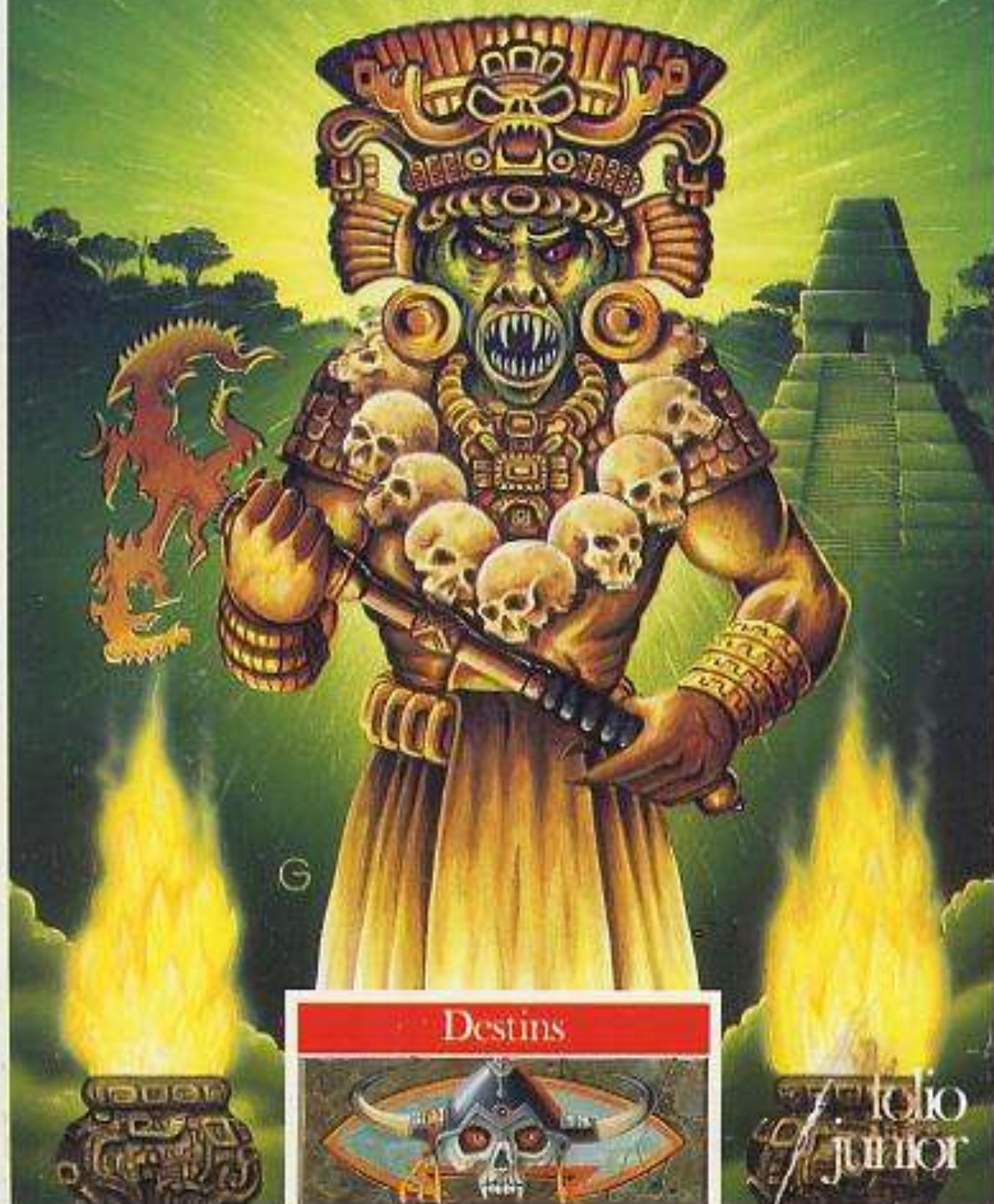


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Dave Morris

# Le Collier Maléfique



Destins

Lolo  
junior

Titre original :

*Necklace of Skulls*

© Dave Morris et Mark Smith, 1993. pour le texte © Russ Nicholson, 1993, pour les illustrations © Léo Hartas, 1993, pour la carte © Éditions Gallimard, 1994. pour la traduction française

Dave Morris

# Le Collier Maléfique

Destins/4

*Traduit de l'anglais par Yannick Surcouf*

**Illustrations de Russ Nicholson**



Gallimard



# Feuille d'aventure

## COMPÉTENCES (Choisissez-en quatre)

Endurance	Force
Intelligence	Agilité

## POINTS DE VIE

Total de départ 20

10  
10

## ÉQUIPEMENT (maximum 8)

1000 g d'or
1000 g d'argent
1000 g de cuivre
1000 g de fer
1000 g de bois
1000 g de pierre
1000 g de tissu
1000 g de nourriture

## NOTES ET MOTS DE PASSE

Notes et mots de passe

## ARGENT

10 g d'or  
10 g d'argent

# Règles du jeu

Il vous suffit de feuilleter ce livre pour vous apercevoir que le texte est découpé en paragraphes numérotés. Si vous lisiez ces paragraphes dans leur ordre numérique, votre aventure n'aurait aucun sens, **UN LIVRE DONT vous ÊTES LE HÉROS** ne se lit pas comme un livre habituel, page après page, mais en suivant un parcours numéroté, de paragraphe en paragraphe, à partir du numéro 1. A la fin d'un paragraphe, vous lirez « rendez-vous » (suivi d'un numéro) : vous devez poursuivre votre lecture au paragraphe qui porte ce numéro. Par ailleurs, quand on vous signale que votre aventure est terminée, c'est synonyme de mort ou d'emprisonnement mettant brutalement fin au périple de votre héros... Mais rien ne vous empêche de jouer une nouvelle partie et de recommencer votre quête.

## Portrait du héros

Ce livre est un jeu : vous ne vous contenterez pas de le lire, vous y participerez. Muni d'un crayon et d'une gomme, vous allez vous glisser dans la peau d'un héros de légende pour prendre les décisions dont son destin dépendra. Pour ce faire, deux possibilités s'offrent à vous :

- Créer votre héros. Si vous optez pour cette première solution, poursuivez la lecture des règles du jeu. Vous prendrez ainsi connaissance des informations dont vous disposez au départ de votre quête et dont vous devrez prendre note sur la *Feuille d'Aventure*, page 8.

- Adopter un des héros préétablis de la liste que vous trouverez page 15. Avant d'achever la lecture des règles du jeu, vous inscrirez sur la *Feuille d'Aventure* les renseignements que vous aurez obtenus concernant ce personnage. Quel que soit votre choix, votre héros sera toujours caractérisé par son total de **POINTS DE VIE**, ses compétences, l'équipement qu'il transporte, l'argent qu'il possède et les mots de passe que vous, lecteur,

découvrirez pendant sa quête. Attention, le hasard n'intervient jamais dans la vie de votre héros. Le déroulement de l'aventure dépend de vos choix et d'eux seulement : pas le moindre lancer de dé pour choisir à votre place !

### **Points de vie**

Au départ de l'aventure, votre héros est un homme en pleine forme. Mais prenez garde ! La quête que vous allez entreprendre en sa compagnie est périlleuse et vous aurez, n'en doutez pas, maints obstacles à surmonter et de nombreux ennemis à combattre. S'il est blessé (vous en serez informé au cours de votre lecture), votre héros perdra des **POINTS DE VIE** et il périra si son total de **POINTS DE VIE** tombe à zéro. En revanche, s'il trouve un moyen de soigner ses blessures (là encore, le texte vous en avertira), votre héros récupérera des **POINTS DE VIE**, à condition de ne jamais dépasser le total dont il dispose au départ de l'aventure. Ce total est de 10 points si vous avez choisi de créer votre héros.

### **Compétences**

Les compétences de votre héros - vous devez en sélectionner quatre si vous le créez - influenceront sur vos choix au cours de l'aventure et, de ce fait, sur vos chances d'accomplir des actes dont dépendra son destin.

**Agilité** : cette compétence exprime l'aptitude à exécuter des actions exigeant de la souplesse, de la rapidité et de la vivacité. Parmi ces actions peut figurer le fait de réaliser une prouesse acrobatique, de se hisser le long d'un mur, de franchir un obstacle d'un bond, etc.

**Astuce** : la vivacité d'esprit de votre héros lui permettra de se sortir de situations embarrassantes ou

périlleuses, ce qui est parfois bien utile !

**Combat à mains nues** : coups de poing, coups de pied, clefs d'étranglement. Doté de cette compétence, le corps de votre héros sera une arme redoutable.

**Connaissance de la mythologie** : en faisant appel à cette compétence, votre héros tirera profit de sa connaissance des légendes, ce qui lui donne le moyen de lutter contre les créatures surnaturelles. Il saura par exemple qu'il faut utiliser de l'ail pour éloigner les vampires, ou des balles d'argent pour tuer les loups-garous.

**Escrime** : s'il possède cette compétence, votre héros sera une fine lame. Bretteur efficace, il aimera se battre à l'épée et il sera doué d'une disposition innée pour le maniement de cette arme qui ne le quitte jamais.

**Étiquette** : grâce à cette compétence, votre héros sera au fait du cérémonial et des règles en usage à la cour ainsi que de l'attitude qu'il convient d'adopter devant un membre de la noblesse.

**Navigation** : votre héros sera un marin accompli, n'ignorant rien de la vie en haute mer. Il sera capable de manier toutes sortes d'embarcations, depuis le petit canot à rames jusqu'au trois-mâts.

**Protection magique** : cette compétence confère des pouvoirs magiques dans la mesure où elle permet de bénéficier de défenses contre le danger. Au cours du jeu, la concrétisation la plus subtile de cette protection surnaturelle permettra à votre héros de compter sur une chance exceptionnelle. Il faut avoir une Amulette magique pour la mettre en œuvre.

**Roublardise** : doué de cette compétence, votre héros saura faire preuve de toutes les qualités du voleur à la tire, ce qui lui permettra de forcer une serrure, se faufiler dans l'ombre sans être vu, dérober quelque chose ou disparaître à la vitesse de l'éclair.



**Sortilèges** : cette compétence reflète l'aptitude de votre héros à mener une action ou à exercer une influence magique. Son Bâton magique lui permettra de créer des illusions, contrôler les éléments, d'invoquer les forces surnaturelles.

**Survie** : s'il est en mesure d'employer cette compétence, votre héros possède des connaissances qui amélioreront considérablement ses chances de survie dans une nature hostile.

**Tir** : grâce à cette compétence, votre héros sera un expert dans le maniement des armes à feu et il sera capable d'atteindre de petites cibles avec une incroyable précision. Il doit posséder une sarbacane pour exercer cette compétence.

Au cours du jeu, certains paragraphes permettront à votre héros d'employer une de ces compétences. Si vous avez à choisir entre plusieurs compétences, sélectionnez celle qui vous semble convenir le mieux à la situation dans laquelle se trouve votre héros.

Attention : sauf en des circonstances précisées dans le texte, votre héros ne peut pas changer de compétences ni en avoir plus de quatre, mais il peut en perdre l'usage...



## Équipement et argent

Au cours de sa quête, chaque fois que votre héros trouvera un objet, inscrivez-le sur la *Feuille d'Aventure* sur la liste de votre équipement. Votre héros pourra transporter un maximum de huit objets. Si, à n'importe quel moment du jeu, vous souhaitez abandonner un objet, il vous suffira de le supprimer de la *Feuille d'Aventure*.

L'équipement avec lequel votre héros se met en quête dépend de ses compétences. Sur la *Feuille d'Aventure*, inscrivez une Amulette magique s'il bénéficie de la compétence de Protection magique, un Bâton magique s'il a la compétence de lancer des Sortilèges, une épée au cas où il serait doué pour l'Escrime et une sarbacane s'il est doué pour le Tir. D'autre part, si vous avez choisi de le créer, votre héros possède 10 pièces d'or au départ de l'aventure et, bien sûr, 10 POINTS DE VIE.

### **Mots de passe et notes**

A des moments clefs de votre quête, vous pourrez recueillir des mots de passe. Vous devrez inscrire chaque mot de passe que vous trouverez sur la *Feuille d'Aventure*. Vous obtiendrez également dans le texte d'autres renseignements utiles. Si vous souhaitez les consigner, utilisez la case Notes qui figure au bas de la *Feuille d'Aventure*.



## **Liste des héros préétablis**

### **L'Acolyte**

Vous avez su forger votre corps pour en faire une arme redoutable mais vous savez que seuls les dieux peuvent contrôler votre destinée. **POINTS DE VIE : 10**

Compétences : Connaissance de la mythologie, Escrime, Étiquette, Sortilèges. Équipement : un Bâton magique et une épée. Argent : 10 pièces d'or.

### **Le Chasseur**

Vous êtes capable de suivre un gibier à la trace, d'affronter un jaguar à mains nues et votre sarbacane peut atteindre un colibri à plus de vingt pas. Vos instincts font de vous un être en totale harmonie avec le monde sauvage. **POINTS DE VIE : 10**

Compétences : Agilité, Combat à mains nues, Survie, Tir.

Équipement : une sarbacane. Argent : 10 pièces d'or. †

### **Le Guerrier**

Membre de la noblesse Maya et entraîné depuis votre plus jeune âge aux arts de la guerre, vous avez conscience de vos devoirs, mais aussi de votre rang et vous ne supportez pas les marques d'insolence. **POINTS DE VIE : 10**

Compétences : Agilité, Combat à mains nues, Escrime, Étiquette.  
Équipement : une épée. Argent : 10 pièces d'or.

### **Le Mystique**

Pour vous, les hommes se perdent en vaines quêtes matérielles. Vous tenez vos compétences d'un travail solitaire sur vous-même et de l'interprétation des rêves que vous envoient les étoiles. **POINTS DE VIE : 10**

Compétences : Agilité, Protection magique, Survie, Tir.

Équipement : une Amulette magique et une sarbacane.

Argent : 10 pièces d'or.

### **Le Sorcier**

Issu d'une haute lignée, vous avez étudié auprès d'hommes sages et de prêtres qui vous ont enseigné les arcanes de la magie.

**POINTS DE VIE : 10**

Compétences : Étiquette, Protection magique, Roublardise, Sortilèges.

Équipement : une Amulette et un Bâton magiques. Argent : 10 pièces d'or.

### **Le Voyageur**

Vous parcourez le monde depuis votre plus jeune âge et vous avez acquis nombre de vos compétences dans de lointains pays.

**POINTS DE VIE : 10**

Compétences : Astuce, Connaissance de la mythologie, Navigation, Survie. Argent : 10 pièces d'or.

## Prologue

Cette nuit encore, votre frère est revenu hanter vos rêves. Il marchait dans le désert et chacun de ses pas faisait couler de petites avalanches de sable noir le long des dunes. Vous vous efforciez de le rejoindre mais le sable s'enfonçait sous votre poids et vous ne pouviez pas gravir la pente. Vous avez crié son nom : « Étoile du Matin ! » mais la distance qui vous séparait était trop grande et le vent soufflant sur l'immensité vallonnée emportait vos paroles au loin. Redoublant d'efforts, vous avez enfin atteint le sommet de la dune. Votre frère est là, immobile, fixant un objet qu'il tient dans les mains. Le cœur battant la chamade, vous avez franchi les derniers mètres qui vous séparent. Mais, au moment où vous posez la main sur son épaule, le soulagement de le revoir a été remplacé par une angoisse atroce. Étoile du Matin se contemplait dans un miroir d'obsidienne et le visage qui se reflétait sur la surface polie était une tête de mort. Le devin attend que vous ayez terminé votre récit en hochant la tête d'un air entendu. Il joue avec les pierres gravées qui servent de support à ses prophéties et les fait passer d'une main à l'autre avec un petit bruit agaçant.

- Aujourd'hui est le jour de Lamat, annonce-t-il de sa voix légèrement chevrotante. Comme tu le sais, le symbole de Lamat est une tête de mort. A partir de ce jour, l'Étoile du Matin achève son cycle et disparaît des cieux pour une période de quatre-vingt-dix jours. Elle réapparaîtra sous la forme de l'Étoile du Soir. Ton rêve signifie tout simplement qu'en l'absence de ton frère, c'est toi, Étoile du Soir, qui dois remplir les devoirs de sa charge. Vous ne pouvez vous empêcher de sourire malgré les sombres pensées qui obscurcissent votre esprit depuis que ce rêve vient vous hanter.

- Ainsi donc, il s'agit d'une question de devoir, dites-vous. Je me demande si le Conseil des Anciens est intervenu avant que je vienne te consulter.

Le devin recule avec un rictus grimaçant et range ses pierres divinatoires en affectant l'indignation. Mais il sait à quel point vous vous inquiétez pour votre frère et, avant de partir, il se tourne à nouveau vers vous.

- Le roi a fait un grand honneur à ton frère en lui accordant ce titre d'ambassadeur, ajoute-t-il. Mais il n'est pas moins honorable de rester sur place et de participer aux affaires du clan. Tu es jeune, Étoile du Soir, tes chances de connaître la gloire viendront en leur temps.

- Les pierres t'ont-elles annoncé cela aussi ?

- Elles ? reprend-il en secouant le sac accroché à sa ceinture. Elles me servent de support, mon véritable pouvoir vient de ces deux vieilles pierres qui ornent mes narines. Grâce à elles, le futur n'a pas de secrets pour moi !

Sur ces mots, il porte son index au milieu du front et part en éclatant de rire. Vous vous adossez au mur en soupirant. Le contact froid des pierres sur vos épaules nues vous arrache un frisson. Le devin a cherché à apaiser vos craintes sans y parvenir. Un lien invisible vous relie à votre frère jumeau et ce rêve n'est pas un simple effet de votre imagination : il lui est arrivé malheur, vous en êtes persuadé. Les heures qui suivent ne vous apaisent pas. Brusquement, un serviteur fait irruption dans vos appartements.

Des nouvelles sont arrivées. Elles concernent l'expédition menée par le seigneur Étoile du Matin. Il s'interrompt et évite votre regard, manifestement gêné. Vous- vous redressez et vous le sommez de poursuivre.

- Le Conseil vient d'ordonner une réunion extraordinaire. Des rumeurs circulent en ville... A ce que j'ai pu entendre, un seul membre de l'expédition serait revenu vivant...

Aussitôt, vous saisissez votre cape et vous vous précipitez vers le centre de la cité. Les toits des maisons s'étendent à perte de vue

vers les champs labourés de la campagne environnante. Chaque clan ou famille possède sa demeure, de pierre ou de brique, suivant sa condition. Les maisons sont érigées sur des plateformes qui surplombent la rue, la hauteur de chacune d'elles étant, là encore, conditionnée par le rang ou les titres des habitants. Mais les demeures de la plus haute noblesse ne sauraient dépasser les gigantesques pyramides à plateaux, demeures des dieux, qui se dressent dans le ciel, scintillant au soleil de midi et dont les figures démoniaques qui les ornent, rouge sang et blanc immaculé, semblent veiller sur la cité de Koba. La place centrale est inondée de soleil. Vous pressez le pas pour rejoindre l'amphithéâtre où siège le Conseil. Quand vous arrivez sous l'arche d'entrée, deux soldats de la garde royale armés de longs sabres d'obsidienne vous bloquent le passage.

- Laissez-moi entrer, dites-vous. Je suis Étoile du

Soir, le frère de l'ambassadeur. Est-il de retour à Koba ?

Un des gardes vous reconnaît.

- En effet, je sais qui tu es, dit-il. Non, Étoile du Matin n'est pas encore revenu.

- Entre, intervient l'autre garde. Un membre de la suite de l'ambassadeur est arrivé ce matin même. Il informe le Conseil des événements survenus... Vous pénétrez dans l'amphithéâtre et vous prenez place au dernier rang, rongé par l'inquiétude. Les paroles du garde résonnent comme un glas dans votre esprit. Serait-ce donc vrai ? Votre frère serait mort ? Un homme que vous reconnaissez comme un vétéran de la garde d'Étoile du Matin se tient au centre de l'amphithéâtre. Autour de lui, la noblesse de Koba siège sur les gradins, le visage grave. Le roi domine l'assemblée, au fond de l'hémicycle, resplendissant dans son manteau turquoise, composé de plumes de quetzal. Son trône en pierre est sculpté à l'image d'une gigantesque face de monstre, sur la langue duquel il est assis, comme par décret divin.

- ... Quand nous sommes arrivés à la Grande Cité, dit le vétéran, nous n'avons trouvé que des ruines. Les temples étaient détruits, les palais ravagés par les flammes. Les rares personnes que nous avons trouvées sur place tentaient de survivre au milieu de cette désolation. Quand nous leur avons demandé ce qui s'était passé, nous avons reçu chaque fois la même réponse : des loups-garous venus du royaume des morts à l'ouest avaient traversé le désert et détruit toute la Grande Cité en une seule nuit de carnage !

Des murmures s'élèvent de l'assemblée à cette révélation. La Grande Cité existe depuis des siècles, bien avant la construction de Koba et elle a toujours su résister aux multiples invasions. Le roi lève un bras pour rétablir le silence et s'adresse au vétéran.

- Quelle a été la réaction du seigneur Étoile du Matin ? demande-t-il.

- Majesté, il a décidé de partir dans le désert. Il voulait découvrir la vérité et venir vous rapporter ce qui s'était réellement passé. Hélas, après plusieurs jours de marche forcée, nos réserves d'eau se sont épuisées. Nous avons dû affronter les monstres du désert et nos troupes ont subi des pertes importantes. C'est alors que nous sommes arrivés en vue d'une construction gigantesque, une sorte de palais, sans âme qui vive, exception faite des chiens et des chauves-souris. Nous avons établi notre campement à l'extérieur des remparts et, le lendemain, Étoile du Matin nous a raconté qu'il avait rêvé d'un sorcier appelé Collier de Crânes, qui vivait dans le palais. Il voulait lui rendre visite pour savoir si le sorcier avait envoyé les hordes de loups-garous contre la Grande Cité. Nous l'avons vu passer sous le porche du palais et nous avons attendu son retour pendant huit longs jours. C'est alors que nous avons décidé de rebrousser chemin vers Koba, mais les privations et les attaques incessantes des créatures du désert ont peu à peu décimé les troupes et c'est pourquoi je suis seul aujourd'hui à pouvoir conter cette histoire. Le roi se lève et signifie la fin de l'entretien.



- Nous considérons qu'Étoile du Matin a péri des mains de ce sorcier. Il a perdu la vie en accomplissant son devoir et des prières seront dites pour le voyage de son âme jusqu'au royaume des morts. L'assemblée quitte l'hémicycle en petits groupes chuchotants et murmurants. Pour la plupart d'entre eux, le récit du vétéran est l'annonce d'une menace sérieuse quoique lointaine. La Grande Cité détruite se trouve à mi-chemin du monde connu. Cette catastrophe ne saurait remettre en cause le cours de leurs affaires, il s'agit simplement d'un sujet de préoccupation supplémentaire dont la noblesse pourra discourir le soir venu en savourant leurs cigares. Il en est tout autrement en ce qui vous concerne. Demeuré seul dans l'amphithéâtre, vous restez assis, interdit, et votre corps est comme une statue de glaise immobile tandis qu'un tourbillon de sentiments confus submerge vos pensées. Étoile du Matin est mort, votre jumeau est perdu à tout jamais... Brusquement, vous prenez une décision, brûlante et sans appel. Vous vous levez d'un bond et vous vous tournez vers l'ouest, affrontant du regard le soleil déclinant. Votre destin semble se dérouler à vos pieds comme une voie toute tracée. Votre frère est peut-être en vie et il n'y a qu'un moyen de le savoir. Vous allez traverser l'immensité aride du désert de l'ouest, à la recherche du palais d'un sorcier nommé Collier de Crânes. Rendez-vous au [1](#).



Vous demandez audience à la Matriarche de votre clan et l'on vous conduit dans une salle exiguë surmontée d'une haute voûte. Le soleil qui filtre par les fenêtres étroites dessine d'aveuglants rectangles de lumière sur les parois blanchies à la chaux mais, malgré cela, l'atmosphère de la pièce est fraîche. La Matriarche est assise en tailleur au fond de la salle, sur un banc de pierre, en dessous d'une vaste gravure rehaussée de couleurs vives et qui représente le symbole de votre clan. C'est une femme de forte corpulence, âgée d'une soixantaine d'années. Les traits de son visage sont empreints d'une douceur (lue contredit la dureté de son regard. D'un geste de la main, elle vous demande de prendre place sur un coussin posé sur le sol et les pendeloques de verre qui ornent sa robe s'entrechoquent avec un bruit cristallin. Vous la saluez avant de vous asseoir. Un serviteur vous apporte une coupe de cacao fumant assaisonné de poivre. La Matriarche vous observe en silence pendant un long moment avant de prendre la parole.

Étoile du Soir, j'ai cru comprendre que tu désirais quitter Koba et partir à la recherche de ton frère ?

- Je dois savoir ce qui lui est arrivé, madame. S'il est encore vivant, je pourrai peut-être le sauver et, s'il est mort, il est de mon devoir de le venger. I ,a Matriarche pose son menton sur ses mains croisées ornées de bagues de jade et plonge son regard dans le vôtre, comme si elle voulait sonder votre âme.

Tu parles de devoir, dit-elle, mais qu'en est-il de ceux dus à ton clan, ici, à Koba ? L'honneur exige-t-il que nous perdions un autre de nos descendants dans une quête sans espoir ?

Vous avalez une gorgée de cacao pour vous laisser le temps de la réflexion. Si vous répondez que la vie de votre frère est plus importante que les devoirs de votre charge, rendez-vous au 24. Si vous dites que l'honneur du clan exige que vous partiez, rendez-

vous au [47](#). Si vous ne trouvez rien à répondre, rendez-vous au [70](#).

## 2

Le prêtre contemple votre argent avec un large sourire et le glisse dans sa bourse.

- J'ai consulté les oracles avant ton arrivée, déclare-t-il. Et voici ce qu'ils m'ont appris. Rends-toi d'abord au port de Balak, sur la côte nord, mais ne prends pas la mer tout de suite. Attends une semaine avant de t'embarquer. Il se pourrait que tu aies envie de t'arrêter sur l'île d'Iguana, mais n'oublie pas que seul un marin confirmé peut s'aventurer en haute mer.

- Et en ce qui concerne le désert ? demandez-vous.

- Je t'ai déjà donné mon avis à ce sujet : munis-toi d'une gourde. J'ajouterai encore ceci : cherche le sang qui ressemble à la sève.

- Tout cela est très énigmatique, dites-vous. Mais, c'est ainsi que s'exprime l'Oracle, je suppose.

- Oui, répond joyeusement le prêtre. Avant que tu ne partes, serais-tu intéressé par un compagnon de route ?

Sans même attendre votre réponse, il frappe des mains et un novice apparaît aussitôt, tenant un oiseau posé sur son avant-bras.

- De qui parlez-vous ? Du novice ou du hibou ?

- Du hibou, le novice a pour charge d'allumer les lampes votives, mais le hibou fera un compagnon fort convenable si tu n'oublies pas de le nourrir de petits rongeurs. Son prix est de 3 pièces d'or.

- Le hibou n'est-il pas le symbole de la mort ? demandez-vous tout en observant attentivement le volatile. De plus, cet animal n'a qu'une patte.

- Bien, je te le cède pour 2 pièces d'or, répond le grand prêtre en haussant les épaules. Et, pour te rassurer, sache que le hibou est aussi le symbole de la lune et de la nuit.

Si vous désirez acquérir le hibou, déduisez 2 pièces d'or sur votre *Feuille d'Aventure* et notez-le sur votre liste de possessions. Ceci fait, vous prenez congé du prêtre et vous quittez le temple. Rendez-vous au [93](#).

### 3

Vous voilà pris à partie par une créature furieuse, à plus de dix mètres du sol. L'arbre vibre sous les trépidations du monstre qui fouette l'air comme un forcené de sa patte griffue tout en hurlant des propos sans suite. Vous devez agir vite. Si vous le laissez vous entraîner à l'intérieur du tronc d'arbre, rendez-vous au [141](#). Si vous préférez répondre aux coups qu'il lance à l'aveuglette, rendez-vous au [164](#).

### 4

Vous ne savez pas si ces grosses baies rouges et ces noix qui vous entourent sont comestibles, mais la faim l'emporte finalement sur la prudence. C'est un bien maigre repas mais il calme au moins vos crampes d'estomac. Vous réalisez cependant que vous ne pourrez tenir bien longtemps à ce régime et que vous devez retrouver la civilisation au plus vite. Vous perdez 1 **POINT DE VIE**. Rendez-vous au [279](#).

### 5

Rassemblant tout votre courage, vous vous élancez dans le vide. Les parois du gouffre défilent à une allure vertigineuse et les eaux noires vous saisissent dans une étreinte glaciale. La violence du choc vous coupe le souffle et vous vous débattez avec frénésie, emporté par le poids de vos ornements. La panique commence à vous gagner quand vous comprenez que vous n'aurez bientôt plus d'air. Votre sarbacane vous revient à l'esprit et vous la brandissez jusqu'à ce qu'elle perce la surface de l'eau. Soufflant

par l'autre extrémité, vous expulsez l'eau pour vous en servir comme d'un tuba. Ce stratagème vous laisse le temps de vous débarrasser de votre plastron. Lorsque vous émergez à nouveau, vous n'êtes plus au fond du puits sacré. Le ciel a disparu pour céder la place à la voûte d'une caverne souterraine qu'éclaire un vague halo grisâtre. Intrigué, vous nagez vers la rive. Bientôt, un bruit familier résonne dans le silence de la caverne : un clapotis de rames à la surface des eaux. Un canot apparaît dans la pénombre mais les deux créatures qui sont à bord n'ont rien d'humain. Rendez-vous au [97](#).

## 6

La forêt, si accueillante dans les premiers temps, vous apparaît maintenant comme un labyrinthe mouvant dessiné par un esprit diabolique. Les obstacles se succèdent et vous ne sauriez dire si vous tournez en rond. Si vous décidez de partir :

A droite           Rendez-vous au [75](#)

A gauche           Rendez-vous au [160](#)

Droit devant      Rendez-vous au [98](#)

## 7

Tout est calme aux alentours quand, soudain, un bruit indistinct vous parvient, semblable à un raclement de gorge et vous avez la désagréable impression d'être épié. Quelqu'un vous observe, cela ne fait aucun doute... Vous vous retournez. Le tunnel derrière le canot est empli de longs rubans d'une brume ocre qui plane à la surface de l'eau. La brume semble provenir des tombeaux. Le démon assis à l'arrière du canot perçoit votre malaise et se retourne à son tour. Il s'immobilise un instant, comme pétrifié, puis il se met à ramer furieusement en hurlant.

- Vite ! Ils se sont réveillés ! Filons d'ici ! Trop tard. Les rubans de brume ont pris de la vitesse, comme poussés par un brusque courant d'air et votre canot est noyé dans un brouillard opaque.

Les démons sont pris de panique. Ils crient : « Tout le monde à l'eau ! » suivi aussitôt par deux plongeurs. Des silhouettes fantomatiques émergent de la brume et leurs faces grimaçantes frôlent votre visage. De longs doigts décharnés vous caressent par instants. Tétanisé par l'horreur, vous ne songez même pas à hurler. Un froid de sépulcre s'empare de votre être, un froid qu'aucun feu ne pourra jamais réchauffer. Votre total de départ de **POINTS DE VIE** est définitivement amputé de 2 points (si vous avez commencé votre aventure avec 10 **POINTS DE VIE**, vous ne pourrez plus dépasser 8 **POINTS DE VIE**). Le brouillard se dissipe bientôt et les rubans s'en retournent vers les tombeaux, comme aspirés de l'intérieur. Mais tout danger n'est pas écarté : en l'absence des rameurs, votre canot, livré à lui-même, dérive au hasard du courant. Si vous connaissez la Navigation, rendez-vous au [76](#). Si vous possédez un rouleau de corde et si vous désirez l'employer, rendez-vous au [99](#). Sinon, rendez-vous au [214](#).

## 8

Vers l'ouest, le terrain monte en pente douce et l'air devient progressivement plus sec. Laissant la luxuriante forêt loin derrière, vous cheminez dans une lande aride, battue par les vents, qui cède bientôt la place à des gorges désertiques où pousse une végétation rase. Ashaka est une citadelle perchée à flanc de montagne qui veille sur les quelques communautés de la vallée, tel un aigle majestueux surveillant les troupeaux. Sur la voie pavée de rouge grim pant à la citadelle, vous croisez un vieillard sans âge et sans dents qui vous interpelle. - Tu vas à Ashaka, mon gars ? Ils vont être bien contents de ta visite ! Ils sont en pleine période de sacrifice. Les dieux seraient fâchés, à en croire les prêtres. La Grande Cité a été mise à sac et il va falloir un bon paquet de sacrifices pour que les dieux consentent à la reconstruire ! Cette nouvelle ne vous intéresse guère : vous ne comptez rester que le temps de vous ravitailler. Si vous décidez de poursuivre jusqu'à la citadelle d'Ashaka, rendez-vous au [252](#) si vous pratiquez l'Escrime ou si vous avez le sens de l'Étiquette. Rendez-vous au [275](#) si vous ne possédez pas ces compétences. Si vous abandonnez l'idée de passer par Ashaka, vous pouvez

poursuivre votre périple par les terres (rendez-vous au [298](#)) ou bien regagner la côte et rallier Tahil en bateau (rendez-vous au [228](#)).

## 9

Notez le mot de passe *Pakal* sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous possédez une perle de jade, le moment est venu de la placer sous votre langue, comme vous l'a indiqué le fantôme. Vous vous enfoncez au cœur de la pyramide. Les marches étroites et humides incitent à la prudence et, par instants, l'orage qui gronde illumine violemment l'escalier avant de le replonger dans les ténèbres. Les grondements du tonnerre se répercutent avec un bruit sourd dans l'ensemble de l'édifice. Vous arrivez bientôt en bas des marches, devant une arche à demi obstruée par des racines. Le passage est plongé dans l'obscurité la plus totale et vous devez progresser à tâtons. Les grondements extérieurs vous parviennent amoindris mais, soudain, la pyramide tremble et le couloir s'effondre ! Pris de panique à l'idée d'être enseveli sous les décombres, vous fouissez avec une ardeur frénétique dans les gravats qui vous recouvrent. Vos mains rencontrent à nouveau le vide et vous débouchez à l'air libre, lialetant. Vous n'êtes plus dans le tunnel, mais sur un territoire étrange. Une plaine désertique s'étend à perte de vue sous un ciel lourd et maussade. Une lueur de braise, noyée dans des brumes sulfureuses ensablante l'horizon et vous partez dans cette direction. Rendez-vous au [80](#).

## 10

il écoute votre réponse en affectant un certain intérêt puis il éclate d'un rire moqueur. Vous comprenez qu'il nuent : il ne vous fournira aucune information utile. Si vous avez une perle de jade, rendez-vous au [56](#). Sinon, rendez-vous au [60](#).

## 11

Au moment du crépuscule, la jarre bascule de l'épaule de la vieille femme, révélant une deuxième tête monstrueuse. La chose a des traits vaguement humains, mais ses yeux injectés de sang trahissent un instinct de prédateur bestial. La créature s'extirpe du cou de la pauvre vieille endormie avec un odieux gargouillis. En vous apercevant, le monstre déploie une chevelure démente, certaines mèches mesurant plus de deux mètres de long et, porté par ses cheveux comme une araignée par ses pattes, il s'avance, la bouche déformée par un rictus avide. Les mèches fouettent l'air et se tendent vers votre cou, mais vous avez prévu la parade et la créature s'empêtre dans le filet de Lune que vous avez fait apparaître. Le monstre se débat avec rage, mais ses soubresauts ne font que l'enfermer davantage. Empoignant le filet, vous jetez la créature à la rivière où elle disparaît. Quelques bulles, venant mourir à la surface des eaux calmes, vous informent que le monstre a bu la tasse. Bon débarras... Rendez-vous au [398](#).

## 12

La ruse n'est pas forcément une question d'intelligence, c'est avant tout une manière différente de penser. Ainsi, quand certains cherchent la réponse évidente à un problème, vous avez l'habitude de vous intéresser d'abord à ce qui paraît le plus improbable. En ce moment, par exemple, un quelconque quidam trouverait logique de gravir les marches et de pénétrer dans le temple pour répondre à une obscure énigme ou bien affronter un gardien monstrueux. En prenant le contre-pied, vous découvrez que l'escalier se prolonge aussi sous l'eau. Il y a donc de fortes chances pour que cette route soit la bonne. Rendez-vous au [105](#).

## 13

Un paysan apparaît enfin sur le parapet d'à côté. Le temps s'est écoulé comme dans un rêve et vous ne sauriez dire si vous avez attendu des heures ou bien des mois. Quoi qu'il en soit, l'urgence de votre quête reprend le dessus.



- Puisque j'étais là le premier, je vais traverser en compagnie de cet homme, annonce le noble, après avoir expliqué au paysan de quelle manière procéder. Nul doute qu'un autre pauvre arrivera bientôt. Je te lancerai la crosse quand je serai de l'autre côté. Vous ne l'entendez pas de cette oreille. Il a beau être le premier, votre quête ne saurait souffrir de délai. Le ton monte et vous en venez aux mains. Mais ce noble ventripotent n'est pas de taille à vous tenir tête et vous l'assomez pour le compte avant de lui arracher la crosse des mains. Vous perdez **1 POINT DE VIE** au cours de la lutte, à moins de pratiquer l'Escrime ou le Combat à mains nues. Vous accrochez votre crosse à celle du paysan et, avançant face à face, vous traversez lentement la rivière, chacun servant de contrepoids à l'autre. Le noble a retrouvé ses esprits le temps que vous atteigniez l'autre bord et il vocifère comme un diable en vous promettant les pires malédictions. Vous lui lancez la crosse, mais il ne prend même pas la peine de la rattraper au vol et la laisse choir dans la rivière de sang.

- Que les dieux te damnent ! hurle-t-il. Homme sans honneur !

Vous répondez d'un haussement d'épaules et vous poursuivez votre route. Rendez-vous au [36](#).

## 14

Vous comprenez aussitôt votre erreur. La sentinelle répond par un grognement outragé et son sceptre fend l'air comme une étoile filante. Une douleur sourde vous arrache un cri et, avant même de savoir où vous êtes blessé, vous vous écroulez, mort. Votre aventure connaît une fin tragique et brutale, à quelques pas de la sortie.

## 15

Le guerrier découvre le cadavre de l'hydre qui gît sur le sable et se tourne vers vous, l'air franchement impressionné.

- Joli travail ! s'exclame-t-il. Peu d'hommes sont capables de vaincre un tel monstre.

- Je m'appelle Étoile du Soir, dites-vous. Je viens de la cité de Koba et je me suis égaré aux limites du monde à la recherche de mon frère.

- Enchanté, je suis Aigle Courbé, autrefois seigneur de la Grande Cité. A mon retour de voyage, j'ai découvert la ville à feu et à sang et je viens réclamer vengeance au responsable de cette abomination : le sorcier Collier de Crânes.

- Nous partageons la même quête. Je veux aussi la mort de ce sorcier.

- A ce que je sais, il est déjà mort, répond Aigle Courbé, mais ce malfaisant n'en demeure pas moins très actif.

Vous repartez tous deux en quête du palais, vous abritant le jour des assauts du soleil pour repartir au crépuscule. Aigle Courbé débouche sa gourde et boit quelques gorgées. Si vous avez une gourde, Rendez-vous au [220](#). Dans le cas contraire, si vous avez le sens de l'Étiquette, rendez-vous au [223](#). Si vous n'avez rien de tout cela, rendez-vous au [246](#).

## 16

Vous franchissez la fosse d'un bond et vous vous retournez vers les courtisans qui ne cachent pas leur déception. Alors, les uns après les autres, ils s'élancent par-dessus la fosse pour vous rejoindre. Ils n'ont rien à vous envier en matière d'agilité.

- Bien, dites-vous d'un air confiant. J'ai réussi la première épreuve.

- Ceci n'était qu'une petite mise en condition, réplique un courtisan. La véritable épreuve est à venir.

Rendez-vous au [431](#).

## 17

Vous avancez à tâtons dans l'obscurité totale, manquant dérapier sur un sol tapissé de guano quand un tourbillon d'ailes membraneuses vous entoure ! Vous tentez à grands gestes de les éloigner en hurlant de terreur. Durant toute une partie de la nuit, vous luttez pour chasser les chauves-souris qui vous harcèlent mais, gagné par l'épuisement, vous vous effondrez de sommeil. Vous perdez **1 POINT DE VIE**. Si vous survivez, vous découvrez en vous réveillant quelques heures plus tard, que les chauves-souris se sont rassasiées de votre sang. Vos bras et votre cou sont couverts de petites morsures. Blotti contre la paroi, vous attendez misérablement que l'aube vous apporte la délivrance. Rendez-vous au [41](#).

## 18

Vous déposez le crâne de votre frère sur le sable de l'arène avec d'infinies précautions et, reculant de quelques pas, vous brandissez votre Bâton. Collier de Crânes comprend ce que vous comptez faire et sa voix s'élève des profondeurs de la pyramide.

- Tu ne pourras pas le ressusciter ! Tu n'en as pas le pouvoir.

- La volonté est à la base de toute magie, répliquez-vous. Et l'amour que je porte à mon frère le fera revenir.

Concentré à l'extrême, vous entamez le sortilège le plus important de toute votre vie. Près d'une heure durant, vous psalmodiez le chant rituel, traçant des signes de la pointe de votre Bâton autour du crâne de votre frère. Les courtisans apeurés n'osent pas intervenir et Collier de Crânes lui-même vous laisse faire, persuadé de votre échec. Sa présence narquoise planant sur l'arène ne fait que renforcer votre détermination et, bientôt, un halo d'énergie entoure le crâne de votre frère. Votre Bâton crépite et des étincelles en jaillissent, comme s'il renfermait une énergie impossible à contenir. Puisant dans vos ultimes forces, vous murmurez les paroles du dernier chant, avant de tomber à genoux, exténué. Une clameur stupéfaite

s'élève des gradins et le sorcier manifeste son dépit. Vous savez à cet instant que vous avez réussi et, esquissant un faible sourire, vous relevez la tête. Comme dans un brouillard, votre frère vous apparaît et vous ne pouvez contenir votre joie en l'entendant prononcer votre nom. Rayez votre compétence de Sortilèges, puisque vous avez épuisé toutes vos ressources magiques pour accomplir ce miracle. Rayez aussi le mot de passe *Angel* si vous le possédez. Ceci fait, rendez-vous au [42](#).

## 19

Vous avancez d'un pas vers la pyramide quand un hurlement bestial s'échappe du temple. C'est un cri de haine pure qui vous arrache un frisson. Les courtisans abandonnent toute prétention de forme humaine et c'est une meute de chiens apeurés qui s'égaille en poussant des gémissements craintifs. Les hommes d'ombre remontent vers le temple, comme aspirés. Collier de Crânes récupère toute son énergie. Un grondement sourd fait trembler les bases de la pyramide. Le toit du temple explose et les murs s'effondrent sous la poussée d'une pression gigantesque. Collier de Crânes vient d'apparaître au sommet de la pyramide. Il mesure deux fois la taille normale et tout en lui est une grotesque parodie d'humain. Ses bras incroyablement longs sont pourvus de plusieurs articulations et sa face a la couleur des chairs mortes. Son regard n'est plus que deux braises brûlant d'un éclat haineux. Il est revêtu d'une robe, de peau maculée de sang et, à la forme des pièces, vous comprenez avec effroi qu'il s'agit de peaux humaines assemblées. Un collier de crânes humains à la face déformée par la frayeur orne son cou. Collier de Crânes se tient au sommet de sa pyramide, tel un insecte repoussant émergeant à peine d'une chrysalide. Il tend un long bras décharné dans votre direction. - Prépare-toi à rencontrer la mort, Étoile du Soir, gronde-t-il avec rage.

Si vous pratiquez le Tir avec une sarbacane, rendez-vous au [204](#).  
Si vous disposez de Sortilèges et d'un Bâton, rendez-vous au [227](#).  
Sans cela, vous devez l'affronter en fonçant droit vers lui (rendez-vous au [250](#)) ou en courant en zigzag (rendez-vous au [273](#)).

Un radeau est amarré à la jetée et il s'éloigne de sa propre initiative dès que vous y prenez place. Vous voguez sur les eaux calmes du lac, figé sur place par la bise glaciale. Des rais de lumière verte traversent le ciel qui ressemble à la voûte d'une caverne aux proportions inimaginables.



Sans doute voguez-vous en ce moment sous la couche pierreuse qui supporte le monde dès vivants ? Vous chassez aussitôt cette angoissante idée de votre esprit. La traversée semble durer une éternité. Hormis le clapotis paresseux des vaguelettes contre le radeau, il règne un silence obsédant. Enfin, vous apercevez une forme qui vient briser la plate monotonie des eaux : une pyramide à degrés se dresse dans le ciel, un escalier abrupt mène à un temple érigé en son sommet. Le radeau s'immobilise au pied des marches. Vous restez perplexe. Votre voyage doit-il s'achever ici, au beau milieu d'un lac ? Si vous possédez l'Astuce, rendez-vous au 12. Si vous bénéficiez d'une Protection magique et d'une Amulette, rendez-vous au [35](#). Sinon, rendez-vous au [58](#).

## 21

Vous découvrez vite qu'il est possible de creuser un tunnel dans le sable, sous la barrière de flammes.

Vous mettez aussitôt votre idée en pratique et, quelques minutes plus tard, vous rejoignez Éclair de Jade pour lui remettre son bâton.

- Pourquoi n'y ai-je pas pensé plus tôt ? s'étonne-t-il.
- A quoi bon être astucieux quand on possède de grands pouvoirs ? répondez-vous avec un haussement d'épaules.

Rendez-vous au [91](#).

## 22

Des volutes tourbillonnantes s'élèvent des rochers chauffés à blanc. Vous titubez, accablé de chaleur, le corps mouillé de sueur. A l'image du sol aride, vos lèvres se craquellent, tandis que des vautours volent calmement au-dessus de vous, attendant le moment où vous vous écroulerez d'épuisement. Les jours comme les nuits deviennent une succession de tourments sans cesse renouvelés. Si vous ne possédez pas de gourde, rendez-vous au [322](#). Si vous avez une gourde, vous buvez mais vous perdez malgré tout **2 POINTS DE VIE** (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*, puisqu'elle est vide). Rendez-vous au [69](#).

## 23

- Pourquoi comptes-tu les étoiles ? demandez-vous.

Le géant fronce les sourcils, puis gonfle les joues.

- Je ne sais plus... Il y a si longtemps.
- Ce devait être important, reprenez-vous. Mais maintenant que tu connais le nombre, peut-être pourrais-tu m'accorder une faveur ?

- Je le suppose... Que désires-tu ? La santé, la richesse ou bien un bon conseil ? Décide-toi vite, je n'ai pas que cela à faire. Si vous choisissez :

La santé                      Rendez-vous au [44](#)

La richesse                  Rendez-vous au [67](#)

Un bon conseil              Rendez-vous au [90](#)

## 24

Malgré toute la conviction que vous mettez dans vos propos, la Matriarche n'est pas sensible à votre argument.

- Je ne sais pas ce que tu trouveras, dit-elle, pensive. La vérité sur le sort de ton frère ou bien une vérité plus grave encore...

- Dois-je comprendre que j'ai votre permission, madame ? demandez-vous avec impatience.

La Matriarche détourne les yeux vers les taches de lumière filtrant des étroites fenêtres.

- Tant que tu n'auras pas acquis la sagesse, tu ne seras d'aucune utilité pour le clan, Étoile du Soir. Pars quand bon te semble.

Un silence pesant retombe sur la salle et vous prenez congé d'elle après un dernier salut hésitant. Rendez-vous au [93](#).

## 25

La route qui mène à Yashuna est une longue voie rectiligne pavée de blocs calcaires qui surplombe légèrement la campagne environnante. Tout en cheminant, votre regard embrasse les vastes champs de maïs qui ondulent sous la brise, les vergers et les rangs de coton qui s'étendent à perte de vue. De petits murets signalent la présence des canaux qui assurent l'irrigation constante des plantations en période caniculaire. Les bâtisses ovales aux toits de chaume ponctuent cet océan de verdure et les

paysans œuvrent aux champs, pliant sous la charge des halles de coton. Une brume de chaleur s'élève au lointain et l'eau vous vient à la bouche quand vous croisez un bosquet croulant sous les papayes. Les paysans ne feront sûrement aucune objection à ce que vous en preniez une. A l'instant de saisir le fruit, un mouvement agite les branchages et vous vous immobilisez, pétrifié de terreur. Une gigantesque tarentule est posée au sommet du fruit et ses pattes velues reposent sur vos doigts ! Le venin poisseux qui enduit ses crochets scintille sous le soleil. Si vous avez des notions de Survie, rendez-vous au [48](#). Sinon, vous pouvez secouer vivement la main pour vous débarrasser de l'araignée (rendez-vous au [71](#)) ou bien approcher lentement votre main libre pour la saisir par le corps (rendez-vous au [94](#)).

## 26

Vous étendez lentement le bras à l'intérieur de la cavité pour vous emparer du diadème. Accroché au tronc, vous frottez votre trouvaille contre votre tunique pour ôter les mousses qui la recouvrent. C'est un serre-tête d'or pur comme peuvent en porter les rois ou les grands prêtres. Il est orné de signes sacrés et porte en incrustation de jade le symbole cruciforme de l'arbre du monde. Un tel objet vaudrait une fortune n'importe où. Notez le diadème d'or sur votre *Feuille d'Aventure*. De retour sur le sol, vous sentez la présence des Stabaïs qui s'agglutinent autour de vous pour admirer votre prise.

- C'est un bien grand trésor, dit l'un d'eux avec une pointe d'envie dans la voix. A présent, rends-nous le châte.

- Quand je serai en sécurité hors de ces bois, je considérerai peut-être la question, tranchez-vous d'un ton sans appel. Rendez-vous au [390](#).

## 27

Un des hommes remarque votre air effaré et pique la viande avec un bout de bois. - Nous cuisons un singe, dit-il. Ce n'est guère ragoûtant, pourtant, c'est une viande succulente. Soulagé



d'apprendre que vous n'avez pas affaire à des cannibales, vous rejoignez le groupe pour partager leur repas et vous les remerciez avec chaleur pour les soins qu'ils vous ont prodigués. Si vous possédez un châte, rendez-vous au [436](#). Sinon, quand vous serez en mesure de repartir, rendez-vous au [118](#).

## 28

Le soleil darde ses derniers rayons à travers le feuillage des bois environnants et les plaques d'or de votre plastron s'illuminent d'un éclat aveuglant. Rassemblant votre courage, vous sautez dans le vide. Les parois du gouffre défilent à une allure vertigineuse et les eaux noires vous saisissent dans une étreinte glaciale. La violence du choc vous coupe le souffle et vous vous débattez avec frénésie au cœur des ténèbres liquides, emporté par le poids des ornements qui vous entraînent inexorablement vers le fond. Le sang bourdonne dans vos tympanes, vos poumons en feu menacent d'éclater, un voile noir vous recouvre. La lumière qui marquait la surface des eaux a disparu et, dans une semi-conscience, proche de l'évanouissement, vous comprenez que vous avez plongé dans la rivière fabuleuse qui mène au Royaume des Morts. Vous perdez 3 **POINTS DE VIE**. Si vous êtes encore de ce monde, rendez-vous au [119](#).

## 29

Vous faites halte un instant pour reprendre souffle après vous être frayé un chemin à travers un parterre de hautes fougères. Voici des heures que vous progressez dans cette jungle moite. De grosses gouttes tombent du feuillage mais vous ne sauriez dire s'il pleut ou s'il s'agit de la condensation. Si seulement vous pouviez voir le ciel, vous pourriez peut-être vous orienter. Si vous décidez de partir :

A gauche                      Rendez-vous au [144](#)

A droite                        Rendez-vous au [75](#)

Droit devant vous        Rendez-vous au [98](#)

## 30

Nachan est une plaque tournante où transitent toutes les marchandises de la région et des centaines de bateaux s'entassent le long des quais, attendant de pouvoir décharger leur cargaison. Vous vous frayez un chemin entre les sacs de grain, les caisses de fruits, les balles de plumes et autres cages d'animaux qui s'amoncellent sur la jetée. La majorité des embarcations est en bois, mais vous en remarquez une en forme de croissant, composée de roseaux tressés. Vous en déduisez que son propriétaire est originaire des marais qui bordent la côte. Comme vous vous approchez, l'homme, qui embarquait de lourds pots de terre, se redresse en se tenant les reins.

- Bonjour, dites-vous. Si vous allez vers la côte, auriez-vous de la place pour un passager ?

- Il vous en coûtera 2 pièces d'or, annonce le marin après vous avoir toisé d'un rapide coup d'œil.

- Comment ? protestez-vous. C'est une somme exorbitante ! Je vous offre...

- Inutile de marchander, tranche-t-il en levant la main. Vous allez prendre autant de place que deux pots de terre et, comme chaque pot me rapporte 1 pièce d'or, le calcul est facile à faire... Si vous connaissez la Navigation, rendez-vous au [332](#). Sinon, vous pouvez payer la somme demandée (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*) : rendez-vous au [355](#). Mais vous pouvez aussi partir à pied vers le nord, rendez-vous au [264](#) dans ce cas.

## 31

Les légendes qui concernent les héros ayant traversé le Royaume des Morts sont présentes à votre mémoire, avec autant d'acuité que lorsque votre mère vous les racontait. Vous savez qu'il ne faut pas se séparer de la Perle de Jade avant d'avoir atteint le carrefour des quatre routes colorées. Les démons cherchent à

vous piéger. Vous prenez congé d'un simple haussement d'épaules et vous vous éloignez. Rendez-vous au [53](#).

### 32

- Pas du tout, répondez-vous en prenant l'air le plus innocent. J'ai offert une cape de plumes de quetzal fermée par une broche de jade. Mais je crois bien que le type, là-bas...

Vous désignez un marchand replet qui attend sous les colonnades depuis plusieurs minutes. Vous avez remarqué le présent qu'il a remis au majordome mais il n'a pas donné d'argent et, même s'il ne le sait pas, il va passer après les autres. Il regarde la troupe d'un air amusé, mais son sourire s'évanouit brusquement quand ils s'approchent pour lui donner la bastonnade. Vous profitez de l'occasion pour vous faufiler à l'intérieur du palais avant que les gardes ne s'aperçoivent de leur bévue. Rendez-vous au [308](#).

### 33

Vous avancez entre les mâchoires du dragon et vous descendez le long tunnel de sa gorge. Peu à peu, la clarté du dehors s'estompe et les gaz brûlants montant de ses entrailles vous obligent à vous protéger le visage. La chaleur atteint rapidement les limites du supportable. Vous avancez à tâtons, quelque part dans les boyaux du monstre. Vous devez vous trouver tout près du torrent de lave. La fournaise ne gêne pas le dragon mais il n'en est pas de même pour vous et votre progression dans cette étuve tourne au supplice. Vous titubez, saisi de nausées, baignant dans une chaleur moite, saturée de gaz toxiques. Vous perdez **5 POINTS DE VIE**. Si vous survivez à cette épreuve, vous constatez que le passage remonte peu à peu. Vous quittez la faille en direction de l'autre tête du dragon et la température décroît progressivement. Vous pressez l'allure, désireux de quitter au plus vite cet enfer mais une nouvelle déconvenue vous attend : les mâchoires du dragon sont closes. Vous êtes enfermé. Si vous disposez des Sortilèges et d'un Bâton, rendez-vous au [103](#). Si vous avez de

l'Astuce, rendez-vous au [428](#). Si vous possédez un sachet de piments, rendez-vous au [125](#). Sans cela, vous terminez vos jours à l'intérieur du dragon.

### 34

Vous humidifiez une poignée de sel et vous appliquez la pâte autour de votre cou par mesure de précaution. Vous prenez soin d'en garder un peu en cas de besoin. Notez le mot de passe *Salvation* sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous possédez un casier de pêcheur, rendez-vous au [81](#). Sinon, rendez-vous au [57](#).

### 35

Au moment où vous quittez le radeau, votre Amulette se détache de sa chaîne et tombe à l'eau ! Vous poussez un cri d'alarme à l'idée de perdre votre précieux bijou mais, heureusement, elle flotte à la surface. Vous vous penchez pour la récupérer et vous constatez par la même occasion que l'escalier menant au temple se prolonge sous l'eau. Faut-il emprunter la descente ou monter vers le temple ? Vous réfléchissez à la question en raccrochant votre Amulette. Si vous décidez de grimper vers le temple, rendez-vous au [58](#). Si vous préférez descendre sous les eaux, rendez-vous au [105](#).

### 36

Vous poursuivez votre route jusqu'à ce que vous arriviez en vue d'un puits. Un kapokier a poussé sur un promontoire à quelque distance et ses branches touchent presque la masse liquide qui forme le ciel du Royaume des Morts. Aveuglé par l'intense luminosité de ce soleil immaculé, vous percevez de vagues silhouettes qui reposent à l'ombre du feuillage. Si vous possédez encore la perle de jade et si vous voulez l'abandonner maintenant, rendez-vous au [174](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [180](#).

## 37

Vous avez réussi l'épreuve des deux premiers gardiens, mais vous n'êtes pas encore au bout de vos peines. Le troisième est un démon livide, décharné, et sa face plate et allongée lui donne un air de reptile. Il agite lentement les couteaux d'onyx qu'il tient à chaque main.

- Quel est ton nom ? demande-t-il d'une voix sifflante.

- Je suis Étoile du Soir, dites-vous timidement.

Sa face s'ouvre sur un sourire inhumain et il plisse légèrement les yeux. - Et moi, quel est mon nom ? Si vous décidez de l'appeler :

Seigneur Écarlate      Rendez-vous au [84](#)

Seigneur Crâne      Rendez-vous au [129](#)

Rire Tonnant      Rendez-vous au [62](#)

## 38

Le serviteur tombe à vos genoux et vous supplie de redonner vie à son maître. Il vous prend pour un être doté de pouvoirs surnaturels, ce qui est compréhensible puisque vous venez de terrasser un monstre capable de tenir tête à une armée. Si vous disposez de Sortilèges et d'un Bâton, vous pouvez tenter de ressusciter le guerrier, mais cela risque de drainer la totalité de vos pouvoirs. Si vous essayez malgré tout, rendez-vous au [108](#). Sinon, vous pouvez employer le diadème d'or (rendez-vous au [130](#)) ou bien le calice de vie (rendez-vous au [153](#)) si vous les possédez. Faute de tout cela, rendez-vous au [176](#).

## 39

Vous la placez en travers de la fosse et vous traversez, bras écartés. Vous vous apprêtez à récupérer votre bien, mais le courtisan s'en empare et le brise rageusement sur son genou.

- Tu as triché, grogne-t-il.

- Comment pouvais-je le savoir? protestez-vous. On ne m'a expliqué aucune règle.

- C'est ainsi, répond-il. Ici on découvre les règles quand on les enfreint.

Sur ces mots il jette l'objet dans les braises et franchit la fosse d'un bond acrobatique, suivi par tous les autres. Rayez votre bien (lance ou sarbacane) de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [431](#).

## 40

- J'ai survécu à toutes les épreuves, dites-vous aux courtisans. A présent je demande à rencontrer votre maître, le sorcier Collier de Crânes.

Les hommes à la face canine vous regardent de travers mais leur arrogance a disparu. En remportant les épreuves, vous avez su gagner leur respect et peut-être même leur inspirer de la crainte. Leur chef vous escorte devant le portail d'ossements.

- Aucun mortel à ma connaissance n'a pénétré aussi loin dans le palais, dit-il d'un air mauvais. Mais notre maître va t'écraser comme une mouche. Le portail s'ouvre avec un grincement sinistre sur une avenue bordée de hauts murs. La pyramide se dresse à l'extrémité, noire et imposante. Soudain, comme obéissant à un signal entendu d'eux seuls, les courtisans se dispersent et escaladent les marches de pierre à grands bonds qui trahissent leur origine animale pour prendre position au sommet des hauts murs. En avançant le long de l'avenue, vous remarquez les anneaux de pierre qui s'alignent à intervalles réguliers sur les parois. L'endroit ressemble à l'arène sacrée où se déroule le jeu rituel de votre peuple. Vous vous tournez vers le chef des courtisans demeuré à vos côtés.



**40** *Soudain, les courtisans escaladent les marches de pierre à grands bonds.*

- Que signifie cette mascarade ? criez-vous. Je ne suis pas venu pour jouer, mais pour rencontrer Collier de Crânes.

- Je suis ici ! tonne soudain une voix sépulcrale, venant du sommet de la pyramide. Le jeu va pouvoir commencer...

Rendez-vous au [317](#).

## 41

Au matin, vous attendez près de la porte que les courtisans à la face canine viennent vous ouvrir. Leur chef est absent mais il vient vous rejoindre au milieu de l'après-midi.

- J'espère que tu apprécies ton séjour parmi nous, raille-t-il.

- Pour être franc, je dirais que le service laisse à désirer, mais que vous devez avoir peu de visiteurs dans un lieu aussi perdu.

- Au contraire, nous avons toujours beaucoup de monde pour le dîner.

Préoccupé par sa répartie, vous l'interrogez sur votre prochaine épreuve.

- Tu vas le découvrir bientôt, répond-il comme le soleil décline à l'horizon. Nous appelons cette pièce la Chambre des Lames.

Peu de temps après, vous êtes conduit dans une salle dont le sol est jonché de couteaux d'obsidienne. A l'instant où le soleil disparaît, les couteaux s'animent et volettent dans les airs. Le chef des courtisans referme précipitamment la porte derrière vous.

- Cette fois, la question devrait être définitivement tranchée, lance-t-il à travers le battant.

Si vous possédez un cuissot de chevreuil, rendez-vous au [64](#). Si vous possédez une pierre, rendez-vous au [87](#). Si vous n'avez pas



ces objets ou si vous ne voulez pas les employer, rendez-vous au [110](#).

## 42

Ce jeu de balle, pratiqué dans tout le monde civilisé est plus qu'un simple amusement. Certains joueurs viennent parfois de très loin chercher la gloire au nom de leur ville. Les prêtres disent que l'origine du jeu se perd dans la nuit des temps et que chaque partie revêt une importance considérable pour l'avenir du monde. L'équipe perdante est parfois sacrifiée aux dieux. Chaque équipe est composée de deux joueurs. Il faut faire rebondir une balle de caoutchouc sur les murs en utilisant seulement les poignets, les coudes et les genoux, et il faut éviter les adversaires qui ont le droit de vous bousculer. Certains participants ont parfois la nuque brisée après une mauvaise chute. Les murs sont séparés en différentes zones et l'on marque des points en parvenant à les atteindre. L'équipe victorieuse est la première qui totalise sept points. Il est aussi possible de remporter la victoire en envoyant la balle à l'intérieur d'un des cercles suspendus en hauteur. C'est quasi impossible, et même les meilleurs loueurs n'y réussissent qu'exceptionnellement. Si vous avez le mot de passe *Poktapok*, rendez-vous au [65](#). Sinon, rendez-vous au [88](#).

## 43

Stupéfait, vous regardez la balle décrire une courbe élégante et traverser le cercle de pierre fiché au milieu du mur. Une longue plainte, semblable à un hurlement de loup, parcourt l'assemblée des courtisans. Votre frère court vous rejoindre.

Ne la sens-tu pas, Étoile du Soir ? Cette magie dans les airs ?

11 a raison, votre victoire a libéré des forces surnaturelles qui vous enveloppent et vous revigorent. Vos **POINTS DE VIE** retrouvent leur total de départ et, si vous avez perdu certaines compétences au cours de votre aventure, vous pouvez les reprendre. Un hurlement de rage fait trembler les murs de la pyramide noire.

Il n'a pas l'air content du tout, dites-vous à votre frère.

Si vous désirez attaquer le sorcier dès maintenant, notez le mot de passe *Vénus* et rendez-vous au [19](#). Sinon, rendez-vous au [157](#).

#### 44

Le géant se concentre et déglutit avec force avant d'expulser une petite jarre qui tombe à vos pieds sur le sable.

- Qu'est-ce que cela ? demandez-vous en reniflant l'objet.

- C'est une potion de soins, vieille de plusieurs siècles.

A ce point ? A en juger par l'odeur, la date limite de consommation est dépassée depuis longtemps.

- Non, non, c'est son parfum naturel...

Vous pourrez utiliser la potion de soins en une seule prise et vous pourrez regagner 5 **POINTS DE VIE** en la buvant. Notez-la sur votre *Feuille d'Aventure* ainsi que ses effets et rendez-vous au [135](#).

#### 45

L'homme d'or prend vie à la chaleur de votre main et bondit à terre pour se diriger vers la couronne de feu. Il traverse les flammes comme si elles n'existaient pas et il revient avec le Bâton. Éclair de Jade est ravi mais vous ne partagez pas son enthousiasme en découvrant que la petite figurine s'est volatilisée. Rayez l'homme d'or de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [91](#).

#### 46

Dès le coucher du soleil, le ciel se couvre de milliers d'étoiles et les créatures du désert entament leur existence nocturne. Les serpents ondulent sur le sable. Les scorpions et les insectes se faufilent entre les rochers et des bruits étranges se font entendre.

Le disque lunaire surveille ce petit monde tel un œil cyclopéen et habille les rochers déchiquetés de sa lumière argentée. Le jour, vous restez à l'ombre des roches, en prenant bien soin de ne pas partager cet espace avec les créatures venimeuses qui abondent et vous attendez le crépuscule pour reprendre votre paquetage et poursuivre votre route. Malgré toutes ces précautions, la rigueur du climat se fait sentir : vous perdez 1 **POINT DE VIE** si vous possédez une gourde. Sans eau, vous perdez 3 **POINTS DE VIE** (sauf si vous avez des notions de Survie, auquel cas vous perdez seulement 1 **POINT DE VIE**). Rayez la gourde vide de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous - au [69](#).

## 47

Que penseraient les autres membres du clan si nous passions sous silence la perte de mon frère ? argumentez-vous. L'honneur est à l'image du soleil, il ne peut se voiler la face.

La Matriarche esquisse un mouvement de recul et vous fixe avec intensité. Ainsi posée sur son piédestal de pierre, elle vous fait penser à un hibou observant un mulot et vous craignez de l'avoir offensée en répondant avec tant de franchise mais, à votre grand soulagement, elle part d'un rire approbateur.

Bien répondu, jeune Étoile du Soir. Tu ressembles à ton frère et vous êtes à l'image de votre regretté père : toujours bouillonnant de courage et d'impatience !

Dois-je comprendre que j'ai votre accord, madame ? demandez-vous en posant votre coupe de cacao.

Tu l'as, répond-elle. Et comme tu vas œuvrer pour l'honneur de notre clan, il est juste que nous

t'assistions dans cette quête. Réfléchis bien à ce qui te sera le plus utile, Étoile du Soir. Si tu le désires, je peux t'arranger une audience avec un des grands prêtres afin que tu bénéficies de ses conseils. Je peux aussi te remettre certaines reliques ayant

appartenu à nos ancêtres. A moins que tu ne préfères un compagnon pour cette quête ? Si vous voulez :

Parler à un grand prêtre

Rendez-vous au [116](#)

Voir les reliques du clan

Rendez-vous au [138](#)

Avoir un compagnon

Rendez-vous au [162](#)

## 48

Vous savez que la tarentule est un animal nocturne. A cette heure, elle devait sommeiller, accablée par la chaleur. Il est peu probable qu'elle vous morde et, même si cela était, la douleur ne serait pas bien grande. Il en serait tout autrement si vous touchiez ses soies, qui sont terriblement urticantes. Les pattes velues de la tarentule effleurent lentement vos doigts. Retenant votre souffle, vous retirez vivement la main. La tarentule ne réagit pas et se replie d'un mouvement paresseux à l'ombre de la papaye. Vous poussez un profond soupir et vous reculez d'un pas.  
- Hé, toi ! Que fais-tu ici ?

Un vieux paysan vous a repéré et il traverse le verger en courant. Si vous désirez lui parler, et si vous avez le sens de l'Étiquette, rendez-vous au [117](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [139](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [163](#).

## 49

Vous étendez lentement le bras à l'intérieur de la cavité et vous saisissez le diadème. A peine sorti à la lumière, un grognement retentit à l'intérieur de l'arbre ! Une patte squameuse et recouverte de mousse en jaillit, cherchant à vous saisir.

Maudit voleur ! hurle la chose. Rends-moi mon bijou !

Si vous possédez l'Astuce et si vous ne craignez pas de perdre le châle, rendez-vous au [425](#). Sinon, vous pouvez vous laisser choir

en bas de l'arbre (rendez-vous au [400](#)), ou bien tenir bon, au risque d'être agrippé par le monstre (rendez-vous au [3](#)).

## 50

Vous fuyez sans attendre dans le sous-bois. Les mystérieux cannibales ne cherchent pas à vous retenir, ni même à vous poursuivre. Ils vont conserver tous vos biens et préfèrent vous abandonner à la merci de la forêt. Rayez toutes vos possessions de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [118](#).

## 51

Inutile de résister ! hurle le grand prêtre. Sou-mets-toi à la volonté des dieux et tu auras droit à une fin glorieuse !

La pointe d'une lance vous frappe à l'épaule et vous déstabilise, tandis qu'un deuxième coup au ventre vous envoie au sol. Vous perdez à nouveau **2 POINTS** ni **VIE**. Si vous êtes encore de ce monde, rendez-vous au [327](#).

## 52

Bientôt une peur irraisonnée vous gagne et votre raison vacille. Par instants, vous êtes persuadé de voyager au Royaume des Morts : ces troncs majestueux qui vous entourent seraient en fait les racines de l'Arbre du Monde qui soutient le ciel. Vous tressaillez au moindre cri ou bruissement d'ailes. Si

vous ne quittez pas au plus vite l'ambiance oppressante de cette forêt, la faim et la folie auront raison de vous. Si vous choisissez de partir vers :

La droite	Rendez-vous au <a href="#">75</a>
La même direction	Rendez-vous au <a href="#">98</a>
La gauche	Rendez-vous au <a href="#">144</a>

## 53

Un sentier à pied sec serpente entre les mares d'eau stagnante et vous le suivez pendant un temps. Vous croisez un vieillard chenu, aux grands yeux ronds et affublé d'un nez à piquer des gaufres. Il est assis sur le bord du chemin et semble épuisé. Il lève la tête comme vous arrivez à sa hauteur. - J'ai soif, dit-il d'une voix mourante. S'il te plaît, donne-moi à boire.

Si vous retournez à la rivière pour aller lui chercher de l'eau, rendez-vous au [284](#). Si vous passez votre chemin sans vous en occuper, rendez-vous au [307](#).

## 54

Vous vous attardez un instant pour admirer les détails du bas-relief divisé en deux parties distinctes. Sur la partie supérieure, deux héros s'avancent courageusement vers une porte où quatre gardiens monstrueux les attendent. Les deux héros sont identiques. Une frise décorée de motifs fleuris sépare les deux panneaux et les personnages du motif inférieur sont représentés tête en bas, comme s'ils étaient à l'envers du monde. Vous devez vous tordre le cou pour reconnaître un noble et son serviteur devant deux arches parallèles. Leur attitude ramassée et leurs visages tendus forment un étonnant contraste avec l'air résolu des deux héros de la partie supérieure.

- Vous vous intéressez à l'iconographie sacrée ? demande la prêtresse en souriant. Nous devons terminer cette fresque avant la cérémonie de demain. Si vous voulez l'interroger sur :

Les personnages jumeaux	Rendez-vous au <a href="#">123</a>
Le noble et le serviteur	Rendez-vous au <a href="#">146</a>
Les raisons de la cérémonie	Rendez-vous au <a href="#">169</a>

## 55

Votre présent a mis le roi dans une rage folle ! Quelques minutes plus tard, des soldats de la garde d'élite font irruption dans l'antichambre, armés de solides gourdins. Ils se plantent devant vous et demandent si vous êtes l'impudent personnage qui a osé offrir au roi un hibou estropié ! Si vous avez de l'Astuce, rendez-vous au [32](#). Si vous les affrontez, rendez-vous au [102](#). Si vous n'offrez aucune résistance, rendez-vous au [124](#).

## 56

Comme vous répondez, la perle de jade s'échappe de votre bouche et tombe à terre. Aussitôt, vous tombez à genoux et vous fouillez dans le gravier. Vous la voyez rouler vers une faille. Vous plongez pour la rattraper mais vos doigts se referment sur le vide. Elle a disparu. Rayez-la de votre *Feuille J'Aventure* et rendez-vous au [60](#).

## 57

Vous éclipser pendant que la créature sommeille ne servirait à rien car elle partirait aussitôt à votre recherche dès la nuit tombée. Il faut vous en débarrasser maintenant. Si vous avez de l'Astuce, rendez-vous au [377](#). Si vous disposez de Sortilèges et d'un bâton, rendez-vous au [11](#). Sans cela, vous devez attaquer le monstre. Si vous voulez agir tout de suite, pendant qu'il est encore attaché à sa victime, rendez-vous au [104](#). Si vous préférez attendre la nuit, rendez-vous au [100](#).

## 58

Peut-être trouverez-vous dans ce temple les réponses aux questions qui vous obsèdent. Vous gravissez les marches et vous marquez un temps d'arrêt avant de franchir le seuil. Un silence angoissant plane sur le temple envahi par les ombres, mais vous n'avez pas le choix. Vous vous inclinez et vous pénétrez timidement dans l'enceinte. Les glyphes qui ornent l'autel vous renseignent immédiatement sur le dieu adoré ici : ce temple est

consacré au dieu de l'Étoile Polaire, le guide céleste que tous les voyageurs égarés invoquent. Il ne pouvait pas mieux convenir à votre situation présente. Si vous possédez un fragment d'encens, vous pouvez en faire offrande au dieu (rayez-le dans ce cas de votre *Feuille d'Aventure*). Si vous n'avez pas d'encens, il faut sacrifier un peu de votre sang, ce qui entraîne la perte de 1 **POINT DE VIE**. Ceci fait, rendez-vous au [82](#).

## 59

L'eau est fraîche et revigorante. Vous pouvez reprendre 2 **POINTS DE VIE**, si nécessaire. Votre compagnon vous conduit jusqu'au kapokier où un groupe de nobles prend le frais à l'ombre du feuillage. Ils lui réservent un accueil chaleureux et vous accordent à peine un regard, jusqu'à ce qu'il leur explique que vous l'avez aidé à traverser la rivière de sang. Vous prenez place à l'ombre bienfaisante de l'arbre, soulagé d'échapper pour un temps à cet implacable soleil qui ne se couche jamais. Au loin, vous apercevez de pauvres âmes moins fortunées qui errent en se masquant les yeux. Adossé au tronc, vous écoutez ce que les nobles racontent. Rendez-vous au [106](#).

## 60

L'étranger bondit dans les airs et déploie son long corps. Vous réalisez alors qu'il ne s'agit pas d'un homme mais d'un gros iguane ! La créature retombe sur le sol et vous accorde un dernier regard somnolent avant de filer en silence dans la brume. Vous poursuivez votre route et le brouillard s'estompe peu à peu. Le sentier cède la place à une voie pavée qui mène à une jetée. Un lac émeraude occupe tout l'horizon. Une bise glaciale souffle sur les eaux et vous arrache un frisson. Comme vous avancez sur la voie pavée, des mouvements attirent votre attention sur le bas-côté. Vous réprimez un haut-le-cœur : de part et d'autre, le sol est un cloaque grouillant d'asticots ! - Tu n'aimes pas mes petits compagnons ? Vous relevez la tête. Une créature bizarre se tient à quelque distance, sur la voie. Vous auriez juré qu'elle ne s'y trouvait pas avant. Son corps est une grosse boule portée par



trois solides pattes pourvues de griffes. Ses yeux minuscules luisent d'un éclat mauvais et pendant qu'il vous observe, sa langue démesurée ballotte tel un serpent hors d'une bouche baveuse hérissée de petits crocs. Si vous voulez atteindre la jetée, il va falloir contourner cette chose ou bien plonger dans le cloaque, en compagnie des asticots... Si vous pratiquez le Tir et si vous avez une sarbacane, rendez-vous au [217](#). Si vous possédez l'homme d'or, rendez-vous au [241](#). Si vous voulez avancer vers le monstre et si vous possédez une perle de jade, rendez-vous au [148](#). Si vous avancez vers le monstre sans la perle de jade, rendez-vous au [194](#). Si vous quittez la voie pour rejoindre la jetée en traversant le cloaque, rendez-vous au [171](#).

## 61

Un voile de colère assombrit le regard de la sentinelle et le trou sanguinolent qui lui sert de bouche libère un hurlement d'une violence stupéfiante. Vous vous plaquez au sol, croyant que le monde va exploser, le corps vibrant sous l'onde de choc. Quelques interminables secondes se passent et le tumulte cesse. Vous relevez la tête, abasourdi et étonné d'être encore de ce monde. La sentinelle a repris sa position hiérarchique. Elle regarde à nouveau droit devant elle, immobile comme une statue, sans vous accorder la moindre attention. Vous vous levez péniblement comme affaibli. Le hurlement démoniaque a laissé de nombreuses séquelles et vous avez perdu toutes vos compétences, à l'exception d'une seule. Choisissez la compétence que vous désirez conserver et rayez toutes les autres de votre *Feuille d'Aventure*. Priez les dieux pour qu'elle suffise à vous maintenir en vie et rendez-vous au [37](#).

## 62

Le démon hurle sa rage et jette violemment ses deux couteaux dans votre direction. L'attaque est si rapide que vous ne pouvez pas réagir et, l'espace d'une seconde, vous pensez mourir. Mais, les deux lames d'onyx ne s'enfoncent pas jusqu'à la garde dans vos chairs, elles ne font que vous entailler l'épiderme. Vous

baissez la tête, stupéfait, vers les deux petites gouttes de sang qui perlent des blessures. Vous perdez **2 POINTS DE VIE**, mais les blessures du Seigneur Écarlate sont autrement plus graves. Votre total de départ de **POINTS DE VIE** est, lui aussi, amputé de 2 points de manière permanente. Si, par exemple, vous possédiez **10 POINTS DE VIE** au début de votre aventure, vous ne pourrez plus à présent dépasser **8 POINTS DE VIE**. Si vous êtes encore de ce monde, rendez-vous au [84](#).

### 63

Votre bond audacieux vous mène presque de l'autre côté. Presque... En équilibre instable sur le bord de la fosse, vous battez vainement des bras pour tenter de vous redresser avant de vous étaler sur le lit de braises. La douleur est insupportable et vous perdez **3 POINTS DE VIE** avant de vous relever. La fournaise qui vous chatouille la plante des pieds vous donne la force de vous hisser en hâte hors de la fosse. Vous avancez d'un pas hésitant vers les courtisans hilares.

- Je vois que tu as goûté notre petite plaisanterie, ricane le chef. La véritable épreuve peut donc commencer. Rendez-vous au [431](#).

### 64

Vous vous précipitez à l'angle de la pièce, surveillant d'un regard farouche les déplacements des couteaux enchantés. A l'instant où ils s'envolent à l'attaque, vous empoignez le cuissot comme une massue et vous fouettez l'air d'un ample mouvement circulaire. Les lames plongent à plusieurs reprises dans la chair animale et s'en retournent au centre de la pièce. Quelques instants plus tard, elles reviennent à l'attaque et, cette fois encore, vous parez les coups. L'affrontement se poursuit tout au long de la nuit. Vous ne pouvez trouver le sommeil mais vous ne subissez aucune blessure. Peu avant l'aube, il ne reste guère que l'os mis à nu, et une attaque concertée des couteaux le détruit entièrement (rayez le cuissot de votre *Feuille d'Aventure*). Vous vous préparez mentalement à la prochaine attaque quand les couteaux

retombent inertes sur le sol. Les courtisans ne cachent pas leur déception en constatant que vous n'avez pas la moindre blessure.

- Tu as la vie dure, grogne l'un d'eux. Nous allons voir si tu pourras résister à la Chambre de Givre. Rendez-vous au [132](#).

## 65

Vous comptez attaquer dès le début de la partie et envoyer une longue balle de manière à tenter le point et prendre l'avantage. Par la suite, il faudra redoubler de prudence et peut-être laisser l'attaquant adverse vous dépasser pour vous approcher du joueur en défense. Rendez-vous au [88](#).

## 66

Au signal du chef des courtisans, les deux équipes reprennent leur place. C'est à vous de servir. Tout en jonglant avec la balle, vous réfléchissez à la meilleure stratégie. L'équipe gagnante doit totaliser 7 points. Si vous pensez qu'il faut tenter un tir en longueur, rendez-vous au [89](#). Si vous préférez ne pas courir de risques, rendez-vous au [112](#).

## 67

Le géant cligne des yeux et, à chaque mouvement de ses paupières, une pièce d'or apparaît au creux de votre paume. Il poursuit ainsi jusqu'à ce que vous en possédiez 20.

- Voilà un tour bien pratique quand on manque de monnaie, dites-vous pour l'encourager à poursuivre.

- Mes pouvoirs étaient plus grands autrefois, soupire le géant. Je me demande si je n'ai pas gâché mon éternité à compter les étoiles...

- Mais non, dites-vous en empochant vos pièces d'or. Tiens, regarde, une étoile filante, il va falloir la soustraire... Bien, je te souhaite le bonsoir. N'oubliez pas de noter les 20 pièces d'or sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [135](#).

## 68

Vous plongez à travers le cercle de flammes magiques et vous poussez un cri d'agonie, horriblement brûlé. Vous perdez 7 **POINTS DE VIE** (si vous bénéficiez d'une Protection magique, vous ne perdez que 3 **POINTS DE VIE**). Si vous survivez à cette épreuve, la barrière de flammes disparaît, son office accompli. Alors que vous grimacez encore de douleur, Éclair de Jade se précipite pour récupérer son précieux Bâton. Rendez-vous au [91](#).

## 69

Vous longez de hautes falaises pendant plusieurs heures jusqu'à ce que vous trouviez un défilé qui vous permette de grimper au sommet. Pendant ce temps, vous entendez une plainte sifflante, semblable aux gémissements du vent dans les rochers. Pourtant, pas un souffle d'air ne vient troubler ce paysage immobile. Vous remarquez alors une douzaine de tourbillons glissant au ras du sol dans votre direction ! Une violente angoisse vous étreint car cette vision vous remet en mémoire les histoires de voyageurs déchiquetés par les démons du désert chevauchant leurs tourbillons de sable ! Si vous avez la Connaissance de la mythologie, rendez-vous au [345](#). Si vous n'avez pas cette compétence, mais si vous disposez de Sortilèges et d'un Bâton, rendez-vous au [92](#). Si vous désirez combattre les démons, rendez-vous au [115](#). Enfin, si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [137](#).

## 70

- Il m'est difficile de répondre, madame, dites-vous. Je suis conscient de mes devoirs envers le clan qui m'a élevé, mais je ne puis ignorer ce que me dicte mon cœur. Je dois partir à la recherche de mon frère, je ne connaîtrai pas le repos avant de savoir s'il est vivant ou mort.

La Matriarche pousse un long soupir résigné.

- Je savais que je ne pourrais pas te raisonner, dit-elle. Tu es impétueux, comme le fut ton père et tu partages cette qualité avec Étoile du Matin. Tu possèdes l'étoffe d'un héros, mais prends garde, Étoile du Soir, cette bravoure pourrait t'être fatale.

- Dois-je comprendre que vous me donnez votre accord, madame ?

- Tu l'as. Que puis-je faire d'autre ? La Matriarche vous remet une lettre.

- Présente-toi à Fleur de Minuit, dit-elle. C'est une cousine éloignée qui réside à Balak, sur la côte nord. Fleur de Minuit est un navigateur expérimenté. Elle pourra t'arranger un passage sur un navire jusqu'à Tahil. Je te souhaite bonne chance, Étoile du Soir, puissent les dieux t'accompagner tout au long de ta quête.

Vous vous levez et vous saluez la Matriarche avec déférence avant de quitter la pièce, le cœur rempli d'espoir. Notez la lettre d'introduction sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [93](#).

## 71

Les pattes velues de la tarentule effleurent lentement vos doigts et ce contact vous arrache des frissons. Vous imaginez fort bien la frayeur que peut ressentir une souris quand un de ces monstres fond sur elle en pleine nuit ! Retenant votre souffle, vous retirez vivement la main. La tarentule ne réagit pas et se replie d'un mouvement paresseux à l'ombre de la papaye. Vous reculez d'un pas et vous poussez un profond soupir. - Hé, toi ! Que fais-tu ici ?

Un vieux paysan vous a repéré et il traverse le verger en courant. Si vous désirez lui parler et si vous avez le sens de l'Étiquette, rendez-vous au [117](#). Si vous voulez lui parler mais si vous n'avez pas cette compétence, rendez-vous au [139](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [163](#).

## 72

Une série d'étourdissements vous avertit que votre blessure est en train de s'infecter. Vous partez aussitôt en quête de champignons dont les spores sont connues pour chasser la fièvre. Vous en trouvez, vous les mélangez à du miel pour masquer l'amertume et vous avalez cette mixture. Vous avez connu plus appétissant mais, au moins, le résultat est concluant. Rendez-vous au [118](#).

## 73

D'un bond, vous quittez votre couche et vous foncez en direction du feu pour récupérer vos possessions. Les cannibales, pris de court par votre brusque réaction, ne réagissent pas tout de suite mais, quand vous avancez vers eux, l'air outragé, ils se saisissent de leurs armes et se défendent. Si vous pratiquez l'Escrime et si vous avez une épée, vous perdez **2 POINTS DE VIE**. Si vous pratiquez le Combat à mains nues, vous perdez **4 POINTS DE VIE**. Si vous n'avez aucune compétence de combat, vous perdez **6 POINTS DE VIE**. Si vous êtes encore de ce monde à l'issue de l'affrontement, rendez-vous au [433](#).

## 74

Vous lancez un regard inquiet en direction des démons, de crainte qu'ils ne repartent sans vous. - Nous allons t'attendre, prends ton temps, disent-ils avec un bel ensemble.

Rassuré, vous entamez l'escalade de la paroi rocheuse et vous scrutez bientôt les ténèbres qui emplissent la faille. Vous distinguez un boyau étroit menant à une chambre. Quelque chose brille faiblement dans la pénombre et une odeur de cloaque vous saisit à la gorge. Si vous retournez au canot, rendez-vous au [258](#). Si vous possédez la Roublardise et si vous désirez pénétrer dans le tunnel, Rendez-vous au [282](#). Si vous voulez explorer le tunnel bien que vous ne disposiez pas de la compétence de Roublardise, rendez-vous au [140](#).

## 75

Vous atteignez bientôt une clairière où un gigantesque arbre centenaire s'est écroulé, formant une trouée de lumière dans l'épaisse voûte de feuillage. La végétation recouvre déjà l'ancêtre mort et de jeunes pousses s'élèvent vers le ciel pour occuper l'espace qu'il a libéré. La vue de cette parcelle d'azur exempte de nuages vous redonne de la force et vous restez un long moment sous les chauds rayons du soleil à suivre sa course lente. Il décline peu à peu jusqu'à toucher la cime des arbres sur votre gauche. Cette information suffira-t-elle pour vous permettre de quitter la forêt ? Si vous choisissez d'aller :

Droit devant vous

Rendez-vous au [52](#)

A gauche

Rendez-vous au [412](#)

A droite

Rendez-vous au [121](#)

## 76

Vous bondissez sur une rame et vous manœuvrez au plus vite le canot en direction de la paroi où le courant est plus faible. A quelque distance, vous repérez un tunnel nimbé d'une lumière glauque, vous vous y engagez et vous émergez sous un ciel blafard. Cet affluent de la rivière est un simple ruisseau d'eau saumâtre et un marécage s'étend à perte de vue. Quel que soit l'endroit où se porte votre regard, vous apercevez quelques monticules sableux couverts d'ajoncs émergeant des marais. L'air est chargé de miasmes fétides. Vous vous approchez d'une jetée de bois vermoulu et vous amarrez le canot. Si vous désirez conserver la rame, notez-la sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [53](#).

## 77

Si vous avez le sens de l'Étiquette, vous êtes reconnu comme un noble de Koba et reçu à la cour. Rendez-vous au [192](#) dans ce cas. Si vous n'avez pas cette compétence, mais si vous possédez le

mot de passe *Poktapok*, rendez-vous au [215](#). Sinon, allez-vous offrir un présent somptueux au roi (rendez-vous au [238](#)) ou bien abandonner tout espoir d'être introduit auprès de lui (rendez-vous au [262](#)) ?

## 78

Le majordome revient quelques minutes plus tard et vous annonce que le roi a beaucoup apprécié votre présent mais, ne pouvant vous recevoir, il a chargé un de ses conseillers de le faire à sa place. Un serviteur royal vous conduit donc jusqu'aux appartements du seigneur Serpent de Feu. C'est un vieux guerrier à la barbe poivre et sel, défiguré par une effrayante balafre mais, en dépit de son apparence féroce, il est un hôte courtois et plaisant. Serpent de Feu demande que l'on vous apporte un bol de cacao épicé.

- Nous célébrons demain le départ du vieux roi pour le Royaume des Morts, dit-il. Est-ce que ce sont ces réjouissances qui nous valent le plaisir de votre visite ?

Tout en sirotant votre cacao, vous lui expliquez que votre quête vous entraîne plus loin vers l'ouest. Serpent de Feu vous écoute avec une indifférence polie et vous fait servir un repas qui vous fera reprendre 1 **POINT DE VIE**. Si vous possédez le mot de passe *Psychoduct*, rendez-vous au [331](#). Sinon, vous vous accordez une bonne nuit de sommeil sous le toit de Serpent de Feu. Le lendemain, si vous décidez de :

- |                            |                                    |
|----------------------------|------------------------------------|
| Partir vers le nord        | Rendez-vous au <a href="#">30</a>  |
| Partir vers l'ouest        | Rendez-vous au <a href="#">8</a>   |
| Rester pour les festivités | Rendez-vous au <a href="#">416</a> |



Voyant que vous n'avez pas l'intention d'acquitter le droit de passage, le dragon referme bruyamment ses mâchoires, provoquant un séisme qui secoue la contrée. Kawak pensait avoir définitivement clos le débat mais vous n'avez pas encore sorti l'argument suprême : l'homme d'or qui prend vie au contact de vos mains. Le dragon regarde la figurine d'un œil torve, jusqu'à ce qu'il la reconnaisse. L'homme d'or n'a qu'un seul geste à faire et Kawak ouvre grand ses mâchoires, déroulant sa langue comme un tapis rouge devant un hôte de marque. - Entre, mortel, grogne-t-il.

Vous vous baissez pour récupérer la figurine, mais elle s'éloigne en courant et plonge d'un bond gracieux dans le torrent de lave. Rayez l'homme d'or de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [33](#).

Vous arrivez bientôt au bord d'un canyon. Des volutes de vapeurs jaunâtres et suffocantes montent des profondeurs de la faille et masquent par instants la lueur incandescente qui crépite en contrebas.

Le grondement continu vous laisse imaginer un torrent de lave coulant au fond du gouffre. Des aiguilles rocheuses émergent à intervalles réguliers de cet océan sulfureux et forment une rangée de dents traversant la faille. En sautant de l'une à l'autre, il serait possible d'atteindre l'autre bord, mais l'entreprise est pour le moins dangereuse car le sommet des roches ne dépasse pas la taille d'une main ouverte. Si vous avez la Connaissance de la mythologie, rendez-vous au [286](#). Si vous possédez le mot de passe *Pakal*, rendez-vous au [309](#). Si vous n'avez rien de cela et si vous voulez traverser la gorge en bondissant de roche en roche, rendez-vous au [147](#). Enfin, si vous possédez une sarbacane et si vous voulez l'utiliser pour traverser en sécurité, rendez-vous au [170](#).

## 81

Vous attendez patiemment que les rayons du jour finissant dessinent des ombres gigantesques sur la route. A l'instant où le soleil se noie à l'horizon, la jarre bascule de l'épaule de la vieille femme, révélant une deuxième tête monstrueuse. La chose a des traits vaguement humains, mais ses yeux injectés de sang trahissent un instinct de prédateur bestial. La créature s'extirpe avec un odieux gargouillis du cou de la pauvre vieille endormie. En vous apercevant, le monstre déploie une chevelure démente, certaines mèches mesurant plus de deux mètres de long et, porté par ses cheveux comme une araignée par ses pattes, il s'avance, la bouche déformée par un rictus avide. Déjà, les mèches fouettent l'air et vous désignent. La créature bondit, prête à refermer ses mâchoires sur votre cou, mais le sel fait son office et repousse le monstre qui tombe à vos pieds. Vous profitez de l'occasion pour le glisser dans votre casier, que vous lestez de pierres avant de jeter le tout à la rivière. Quelques bulles viennent mourir à la surface des eaux calmes, vous informant que le monstre a bu la tasse. Rayez le casier de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [398](#).

## 82

Le dieu accepte votre offrande et vous révèle la route à suivre. Aucun mot n'est prononcé mais cette connaissance éclaire votre esprit : vous savez maintenant qu'il faut redescendre les marches et continuer d'avancer, puisque le chemin du Royaume des Morts se trouve sous les eaux. Vous quittez le temple et vous entamez la descente de l'escalier abrupt. Vous constatez alors que les marches se prolongent et s'enfoncent sous la surface verte des eaux glaciales. Rendez-vous au [105](#).

## 83

Votre compagnon vous guide à travers une foule de misérables condamnés à errer sans fin sous cet aveuglant soleil. Comme vous approchez du kapo-kier, vous remarquez que les personnes

assises à l'ombre sont des squelettes vivants. Leurs os dénudés sont recouverts de mousses et des colonies d'insectes circulent entre leurs côtes vermoulues. Votre compagnon vous explique que, du fait de leur haute lignée, ils ont le privilège de rester à l'ombre. Pendant qu'il parle, son apparence se transforme et il devient à son tour un squelette rongé de mousses. Si vous disposez de Sortilèges et d'un Bâton, Rendez-vous au [128](#). Sinon, rendez-vous au [151](#).

## 84

Vous vous présentez devant la dernière sentinelle, gigantesque démon voûté aux yeux brillants comme des miroirs. Il se penche légèrement vers vous et racle les accoudoirs de son trône de ses longs doigts griffus.

- Dis-moi comment l'on me nomme, demande-t-il d'une voix éraillée.

Voici venu l'instant de vérité. Donnez la bonne réponse et vous retrouverez le monde des vivants. Si vous décidez de l'appeler :

Seigneur Crâne

Rendez-vous au [336](#)

Rire Tonnant

Rendez-vous au [349](#)

## 85

Il ne sera pas facile de se procurer de la nourriture dans les régions arides que vous allez traverser, aussi prenez-vous soin de ramasser une bonne provision de fruits dans les vergers abandonnés qui bordent les premiers kilomètres de la route de l'ouest. Au fil des heures, la voie rectiligne cède la place à un chemin de cailloux, puis à un sentier de terre battue et, finalement, vous cheminez au cœur d'une contrée désolée, sous un soleil implacable. Les jours passant, votre provision de fruits se termine mais, plus encore que la faim, la soif est votre pire ennemie sous cette canicule. Vous perdez 1 **POINT DE VIE**, sauf si vous possédez des notions de Survie ou une gourde. Les jours se

transforment en semaines mais, enfin, les pyramides de Shakalla apparaissent au lointain, formes mouvantes dans les brumes de chaleur. Le grand désert de l'ouest envahit l'horizon, tel un long serpent gris marquant les frontières du monde connu. Rendez-vous au [321](#).

## 86

Cet assemblage de briques vous rappelle un piège que l'on vous avait commandé pour repousser d'éventuels pilleurs de tombes. Dans cet exercice, tout est question d'observation et de contrôle de soi. Il faut déterminer quelles sont les briques qui soutiennent la voûte et parvenir ensuite à en ôter toutes les autres. Cette tâche vous prend plus d'une heure mais, finalement, vous parvenez à ménager un espace suffisant pour vous y glisser. Vous retrouvez les courtisans à l'autre extrémité du couloir, assis au soleil.

- Tu as été bien long, déclare leur chef en se levant à votre approche. Si tu as éprouvé des difficultés, je crains le pire pour les épreuves à venir. Rendez-vous au [431](#).

## 87

Vous vous précipitez à l'angle de la pièce, surveillant d'un regard farouche les déplacements des couteaux enchantés. A l'instant où ils s'envolent à l'attaque, vous empoignez votre pierre et vous fouettez l'air d'un ample mouvement circulaire. Des étincelles crépitent au contact des lames qui cisailent l'extrémité de la roche. Les couteaux s'égaillent dans la pièce comme une nuée de moineaux effrayés mais, après quelques hésitations, ils reviennent à l'attaque. Cette fois encore, vous parrez les coups à l'aide de votre pierre, mais la tendre roche volcanique est entaillée à nouveau. L'affrontement se prolonge toute la nuit et il ne vous reste qu'un petit morceau de pierre qu'une attaque concertée des couteaux détruit entièrement (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*). Vous vous préparez mentalement à la prochaine attaque quand les couteaux retombent inertes sur le

sol. Les courtisans ne cachent pas leur déception en constatant que vous n'avez pas la moindre blessure. - Tu as la vie dure, grogne l'un d'eux. Nous allons voir si tu sauras résister à la Chambre de Givre. Rendez-vous au [132](#).

## 88

Le chef des courtisans s'avance et vous remet la balle.

- C'est très sportif de votre part de nous laisser l'engagement, vous étonnez-vous.

- Il faut parfois se montrer magnanime, répond-il en esquisant une révérence. Quand vous aurez perdu, nous nous partagerons vos carcasses avec plaisir.

A ces mots, il quitte l'aire de jeu et les deux ombres prennent place de l'autre côté de l'arène.

- Que la partie commence ! ordonne Collier de Crânes.

Vous envoyez la balle contre le mur de droite et vous foncez aussitôt pour la rattraper au rebond. Un homme d'ombre s'élançe à la charge. Si vous décidez de :

- |  |                                    |
|--|------------------------------------|
| Le percuter de plein fouet               | Rendez-vous au <a href="#">111</a> |
| Le contourner pour aller vers le suivant | Rendez-vous au <a href="#">133</a> |
| Marquer le point tout de suite           | Rendez-vous au <a href="#">156</a> |

## 89

Vous envoyez la balle rebondir contre l'angle du mur et elle s'envole à travers l'arène. Vous vous précipitez aussitôt à la réception et vous parvenez à toucher la zone à 2 points située sur le mur opposé. Tracez 2 bâtons en bas de votre *Feuille d'Aventure*. La balle ricoche vers vos adversaires qui s'élançant pour la récupérer. Si vous avez 7 bâtons sur votre *Feuille d'Aventure* et si vous avez le mot de passe *Vénus*, rendez-vous au

**19.** Si vous n'avez pas le mot de passe, rendez-vous au **134**. Si le total de vos bâtons est inférieur ou égal à 6, rendez-vous au **181**.

## 90

- Achète une gourde, dit le géant. Ainsi qu'un couteau ou une épée. Tu rencontreras un serpent à quatre têtes dans le désert. Son point faible se situe à l'embranchement des quatre têtes. Il faudra t'approcher pour cela. Mon conseil est de feindre la fuite afin qu'il se dresse pour te poursuivre. Alors, tu pourras le tuer.

- Ne pourrais-je pas simplement éviter de le rencontrer ? demandez-vous.

- Non, car il te faut un peu de son sang. C'est une substance semblable au caoutchouc, avec laquelle tu pourras confectionner une balle.

- J'ai d'autres préoccupations en tête que de jouer à la balle, protestez-vous.

- Elle t'aidera lors de la partie de balle de Collier de Crânes. Il utilise le jeu rituel pour affaiblir et humilier ses adversaires mais, si tu remportes la partie, la magie accordée au vainqueur sera tienne.

- Comment pourrais-je tuer Collier de Crânes ? demandez-vous.

- Vous autres humains, vous ne changerez jamais, soupire le géant. Il est des victoires plus importantes que la simple revanche, crois-moi. Montre-toi plus grand que ton ennemi et tu remporteras la plus belle des victoires. Rendez-vous au **135**.

## 91

Éclair de Jade rebrousse chemin jusqu'à la plage et, d'un geste théâtral, il désigne les flots de son bâton. Aussitôt, un chemin lisse et scintillant comme du verre se forme sur les eaux. La trace

miroitante se prolonge à perte de vue. Le magicien s'y engage et commence à s'éloigner.

- Puis-je vous accompagner ? demandez-vous.

- Nous n'allons pas dans la même direction, répond-il. Mais si tu vas au sud, sur la côte, tu rencontreras un géant enterré jusqu'au cou dans le sable. Il compte les étoiles depuis le début des temps. Dis-lui qu'il y en a exactement cent mille millions et il t'accordera un vœu.

Vous le regardez cheminer vers l'horizon avant de regagner votre navire qui s'est transformé en un superbe vaisseau de bois précieux et laqué, doté de voiles magiques qui ne perdent jamais le vent. Satisfait, vous grimpez à bord. Si vous partez à l'est, vers Tahil, rendez-vous au [300](#). Mais vous pouvez aller au sud, comme vous l'a suggéré le sorcier. Dans ce cas, rendez-vous au [114](#) si vous possédez le mot de passe *Sakbe*. Rendez-vous au [136](#) si vous ne le possédez pas.

## 92

Vous vous concentrez sur une barrière d'énergie occulte censée repousser les démons mais, hélas, ils sont trop nombreux et se meuvent dans leur élément. Ils pulvérisent votre obstacle et se ruent pour vous engloutir dans leurs tourbillons. Sans Protection magique, vous avez l'impression de passer dans un laminoir et vous mourez sur le coup. Si vous bénéficiez d'une Protection magique et d'une Amulette, vous perdez **2 POINTS DE VIE** avant de pouvoir vous dégager. Si vous êtes encore de ce monde, allez-vous affronter les démons (rendez-vous au [115](#)) ou bien prendre la fuite (rendez-vous au [137](#)) ?

## 93

Réalisant que vous aurez besoin de vous équiper pour votre périple, vous vous rendez au marché. Là, sous la longue colonnade recouverte de toiles colorées, vous trouverez tout ce dont vous avez besoin. Hélas, l'après-midi est déjà bien avancé et

nombre de marchands ont déjà plié boutique, chassés par la chaleur étouffante. Parmi les étals, vous identifiez d'un simple coup d'œil la nature des produits proposés à la couleur des bâches. Les tentes vertes sont celles des marchands de maïs, tandis que les rouges ou les jaunes sont réservées aux autres types de nourriture. Les tentes noires proposent des articles en pierre polie ou en verre et les motifs gris indiquent que le marchand vend aussi des armes. Les objets de bois sont signalés par des tentures de couleur ocre et le blanc est la couleur des potiers. Vous repérez rapidement quelques articles utiles et vous vérifiez le contenu de votre bourse avant de procéder aux achats :

Une gourde	2 pièces d'or
Un rouleau de corde	3 pièces d'or
Une torche	2 pièces d'or
Un pot de teinture	2 pièces d'or
Un sac de piments rouges	2 pièces d'or

Achetez ce que vous voulez, rayez les sommes correspondantes et inscrivez vos emplettes sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [389](#).

## 94

Le contact des pattes velues de la tarentule sur votre main vous arrache des frissons malgré la température et vous devez lutter pour ne pas trembler tandis que vous approchez lentement l'autre main. Les yeux multiples de la créature semblent animés d'une lueur malveillante et son aspect vous cause davantage de frayeur que les masques grimaçants qui ornent le temple de la Mort. A l'instant où vous la saisissez, la tarentule agite convulsivement ses pattes velues mais vous la jetez au loin avec une grimace de dégoût. Aussitôt, une violente douleur vous parcourt la main. Aurait-elle eu le temps de vous mordre ? Vous écartez les doigts et vous découvrez des dizaines de petites



marques rouges au creux de votre paume. Les soies de la tarentule étaient tranchantes comme des rasoirs et, apparemment, elles étaient aussi enduites de poison. Vous perdez **1 POINT DE VIE**. - Hé, toi ! Que fais-tu ici ?

Un vieux paysan vous a repéré et il traverse le verger en courant. Si vous désirez lui parler et si **vous** avez le sens de l'Étiquette, rendez-vous au [117](#). Si vous n'avez pas cette compétence, rendez-vous au [139](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [163](#).

## 95

Vous continuez péniblement votre route mais, au bout de quelques heures, l'infection gagne vos blessures et la faiblesse vous empêche de poursuivre. Le front trempé de sueur, vous vous écroulez au pied d'un arbre en grelottant de fièvre. Vous sombrez peu à peu dans un état semi-comateux, peuplé de rêves morbides. Vous voyez votre frère aux prises avec un fantôme ricanant dont les chairs déchiquetées pendent du squelette. Des flammes glacées lèchent un ciel ruisselant de sang épais. Les visions se brouillent et s'entremêlent en un malstrom de couleurs vives d'où émergent par instants des crânes aux yeux de braise. Un serpent à quatre têtes s'avance lentement... Vous vous réveillez en sursaut sur un lit de feuilles. L'air est chargé d'effluves de braises et de viande grillée. Vous vous redressez en grimaçant sur votre couche pour comprendre que vous êtes sous une hutte ouverte aux quatre vents à proximité d'une clairière. Non loin, près d'un ruisseau, se trouve un petit verger. - Tu as recouvré tes esprits. Nous pensions que tu allais mourir.

L'accent chantonnant ne vous est pas familier. Vous vous tournez vers la voix et vous repérez quatre hommes vêtus de blanc, assis autour d'un feu. Vos possessions sont étalées à côté d'eux. Vous regardez alors ce qu'ils cuisent et cette vision vous fait frémir. Un jeune enfant, rôti à point, tourne lentement sur la broche ! Si vous prenez aussitôt la fuite en abandonnant vos possessions, rendez-vous au [50](#). Si vous attaquez ces affreux cannibales,

rendez-vous au [73](#), mais si vous attendez qu'ils s'expliquent, rendez-vous au [27](#).

## 96

Le gamin déloge plusieurs prunes avec une habileté consommée et procède à la distribution sous les cris enthousiastes de sa bande. Bientôt, les garnements détalent entre les arbustes du verger. Apparemment, vous avez joué de malchance en rencontrant une tarentule. Quoi qu'il en soit, cet incident vous a ôté toute envie de fruits et vous passez votre chemin sans même songer à ramasser des prunes. Rendez-vous au [350](#).

## 97

Les deux rameurs sont des démons aux petits yeux perçants, dépourvus de dents. Des barbillons visqueux et hirsutes font office de système pileux et leur peau soyeuse a des reflets bleu pâle. Le premier porte une coiffe en forme d'aileron de requin et le deuxième une calotte en peau de léopard. Comme le canot s'approche, vous remarquez qu'ils ne possèdent pas de jambes : leur corps se termine en une masse informe et dégoulinante.

- Tu désires voyager sur le territoire des Morts, déclare le premier rameur.

- Nous allons donc te transporter, poursuit le deuxième.

Bien que ces deux créatures ne vous inspirent que dégoût, vous ne voyez pas d'autre possibilité. Vous montez à bord du canot et les deux êtres repartent lentement sur les eaux calmes. Vous repérez bientôt l'entrée d'un tunnel dans la pénombre, mais le canot s'arrête un peu avant, près d'un promontoire, au pied de la paroi. En levant les yeux, vous distinguez une crevasse. L'endroit n'est guère plaisant et un courant d'air vicié s'échappe de la faille. Si vous débarquez pour grimper vers la crevasse, rendez-vous au [74](#). Si vous attendez que les démons reprennent la traversée, rendez-vous au [258](#).

Une cacophonie de cris et de piailllements vous force à relever la tête. Une colonie de singes vous observe avec de grands yeux ronds depuis la cime des arbres et vous ne pouvez vous empêcher de rire à leurs grimaces. Soudain, de petits doigts s'agrippent à vos vêtements ! Deux singes, profitant de la diversion provoquée par leurs congénères, ont entrepris de vous escalader ! Le premier grimpe sur vos épaules et masque vos yeux tout en vous assénant de petits coups de poing sur le crâne ! Pendant ce temps, son complice fouille sans vergogne dans votre havresac. Vous avez à peine le temps de réagir que les deux lascars s'enfuient en criant vers les hauteurs, le fruit de leur larcin sous le bras ! Si vous possédiez les objets suivants, les singes ont pu s'en emparer : une Amulette magique, un châte Stabaï, une fiole de potion magique ou un paquet de galettes de maïs. Rayez un de ces objets (au choix) de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous ne possédiez rien de tout cela, il est bien évident que les singes sont repartis les mains vides. A présent, quelle direction allez-vous suivre ? Si vous voulez aller :

Droit devant vous

Rendez-vous au [121](#)

A gauche

Rendez-vous au [412](#)

A droite

Rendez-vous au [29](#)

L'écho grondant d'une cascade emplit bientôt le tunnel et le canot prend de la vitesse. Sans plus attendre, vous nouez l'extrémité de la corde pour en faire un lasso et vous parvenez à agripper un rocher à flanc de paroi. Le canot s'immobilise violemment et glisse en travers du courant, en direction d'un tunnel latéral nimbé d'une lumière glauque. L'embarcation s'y engage et, incapable de déloger votre corde, vous devez l'abandonner (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*). Vous émergez sous un ciel blafard et vous progressez au milieu d'un marécage s'étendant à perte de vue. Cet affluent de la rivière est

un simple ruisseau d'eau saumâtre et, quel que soit l'endroit où se porte votre regard, vous apercevez quelques monticules sableux couverts d'ajoncs émergeant des marais. L'air est chargé de miasmes fétides. Vous vous approchez d'une jetée de bois vermoulu où vous amarrez le canot. Si vous pensez que la rame vous sera utile dans l'avenir, notez-la sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [53](#).

## 100

La vieille paysanne somnole jusqu'à ce que les rayons du jour finissant dessinent des ombres interminables sur la route. Soudain, elle se dresse tel un pantin dirigé par des fils invisibles et elle enlève la jarre de son épaule, révélant une deuxième tête monstrueuse ! La chose a des traits vaguement humains, mais ses yeux injectés de sang trahissent un instinct de prédateur bestial. La créature s'extirpe avec un odieux gargouillis du cou de la pauvre vieille qui retombe inanimée sur le sol. Le monstre déploie une chevelure démente, certaines mèches mesurant plus de deux mètres de long et, portée par ses cheveux comme une araignée par ses pattes, clic s'avance, la bouche déformée par un rictus avilir. De longues tresses se forment, hissant l; i rhosr i \ votre hauteur tandis que d'autres, agissant comme des fouets, s'enroulent déjà autour de vos chevilles ! Vous ne pouvez pas employer d'arme, même si vous en possédez une. Le combat devra se faire au corps à corps. Si vous pratiquez le Combat à mains nues, rendez-vous au [126](#). Sinon, rendez-vous au [149](#).

## 101

Vous rencontrez un marchand qui a entendu parler de votre clan. Vous lui proposez 1 pièce d'or contre une chambre.

- Des gens arrivent de partout pour les festivités, il va bien falloir les loger et les hôtels sont déjà bondés, prétexte-t-il pour que vous lui donniez davantage.

- Ce sont des paysans en majorité, objectez-vous. Ils vont dépenser leur argent en victuailles et en libations et dormiront à la belle étoile.

Pour donner plus de poids à votre argument, vous lui faites miroiter une pièce d'or sous le nez et il accepte vos conditions. Pour ce prix, il vous offre un repas et une chambre dans sa demeure, située à la périphérie de la ville (n'oubliez pas de rayer 1 pièce d'or de votre *Feuille d'Aventure*). Si vous possédez le mot de passe *Psychoduct*, rendez-vous au [331](#). Sinon, la nuit de sommeil vous permet de reprendre 1 **POINT DE VIE**. Qu'allez-vous faire le lendemain matin ? Si vous décidez de partir pour Ashaka, rendez-vous au [8](#). Si vous préférez suivre la rivière jusqu'à la côte, rendez-vous au [30](#). Enfin, si vous restez pour les festivités, rendez-vous au [416](#).

## 102

Celui qui vous donnera le Bâton n'est pas encore né ! Vous vous ruez à la charge en hurlant comme un forcené et votre soudaine attaque prend les gardes de court. Vous leur décochez quelques vigoureuses torgnoles avant qu'ils ne reprennent contenance et se mettent à répliquer. Malgré tout votre courage et votre détermination, vous croulez bientôt sous le nombre et la correction que vous recevez est à la mesure de votre impudence ! Si vous pratiquez l'Escrime et si vous avez une épée, vous perdez 6 **POINTS DE VIE**. Si vous pratiquez le Combat à mains nues, vous perdez 5 **POINTS DE VIE**. Si vous n'avez aucune compétence de combat, vous perdez 3 **POINTS DE VIE**. Si vous survivez à cette bastonnade musclée, les gardes vous chassent hors du palais à grands coups de pied dans l'arrière-train. Rendez-vous au [262](#).

## 103

Vous provoquez l'apparition d'une colonie de fourmis rouges et, les dirigeant à l'aide de votre bâton, vous faites en sorte qu'elles tapissent toute la surface de la bouche. L'effet escompté ne tarde pas et le dragon vous expulse avec un long jet de salive. Vous

vous relevez aussitôt et vous nettoyez la bave qui souille vos vêtements. Vous êtes chanceux : il aurait pu vous avaler... Vous profitez de ce que le dragon postillonne à tout va pour se débarrasser des fourmis et vous vous éclipez discrètement. Rendez-vous au [263](#).

#### 104

Le corps de la vieille femme, parasité par la tête monstrueuse, se lève tel un pantin, ses bras fouettant l'air au hasard. La véritable tête de la paysanne est toujours endormie, mais le monstre hurle et grimace en guidant le corps. Si vous décidez :

De vous lancer à l'attaque	Rendez-vous au <a href="#">195</a>
De reculer	Rendez-vous au <a href="#">265</a>
D'attendre pour esquiver	Rendez-vous au <a href="#">242</a>

#### 105

Les marches de l'escalier disparaissent dans la pénombre des profondeurs. Vous contemplez les eaux troubles qui semblent sur le point de geler. Vous ne résisterez pas longtemps à une telle température. Si vous possédez un cuissot de chevreuil, rendez-vous au [127](#). Sinon, rendez-vous au [150](#).

#### 106

Les nobles discutent de leur voyage dans le Monde d'En-Bas. Vous apprenez que la plupart des âmes défunes sont transportées vers l'ouest et qu'elles entrent au Royaume des Morts par une porte située aux confins du désert en passant devant quatre gardiens chargés d'interdire l'entrée du royaume aux vivants. Au cours de la conversation, un noble mentionne le nom du quatrième gardien de la porte : il s'agit d'un démon qui s'appelle l'Aïeul des Ténèbres. Bientôt, un membre de l'assemblée, qui vous observait depuis quelque temps déjà,

remarque votre ressemblance avec son dernier seigneur, Étoile du Matin.

- Étoile du Matin est mon frère, répondez-vous, le cœur battant.

L'homme vous raconte qu'il faisait partie de sa suite quand ils ont atteint le palais du sorcier. Il farfouille un instant derrière lui et vous remet un crâne en disant que c'est celui de votre frère. Vous apprenez alors que le sorcier retient l'âme de votre jumeau et l'empêche de couler une fin paisible au Royaume des Morts. A cette nouvelle, votre sang ne fait qu'un tour et le désespoir se transforme en colère. Cet infâme sorcier paiera cette ignominie de sa vie et vous libérerez l'âme de votre frère, vous en faites le serment solennel. Ajoutez le crâne d'Étoile du Matin à la liste de vos possessions. Vous prenez congé de l'assemblée en les remerciant pour leurs précieux renseignements et vous repartez sans plus tarder. Rendez-vous au [200](#).

## 107

Un voile de colère assombrit le regard de la sentinelle et le trou sanguinolent qui lui sert de bouche libère un hurlement d'une violence stupéfiante. L'onde de choc vous projette au sol et vous pensez que la fin du monde va arriver. Quelques interminables secondes se passent et le tumulte cesse. Vous relevez la tête, abasourdi et étonné d'être encore vivant. La sentinelle a repris sa position hiératique. Elle regarde à nouveau droit devant elle, immobile comme une statue, sans vous accorder plus d'attention qu'à un insecte. Vous vous levez péniblement, comme affaibli. Le hurlement démoniaque a laissé de nombreuses séquelles et vous avez perdu toutes vos compétences, à l'exception d'une seule. Choisissez celle que vous désirez conserver et rayez toutes les autres de votre *Feuille d'Aventure*. Priez les dieux pour qu'elle suffise à vous maintenir en vie et rendez-vous au [37](#).

## 108

Avec l'aide du serviteur, vous érigez un monticule de sable de taille humaine que vous aspergez du sang du guerrier. Vous

recouvrez le tout de la cape en léopard et vous posez son épée au sommet de l'édifice, puis vous déposez la tête sectionnée, face tournée vers les étoiles.

- Son esprit l'a quitté depuis peu, expliquez-vous au serviteur effrayé par cette mise en scène. Je vais tenter de le rappeler.

Pendant de longues heures, vous poursuivez le rituel, traçant sans relâche des signes cabalistiques dans le sable et psalmodiant les formules de résurrection. Les premières lueurs de l'aube apparaissent déjà quand vous achevez d'une voix faible le dernier chant pour vous écrouler, exténué. Dans un état proche de l'évanouissement, vous percevez un grognement et le guerrier se lève, son sang mêlé au sable transformé en un corps de chair vivante !

- Maître, s'exclame le serviteur. Ce magicien vous a rendu à la vie !

- Balivernes, réplique le guerrier avec un haussement d'épaules. Je m'étais évanoui, voilà tout. Sur ces mots, il vous aide à vous relever. Notez le mot de passe *Angel* sur votre *Feuille d'Aventure*. Rayez aussi votre compétence de Sortilèges puisque vous avez épuisé la totalité de vos pouvoirs dans ce sauvetage miraculeux. Rendez-vous au [15](#).

## 109

Grâce à vos pouvoirs magiques, vous créez une réplique miniature du tunnel où chaque brique apparaît comme une petite barre lumineuse dotée d'un numéro. En touchant les barres avec votre Bâton, vous pouvez les sélectionner et les déplacer à votre guise. Après quelques tentatives infructueuses qui provoquent l'effondrement de votre réplique, vous parvenez à trouver la bonne combinaison. Vous mettez aussitôt votre système en pratique dans le véritable tunnel. Des fissures apparaissent sur la voûte et des gravats tombent autour de vous, mais l'architecture tient bon et vous parvenez finalement à vous frayer un passage. Les courtisans vous attendent de l'autre côté. -



Ainsi tu connais la magie ? dit leur chef. Notre maître n'est pas mauvais non plus, mais tu auras l'occasion de t'en rendre compte bientôt... Rendez-vous au [431](#).

### 110

Les couteaux referment le cercle autour de vous et l'un d'eux s'élançe à l'attaque pour vous entailler l'avant-bras. Vous pivotez en grimaçant de douleur et un deuxième vous atteint dans le dos. Ils cherchent à vous entourer de manière à attaquer de toutes parts, mais vous parvenez à esquiver un nouvel assaut et vous allez vous plaquer à l'angle de la pièce. L'épreuve dure toute la nuit et, malgré votre épuisement, vous ne pouvez vous accorder le moindre instant de répit. Vous parrez de multiples attaques, mais plusieurs portent leurs fruits et vous entaillent douloureusement. Vous perdez **2 POINTS DE VIE** (sauf si vous possédez l'Agilité, auquel cas vous perdez seulement **1 POINT DE VIE**). Si vous êtes encore de ce monde quand l'aube se lève, les couteaux retombent inanimés sur le sol et les courtisans arrivent bientôt pour vous délivrer. Rendez-vous au [132](#).

### 111

Vous percutez votre adversaire de plein fouet mais, pour une créature d'ombre, elle se révèle plutôt compacte : la violence de l'impact vous fait perdre **1 POINT DE VIE**. Si vous pratiquez le Combat à mains nues, vous récupérez la balle et vous parvenez à la renvoyer dans la zone gagnante : tracez 1 bâton en bas de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous ne pratiquez pas le Combat à mains nues, votre adversaire renvoie la balle et marque le point : tracez 1 croix en bas de votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [226](#).

### 112

Votre balle rebondit sur le mur et vous vous précipitez en milieu de terrain sans la quitter des yeux. D'un coup de poignet en revers vous l'envoyez heurter la zone à 1 point. La balle ricoche vers vos adversaires qui s'élançant à la réception. Tracez 1 bâton en bas de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [181](#).

## 113

- Tu m'as rendu un grand service sans rien demander en retour, dit le géant. Pour cela, je vais t'accorder le plus précieux des présents : l'immortalité. Vous attendez, mais aucun changement ne se produit, il n'y a pas la moindre différence.
- Est-ce tout ? vous étonnez-vous.
- Oui, à présent ton potentiel vital est infini.
- Comment cela ? demandez-vous, soucieux d'obtenir de plus amples renseignements.
- Tu ne mourras pas de mort naturelle, si tu préfères.
- Les aventuriers dans mon genre meurent rarement dans leur lit, mais je te remercie quand même, dites-vous.
- Tu n'auras plus à souffrir de blessures, ajoute le géant. Seule une catastrophe brutale pourra te tuer.

Voilà qui est intéressant ! A partir de maintenant, ne tenez plus aucun compte de vos **POINTS DE VIE**, vous pouvez même rayer la case de votre *Feuille d'Aventure*. Comme vient de le dire le géant, seul un cataclysme pourrait vous être fatal. Évitez de danser au sommet d'un volcan en éruption et vous vivrez vieux... Rendez-vous au [135](#).

## 114

Fleur de Minuit accepte de faire le détour. Cela lui permettra, dit-elle, d'acheter quelques belles poteries que les artisans convoient de Nachan à travers les marais. Vous traversez bientôt un lagon et votre cousine aborde à proximité d'un petit village de pêcheurs.

- Hâte-toi de vérifier les dires du sorcier. Mes achats ne prendront que quelques heures et j'aimerais repartir peu avant

l'aube, dit-elle. L'après-midi touche déjà à sa fin et le ciel se pare de teintes orangées. Vous partez aussitôt en promettant de faire vite. Rendez-vous au [260](#).

## 115

Les tourbillons hurlants se referment sur vous et vous noient dans un malstrom de sable. Aveuglé et les poumons en feu, vous luttez contre ces éléments furieux qui vous lamentent et, dans un ultime sursaut d'énergie, vous parvenez à échapper à leurs griffes maléfiques pour retomber, haletant, sur le sable. Si vous pratiquez l'Escrime et si vous avez une épée, vous perdez 1 **POINT DE VIE**. Si vous pratiquez le Combat à mains nues, vous perdez 2 **POINTS DE VIE**. Si vous n'avez aucune compétence de combat, vous perdez 3 **POINTS DE VIE**. Si vous survivez, il faut trouver autre chose pour vous débarrasser de ces monstres. Si vous disposez de Sortilèges et d'un Bâton, rendez-vous au [92](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [137](#).

## 116

Si vous voulez visiter le temple :

Du dieu de la Guerre	Rendez-vous au <a href="#">231</a>
De la déesse de la Lune	Rendez-vous au <a href="#">254</a>
Du dieu des Morts	Rendez-vous au <a href="#">277</a>

Si, après réflexion, vous pensez que les prêtres ne vous seront pas d'une grande utilité, vous pouvez encore demander à la Matriarche de voir les reliques de votre clan. Rendez-vous au [138](#) dans ce cas.

## 117

- J'ai failli être mordu par une tarentule, dites-vous comme le paysan arrive à votre hauteur.

- Elles aiment bien la fraîcheur des arbres, répond-il en s'épongeant le front d'un revers de main. Parfois, j'aimerais bien être une tarentule, pas un pauvre paysan obligé de trimer par cette chaleur.

Vous souriez, habitué aux éternelles récriminations des gens de la terre.

- Espérons que les pluies seront abondantes cette année, reprenez-vous pour entretenir la conversation. La sécheresse dure depuis trop longtemps.

- Les prêtres de Yashuna doivent bientôt célébrer le dieu de la Pluie, dit le paysan avec une lueur de malice. Mon fils aîné devait participer à la cérémonie mais il doit m'aider aux champs. Peut-être pourriez-vous y aller à sa place ?

- Je suppose que les prêtres n'apprécieraient guère que l'on prenne de telles libertés avec le rituel sacré.

- Bien sûr, répond le paysan, mais je possède un bracelet de jade que mon fils devait porter. Ce bracelet lui permet de tenir un rôle important lors de la cérémonie. Si vous voulez, je vous le cède pour une pièce d'or ou deux.

Vous examinez le bijou qu'il vous tend. Il a la forme d'un serpent d'eau et le glyphe du dieu de la Pluie est gravé sur sa tête triangulaire.

- En toute franchise, je dois t'avertir qu'un bracelet de cette qualité vaut plus que la somme demandée, dites-vous.

- Je le sais bien, répond le paysan en haussant les épaules, mais les temps sont difficiles et j'ai besoin d'argent...

Si vous désirez acquérir le bracelet de jade, rayez 1 pièce d'or et notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Quoi que vous fassiez, vous prenez congé du paysan et vous repartez en direction de Yashuna. Rendez-vous au [163](#).

## 118

Au hasard de votre route, vous surprenez un chevreuil dans le sous-bois. Votre estomac se manifeste bruyamment depuis quelques heures et cet animal ferait bien votre ordinaire. Si vous pratiquez le Tir avec une sarbacane, rendez-vous au [187](#). Si vous avez des notions de Survie et si vous voulez préparer un piège, rendez-vous au [210](#). Si vous possédez la Roublardise, rendez-vous au [233](#). Sans aucune de ces compétences, vous devez trouver quelque chose à manger dans votre havresac. Rendez-vous au [256](#).

## 119

Vous reprenez peu à peu conscience et une douleur sourde vous arrache une grimace. Vous réalisez alors que vous êtes encore en vie, adossé à une roche. Là où le ciel devrait se trouver, vous ne découvrez que la voûte sombre d'une caverne souterraine, baignée d'une lumière grisâtre. Vous relevez lentement la tête. Cette épreuve vous a épuisé et affaibli autant qu'un nouveau-né. A chaque mouvement, vous avez l'impression qu'une épée vous déchire les côtes. Le rocher sur lequel vous reposez est au milieu d'un lac. Votre cuisse est profondément ouverte et du sang s'écoule de la blessure pour former une mare écarlate à la surface des eaux. Vous repérez une gigantesque tête de serpent affleurant les eaux noires. Les contours sinueux de son corps démesuré rident la masse liquide tandis qu'il s'avance vers vous, ses écailles vertes scintillant dans la pénombre. Le monstre vous fixe en silence et une langue bifide jaillit pour goûter la mare de sang qui s'écoule à vos pieds. Vous retombez lourdement en arrière, dégoûté : vous gisez, blessé, au Royaume des Morts et un serpent d'eau se repaît de votre sang. Si vous vous levez pour tenter de chasser ce monstre, rendez-vous au [166](#). Si vous restez allongé sans rien faire, rendez-vous au [143](#).



**120** *Le flot ininterrompu vous entraîne le long d'une voie pavée qui traverse un petit bois.*

Vous suivez la foule qui se dirige en rangs serrés vers le nord de la ville et vous passez bientôt sous un vaste portique. Le flot ininterrompu vous entraîne le long d'une voie pavée qui traverse un petit bois. Vous vous étonnez de ne rencontrer aucune bâtisse dans cette partie de la ville. Tout autour de vous, les gens discutent d'un grand spectacle à venir et vous captez quelques bribes de conversation : « Le dieu de la Pluie ne va plus nous délaisser à présent... » Une femme flanquée de deux marmots braillards hurle par-dessus son épaule : « Encore faut-il que le sacrifice lui plaise... » Rapidement, les arbres s'effacent devant une vaste clairière. Vous vous frayez un passage parmi la foule et le spectacle que vous découvrez vous laisse un instant sans voix : une faille gigantesque occupe le centre de la clairière et il semblerait que l'écorce terrestre se soit tout simplement effondrée en cet endroit pour découvrir une entrée vers le Monde d'En-Bas. La cavité est profonde de plus de vingt mètres et la végétation qui en couvre les bords plonge un entrelacs de racines et de lianes vers les eaux stagnantes d'un lac au fond de la caverne.

- Qu'est-ce donc ? demandez-vous à un prêtre.

Sa réponse vient confirmer votre première impression :

- Voici le puits sacré de Yashuna, déclare-t-il d'un ton sentencieux. Voici l'entrée du Monde d'En-Bas. Si vous possédez un bracelet de jade en forme de serpent, rendez-vous au [257](#). Sinon, rendez-vous au [234](#).

Un faux pas malencontreux vous propulse dans un buisson d'épineux dont les feuilles acérées vous entaillent profondément la peau. D'ordinaire, une telle chute aurait été sans gravité mais, dans cette atmosphère moite et confinée, vos plaies s'infectent et commencent à suppurer. Vous perdez 1 **POINT DE VIE**. Si vous

survivez, quelle direction allez-vous suivre ? Si vous décidez d'aller :

A droite

Rendez-vous au [75](#)

A gauche

Rendez-vous au [412](#)

Droit devant vous

Rendez-vous au [29](#)

## 122

Vous vous élancez sur le cobra avec la vivacité d'un félin et vous bloquez sa tête contre la paroi avant qu'il ne réagisse. La créature se débat et fouette rageusement l'air à grands coups de queue, mais vous maintenez la pression sur sa gorge jusqu'à ce que l'air lui manque. Bientôt, son regard devient vitreux et il s'affaisse, inerte, sur le sol. D'un coup de pied, vous l'envoyez dans la rivière en contrebas. Vous reportez votre attention sur le tombeau ouvert. Les ténèbres paraissent animées de présences invisibles mais ce n'est que l'effet de votre imagination : vous avez vaincu le gardien de la tombe et il vous tarde de savoir ce qu'il pouvait bien défendre. Rendez-vous au [339](#).

## 123

- Vous ne connaissez donc pas la légende des frères jumeaux, Méditation et Réflexion ? s'étonne-t-elle. C'est une histoire très populaire dans la région. La scène les représente au moment d'entrer au Royaume des Morts. Ils doivent nommer correctement les quatre gardiens de la porte : Seigneur Crâne, Seigneur Écarlate...

Un apprenti accourt et interrompt votre conversation :

- Excusez-moi, ma mère, mais nous n'avons plus de pigments verts. Pouvons-nous utiliser du bleu pour les plumes de la coiffe ?

- Surtout pas ! s'indigne-t-elle avant de s'excuser auprès de vous.



Elle s'éloigne pour réprimander les ouvriers de leur négligence. Si vous voulez demander audience auprès du roi, rendez-vous au 77. Si vous préférez chercher une chambre en ville (à condition d'avoir de quoi payer), rendez-vous au [101](#).

## 124

Heureusement pour vous, la garde royale considère qu'elle a mieux à faire que de châtier la racaille et elle se contente de vous administrer quelques vigoureux coups de bâton avant de vous chasser du palais.

- Qu'on ne te revoie pas traîner dans les parages ou il t'en cuira ! hurle un garde en vous jetant votre havresac au visage.

Vous perdez 2 POINTS DE VIE. Si vous survivez, Rendez-vous au [262](#).

## 125

Vous éparpillez les piments sur la langue du dragon et vous les écrasez avec le talon. Le résultat est prompt à venir : le dragon hurle de douleur et vous expulse par la même occasion. Vous vous éloignez aussitôt, craignant son courroux, mais le monstre est plus pressé de racler sa langue contre les roches pour apaiser le feu qui lui brûle les papilles.

- Ne cherche pas à revenir par ici ! gronde-t-il en vous foudroyant du regard. Si je te revois, je te dévore !

Vous partez sans demander votre reste vers le Royaume des Morts. Rendez-vous au [263](#).

## 126

La tête de mort postillonne à tout va et ses crachats brûlent comme un acide. Des mèches serpentines s'enroulent autour de votre cou et le visage infâme se rapproche inexorablement du vôtre, ses yeux écarlates savourant déjà la victoire. Vous devez

agir vite ou tout est perdu ! Si vous tentez de lui fracasser la mâchoire d'un coup de poing, rendez-vous au [334](#). Si vous l'entraînez au sol afin de lui faire mordre la poussière, rendez-vous au [311](#). Si vous tentez de la claquer comme un tronc d'arbre proche, rendez-vous au [378](#).

## 127

Vous frottez votre corps avec la graisse qui entoure la viande. Vous pouvez ensuite conserver le cuissot ou le jeter. Serrant les dents, vous avancez lentement dans les eaux gelées qui mordent vos chairs mais, protégé par la graisse, la douleur reste supportable. Peu à peu, vous descendez l'escalier vers une tache verte qui scintille au fond du lac. Rendez-vous au [173](#).

## 128

Vous réalisez que l'eau du puits vous aurait permis de voir les habitants du Royaume des Morts sous leur ancienne apparence. Hélas, privé de cette magie, vous contemplez le spectacle de ce qu'ils sont devenus : des squelettes grimaçants recouverts de mousses. Vous jetez un sortilège d'Illusion sur l'ensemble du paysage avant que cette vision d'horreur ne laisse des dommages irréversibles dans votre esprit. Vous pouvez maintenant converser avec eux sans ressentir la moindre terreur. Rendez-vous au [106](#).

## 129

Le démon hurle sa déception et jette violemment ses deux couteaux dans votre direction. L'attaque est si brutale que vous ne pouvez pas réagir et, l'espace d'une seconde, vous croyez votre dernière heure venue. Mais, avec une précision diabolique, les deux lames d'onyx ne font qu'entailler votre épi-derme. Vous baissez la tête, stupéfait, pour voir deux petites gouttes de sang perler des blessures. Vous perdez **2 POINTS DE VIE**, mais les blessures du Seigneur Écarlate sont autrement plus graves.

Votre total de départ de **POINTS DE VIE** est amputé de 2 points de manière permanente. Si, par exemple, vous possédiez 10 **POINTS DE VIE** au début de votre aventure, vous ne pourrez plus dépasser 8 **POINTS DE VIE**. Si vous êtes encore de ce monde, rendez-vous au [84](#).

## 130

Le symbole qui orne le diadème représente l'Arbre du Monde, source de toute vie. Peut-être parvien-dra-t-il à rappeler le guerrier d'entre les morts. Vous posez délicatement la tête sectionnée sur le sable et vous ceignez son front de la bande d'or.

- Que va-t-il se passer ? s'inquiète le serviteur.

- Je n'en sais fichtre rien, répondez-vous en reculant de quelques pas.

Les rayons de lune baignent la scène dans une atmosphère irréelle et lorsqu'elle atteint son zénith, vous levez les yeux vers les milliards d'étoiles qui tapissent le ciel, impressionné comme toujours par leur froide beauté.

\_ Par tous les dieux ! s'exclame une voix colérique. Où est l'animal qui m'a enterré jusqu'au cou ? Aussitôt, le serviteur se précipite pour creuser le sable autour de son maître à qui le pouvoir du diadème a redonné un corps.

\_ Maître, s'exclame le serviteur. Ce magicien vous a rendu à la vie !

\_ Balivernes, réplique le guerrier avec un haussement d'épaules. Je m'étais évanoui, voilà tout. Mais ce n'était pas une raison pour m'enterrer dans le sable !

Apparemment, le guerrier n'a pas l'intention de vous rendre le diadème. Rayez-le de votre *Feuille d'Aventure* et notez par la même occasion le mot de passe *Angel*. Rendez-vous au [15](#).

Jusqu'ici, vous avez rechigné à recourir aux pouvoirs de l'homme d'or mais il vous semble que le temps est venu de faire appel à lui. Vous serrez la petite figurine dans vos mains et elle s'anime bientôt. L'homme d'or contemple un instant l'assemblage instable de briques. Sa pose hiératique et son crâne allongé vous rappellent les portraits des nobles de l'ancien temps. Après avoir étudié la structure de l'ensemble, il l'escalade et s'arc-boute contre deux briques. Il est d'une force extraordinaire en dépit de sa petite taille et il est capable de maintenir l'ensemble tandis que vous vous frayez un passage en ôtant les briques au hasard. Vous quittez bientôt le tunnel et l'homme d'or lâche prise, provoquant l'écroulement de tout l'édifice. Vous scrutez à travers les nuages de poussière qui s'échappent du tunnel, mais l'homme d'or a disparu. Rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*. Les courtisans vous attendent dans la cour. - Tu aurais dû conserver cet atout pour une véritable épreuve, grommelle le chef. Rendez-vous au [431](#).



Le soir suivant, les courtisans vous enferment dans la Chambre de Givre aux parois recouvertes de glace. De longues stalactites givrées pendent au plafond et votre souffle se condense en un nuage brumeux. Le froid vous saisit et, grelottant, vous voyez la porte se refermer derrière vous. Si vous possédez une Pierre et un morceau de Charbon, rendez-vous au [155](#). Si vous avez une Torche, Rendez-vous au [319](#). Sinon, rendez-vous au [178](#).

### 133

Votre adversaire vous assène un violent coup de poing dans le ventre alors que vous tentez de le contourner. Vous perdez 1 **POINT DE VIE**, sauf si vous possédez l'Agilité. Ce coup n'est pas régulier mais, à entendre les appels au meurtre hurlés par l'assistance, il serait vain de réclamer un quelconque arbitrage. A présent, allez-vous foncer en direction de l'adversaire demeuré en défense (rendez-vous au [111](#)), ou bien rester sur place en espérant que votre partenaire va récupérer la balle ? Dans ce dernier cas, rendez-vous au [203](#) si vous avez le mot de passe *Shade*. Si vous n'avez pas le mot de passe, rendez-vous au [179](#).

### 134

- La partie est terminée, annoncez-vous. Nous sommes vainqueurs.

- Vous avez triché, réplique une voix chargée de malice. Et le prix du déshonneur est la mort... Aussitôt, un bruit métallique résonne dans les airs. L'atmosphère vibre autour de vous et se charge de parfums âcres. Vous vous tournez vers votre partenaire pour le voir exploser en un million de fragments lumineux, ne laissant qu'une petite tache noire sur le sable ! Collier de Crânes l'a éliminé, balayé d'un simple claquement de doigts ! Ce crime odieux vous laisse abasourdi, mais vous reprenez vite contenance, sachant que vous êtes le prochain sur la liste. Rendez-vous au [19](#).

### 135

Le géant hoquette violemment et expulse une grosse boule blanche qui roule à vos pieds.

- Voilà le crâne de ton frère, dit-il. Sa place est près de toi, c'est dans l'ordre des choses. Je ne suis que l'instrument du destin.

Vous placez le crâne de votre jumeau dans votre sac (n'oubliez pas de l'ajouter à la liste de vos possessions). Vous rebroussez

chemin le long de la plage quand un grondement sourd retentit dans votre dos. Le géant s'extirpe du sable et des siècles de sédiments accumulés déferlent en avalanche le long de son corps massif. Vous le voyez s'avancer lentement dans la mer et, à l'instant où la masse liquide va se refermer sur lui pour l'engloutir, vous détournez la tête, envahi d'une tristesse soudaine. Si vous avez le mot de passe *Sakbe*, rendez-vous au [300](#). Sinon, allez-vous rallier Tahil par les terres (rendez-vous au [228](#)) ou par la mer (rendez-vous au [251](#))?

### 136

Le marchand accepte de dévier sa route pour vous déposer au sud mais, à partir de là, vous devrez vous rendre à Tahil par vos propres moyens.

- Mes affaires m'appellent là-bas, dit-il, je n'ai pas de temps à perdre dans les marais.

Si vous acceptez qu'il vous mène sur la côte, au sud de l'île d'Iguana, rendez-vous au [260](#). Si vous préférez voguer avec lui vers Tahil, rendez-vous au [300](#).

### 137

Vous fuyez à toutes jambes, poursuivi par les démons hurlants. Le vent tourbillonnant siffle à vos oreilles et vous croyez par instants y entendre des rires hystériques. Le bord de la falaise se rapproche à toute allure. Pris au piège, vous roulez sur le côté, attendant que les monstres donnent le coup de grâce. Heureusement pour vous, incapables de s'arrêter à temps, les démons tombent dans le vide et vous les entendez hurler avant de disparaître dans le gouffre. Soulagé, vous reprenez votre route vers l'ouest. Rendez-vous au [161](#).

### 138

La Matriarche s'adresse brièvement à un serviteur qui quitte aussitôt la pièce. Il revient quelques minutes plus tard,

accompagnant deux esclaves qui portent un lourd coffre de bois. Ils le déposent devant la Matriarche qui les renvoie avant de l'ouvrir.

- Tu as devant toi les trésors de nos ancêtres, déclare-t-elle en désignant l'intérieur du coffre. Aussitôt, une figurine d'or pur capte votre regard. Elle représente un homme à la musculature noueuse et au crâne curieusement allongé. La Matriarche remarque votre curiosité.

- Voici l'homme d'or, déclare-t-elle. C'est le plus ancien de tous nos trésors. Il est dit qu'aux premiers jours du monde, les dieux expérimentèrent divers matériaux pour créer la vie. L'un d'eux utilisa l'or mais, comme il disposait d'une quantité limitée de métal, il ne put façonner qu'un petit homme.

- Voulez-vous dire que cette statue est vivante ? vous exclamez-vous, stupéfait.

- Si tu la tiens suffisamment longtemps, elle prendra vie au contact de ta chaleur. Alors, elle te servira avec force et habileté, mais une fois seulement.

- Une seule fois ? Comment peut-on savoir cela si elle ne marche qu'une fois ?

- Il faut parfois faire confiance aux anciens, répond la Matriarche d'un air amusé. Alors, Étoile du Soir, désires-tu prendre l'homme d'or, ou préfères-tu voir nos autres trésors ? Si vous prenez l'homme d'or, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [93](#). Si vous préférez choisir parmi les autres trésors, rendez-vous au [185](#).

## 139

Le paysan reconnaît d'un simple coup d'oeil qu'il a affaire à un membre de la noblesse et il s'arrête devant vous, l'air embarrassé.

- En cette période de sécheresse, mes fruits sont un bien précieux, dit-il. Mais j'accepte de vous vendre une papaye pour 2 pièces d'or.

- Ils sont infestés d'araignées venimeuses, répliquez-vous. Je me demande s'il faut vraiment les cueillir.

Le paysan se mord les lèvres pour ne pas formuler de réponse insultante.

- Une pièce d'or suffira, grommelle-t-il.

Si vous désirez acquérir une papaye, rayez 1 pièce d'or et notez le fruit sur votre *Feuille d'Aventure*. Quoi que vous fassiez, vous prenez rapidement congé du paysan et vous repartez en direction de Yashuna. Rendez-vous au [163](#).

## 140

Vous vous faufilez à l'intérieur de l'étroit boyau et, aussitôt, vous tressaillez de dégoût : vous venez de poser la main sur une matière visqueuse qui tapisse les parois. Vous vous essuyez au pan de votre manteau. Au fur et à mesure de votre progression, la puanteur atteint les limites du supportable. Nauséux, vous pénétrez dans la salle au fond du tunnel et, accroupi, vous contemplez l'objet posé sur le sol et qui scintille dans la pénombre. Il s'agit d'une coupe de pierre polie qui porte le glyphe du dieu Créateur et il ne faut pas être grand clerc pour ressentir l'aura magique qui l'entoure. Il ne peut s'agir que du fabuleux calice de vie dans lequel les dieux ont mélangé la substance qui créa l'humanité. Notez le calice de vie sur votre *Feuille d'Aventure* si vous décidez de le conserver. Comme vous vous redressez pour quitter les lieux, un filet de limon visqueux



s'écrase mollement sur votre visage. Vous levez les yeux et vous demeurez interdit d'horreur en apercevant les créatures qui habitent l'endroit. Vous en comptez une douzaine, accrochées aux parois. Elles ont la taille d'un chien et leurs traits sont vaguement humanoïdes bien que leur corps informe soit à l'état larvaire. Elles émergent de coquilles soudées à la paroi et leur apparence est celle d'un fœtus recouvert de gelée visqueuse. Les créatures glissent lentement le long de la paroi en poussant de petits vagissements aigus. Elles bloquent la sortie. Si vous désirez employer un objet, rendez-vous au [305](#). Si vous préférez combattre, rendez-vous au [328](#).

### 141

Une patte griffue se referme comme un étau sur votre bras et vous entraîne à l'intérieur de l'arbre. La puanteur de la tanière manque de vous faire défaillir et vous vous débattez dans la pénombre contre une masse couverte d'écaillés qui entreprend de vous étrangler tout en vous cognant à la paroi. Vous avez beau frapper, le monstre est d'une force herculéenne et le diadème que vous utilisez comme un coup-de-poing s'écrase contre l'épaisse carapace d'écaillés de la bête. Dans quelques secondes vous serez sans doute le plus riche cadavre de la forêt. Votre aventure est terminée.

### 142

A votre grande surprise, vous trouvez la place du marché pratiquement déserte. Contrairement à vos suppositions, la foule ne se rendait pas ici et vous la voyez poursuivre vers le nord de la ville. Les bannes de toile qui couvrent les allées dispensent une ombre bienfaisante et, après ces heures passées en plein soleil, vous prenez plaisir à musarder entre les étals. La clientèle est rare et les marchands font grise mine. En discutant un peu, vous parviendrez peut-être à faire baisser les prix. Vous cheminez lentement entre les étals en prenant soin de ne pas montrer trop d'intérêt pour les articles présentés. Vous repérez les objets suivants :

Une gourde	1 pièce d'or
Un rouleau de corde	2 pièces d'or
Une figurine en terre cuite	3 pièces d'or
Une sarbacane	3 pièces d'or
Un pot d'encens	3 pièces d'or

Achetez ce que bon vous semble. Rayez les sommes correspondantes et notez vos nouvelles possessions sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [188](#).

### 143

A mesure que le sang s'écoule de votre blessure, vous sombrez dans un semi-coma peuplé de visions étranges. Une douce chaleur vous envahit, vous n'êtes plus adossé à un rocher glacé sur un lac souterrain mais baigné par les rayons apaisants d'un soleil invisible. Le clappement constant de la langue serpentine buvant votre sang s'amplifie et le rythme devient hypnotique. Vous levez la tête, sans effort apparent, et vous voyez le monstre, haute silhouette hiératique qui se dresse sur les eaux. Il est vêtu d'un somptueux manteau où resplendissent le jade et les turquoises. Son visage est auréolé d'une couronne de plumes de quetzal. Vous ne pouvez distinguer ses traits car le personnage vous apparaît comme dans la brume, mais une chose est sûre : ce n'est pas un humain. Il ne peut s'agir que du dieu de la Pluie en personne. L'hémorragie vous fait perdre 1 **POINT DE VIE**. Si vous survivez et si vous voulez parler au dieu de la Pluie, rendez-vous au [212](#). Si vous préférez vous lever et combattre, rendez-vous au [166](#).

## 144

Le sous-bois est un monde grouillant où les arbres, les lianes, les mousses et les fougères s'entremêlent dans la plus totale confusion. Vous tressaillez soudain, sentant des regards insistants posés sur votre nuque ! Êtes-vous suivi ou votre imagination vous joue-t-elle encore des tours ? Si vous décidez d'aller :

A droite

Rendez-vous au [52](#)

Droit devant vous

Rendez-vous au [121](#)

A gauche

Rendez-vous au [6](#)

## 145

Le cobra fond sur vous à la vitesse de l'éclair et ses crochets venimeux plongent dans vos chairs. Une brûlure atroce embrase vos poumons, immédiatement suivie par un engourdissement total. La panique des premiers instants cède place à une étrange torpeur. Vous baissez les yeux vers ce serpent soudé à votre poitrine, y vidant ses poches de poison et vous avez l'impression de voir une de ces statues qui ornent les temples de votre cité. Comme dans un rêve, vous survolez les toits de Koba et vous pénétrez dans un nuage. C'est cette image que vous emporterez dans le néant. Votre aventure est terminée.

## 146

- Comme tu peux le remarquer, les deux personnages sont retournés, ce qui indique qu'ils se trouvent au Royaume d'En-Bas.

- Qui sont-ils ? demandez-vous. Apparemment, il y a un noble et l'autre est son serviteur.

- En effet, répond-elle. Ils s'apprêtent à franchir le passage qui mène au Royaume des Morts. La tradition veut qu'un riche ne

puisse y entrer qu'en compagnie d'un pauvre. C'est la raison pour laquelle de nombreux nobles sont enterrés avec leur serviteur favori. Mais le véritable sens de cette scène est tout autre. L'homme riche symbolise le soleil qui, toutes les nuits, entre sous terre en compagnie de la planète Vénus.

Ses réponses sont particulièrement enrichissantes et si les prêtres de Koba vous avaient instruit de manière aussi claire, peut-être auriez-vous prêté plus d'intérêt aux anciens mythes. Avant que vous ne puissiez l'interroger à nouveau, les ouvriers l'accaparent pour lui demander des instructions. Si vous voulez demander audience au roi, rendez-vous au [77](#). Si vous préférez chercher une chambre en ville (à condition d'avoir de quoi payer), rendez-vous au [101](#).

## 147

Si vous possédez l'Agilité, rendez-vous au [193](#). Sinon, rendez-vous au [216](#).

## 148

Le monstre s'élançe à la charge, ses pattes crochues martelant lourdement le pavage. Des Ilots de salive s'écoulent de ses babines retroussées. Vous fermez les yeux à l'instant du choc, croyant déjà sentir la morsure douloureuse de ses crocs jaunâtres, mais il ne se passe rien ! Le monstre s'est immobilisé à deux pas de vous, comme s'il venait de heurter un mur invisible. Il trépigne et grogne en sautillant sur place, incapable de vous causer le moindre mal. Malgré cela, vous décrivez un large cercle pour le contourner. Rendez-vous au [20](#).

## 149

Vos options sont limitées mais vous devez agir au plus vite. Si vous tentez de repousser la tête de mort, rendez-vous au [334](#). Si vous l'entraînez au sol pour mieux la combattre, rendez-vous au [311](#).

## 150

Vous pénétrez dans les eaux glacées et la morsure du froid est presque insupportable. Vos jambes bleuissent aussitôt et votre cœur bat à tout rompre. Vous perdez **2 POINTS DE VIE**, sauf si vous avez des notions de Survie : dans ce cas de telles températures vous sont familières et vous perdez seulement **1 POINT DE VIE**. Progressivement, vous disparaîsez sous la surface verte du lac en direction d'une tache lumineuse qui scintille au fond. Priez pour l'atteindre avant que l'air ne vienne à manquer... Rendez-vous au [173](#).

## 151

Saisi d'une terreur irrépressible à la vue de cet affligeant spectacle de mort, vous prenez la fuite en hurlant pour vous arrêter loin du kapokier et de son assemblée de squelettes vermoulus. Rendez-vous au [200](#).

## 152

Le palais de Collier de Crânes ne devrait plus être loin à présent, puisqu'on prétend qu'il se trouve à la bordure occidentale du monde. Vous jetez un coup d'oeil au soleil qui vous nargue et vous repartez à l'assaut des dunes de sable. Heureusement, le crépuscule descend bientôt et, avec lui, de brefs instants de douceur, avant que le froid nocturne ne prenne possession des lieux. Vous êtes exténué, assoiffé, fourbu, .mais vous devez avancer encore. Les étoiles apparaissent, distantes et lumineuses, se moquant bien de vos petits soucis. Soudain, en atteignant la crête d'une dune, un surprenant spectacle vous attend : à quelques dizaines de mètres en contrebas, un guerrier ayant pour cape une peau de léopard affronte un gigantesque serpent à quatre têtes. Le serviteur de l'homme brandit une torche d'une main tremblante pour éclairer son maître et les flammes écarlates se reflètent en dansant sur les écailles noires du monstre. Si vous vous élancez pour affronter le monstre, rendez-vous au [175](#). Si vous profitez de ce que le guerrier se bat pour

poursuivre votre route, rendez-vous au [365](#). Si vous attendez la suite des événements, rendez-vous au [198](#).

### 153

- Voici le calice de vie, dites-vous au serviteur. C'est dans ce bol sacré que les dieux malaxèrent la pâte primordiale qui donna naissance aux humains. Vous déposez avec précaution la tête sectionnée du guerrier dans le calice et vous allez tous vous placer à une distance raisonnable, comme si vous craigniez que l'objet sacré n'explose. Ce qui se passe en fait est bien plus étrange : comme la lune atteint son zénith, ses rayons se transforment en une épaisse vapeur qui se déverse lentement dans le calice. Il disparaît bientôt à votre vue, noyé dans un nuage scintillant s'élevant à plus de deux mètres de hauteur. Soudain, une aveuglante lumière éclaire les dunes et les vapeurs se dispersent, révélant le guerrier debout à la place du calice.

- Maître, s'exclame le serviteur en tombant à ses pieds, ce magicien vous a ressuscité grâce au calice de vie !

- Balivernes, réplique le guerrier avec un haussement d'épaules. Et où est-il, ce prétendu calice ? Vous constatez avec dépit que l'objet a disparu. Sans doute ne devait-il pas rester trop longtemps entre des mains humaines. Espérons que vous en aurez fait bon usage. Rayez-le de votre *Feuille d'Aventure* et notez par la même occasion le mot de passe *Angel*. Rendez-vous au [15](#).

### 154

Vous ôtez une deuxième brique, puis une troisième mais, comme vous commencez à gagner de l'assurance, une longue fissure se met à courir tout au long de la voûte et, dans un craquement sinistre, l'édifice s'effondre sur vous ! Tous vos muscles se tendent, vous tentez, mais en vain, de plonger en arrière. Une avalanche de briques et de gravats vous plaque au sol. D'instinct, vous vous roulez en boule, protégeant votre tête, mais c'est peine perdue. Vous grimacez de douleur quand un énorme bloc de

maçonnerie vous brise une côte. Vous perdez 3 **POINTS DE VIE**. Si vous êtes encore de ce monde, vous rampez jusqu'à l'extrémité du couloir où les courtisans vous attendent. - Nous ne pensions pas que tu aurais autant de mal à te sortir de cette petite plaisanterie, ricane le chef des courtisans. Il va te falloir davantage de concentration pour survivre aux vraies épreuves à venir. Rendez-vous au [431](#).

## 155

Vous prenez quelques fibres de tissu que vous parvenez à allumer grâce aux étincelles produites par la pierre. Vous entretenez précieusement cette flamme avec quelques petits fragments de charbon que vous ajoutez au fur et à mesure. Les braises produisent une chaleur misérable, mais c'est toujours mieux que rien et, blotti près de votre feu, vous attendez patiemment que les courtisans viennent vous libérer. Rayez le morceau de charbon de votre *Feuille d'Aventure* (mais vous pouvez conserver la pierre) et rendez-vous au [202](#).

## 156

Si vous avez le mot de passe *Poktapok*, votre balle touche une des zones gagnantes qui se trouvent au sommet des murs et vous marquez 1 point : tracez 1 bâton au bas de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous n'avez pas le mot de passe *Poktapok*, vous trébuchez et vous vous heurtez violemment à la paroi tandis que vos adversaires récupèrent la balle. Si vous avez le mot de passe *Shade*, rendez-vous au [203](#). Sinon, rendez-vous au [179](#).

## 157

Vous n'avez pas besoin d'affronter Collier de Crânes, vous l'avez battu dans tous les domaines et il en a pleinement conscience. - Écoute-moi bien, sorcier ! hurlez-vous. Tu as semé ma route d'embûches, mais je suis passé. Tes laquais m'ont fait subir les pires tourments, mais j'ai survécu. Tu as appelé les créatures de l'ombre pour le jeu rituel et je les ai vaincues. Tu as tué mon frère et il est à nouveau près de moi, bel et bien vivant !

Pas de réponse. Un silence pesant plane sur l'arène. Vous levez le poing d'un air menaçant.

- Dorénavant, évite de croiser ma route, Collier de Crânes. Reste terré dans ton palais et laisse les vivants en paix sinon, mon frère et moi reviendrons pour raser ta maudite pyramide !

Après une longue pause, un murmure sort du temple, tel un râle d'agonie.

- Fort bien, dit le sorcier. Il en sera ainsi désormais.

Le silence plane à nouveau et de subtils changements dans l'air environnant vous annoncent que Collier de Crânes a quitté les lieux pour s'enfoncer dans les profondeurs de la terre. Rendez-vous au [437](#).

## 158

Vous engagez bientôt la conversation avec deux marchands qui ont mis leurs bateaux en cale sèche. Le premier vous annonce que ses réparations sont en passe d'être achevées et qu'il prendra la mer dès le lendemain, en direction de Tahil.

- Je serai ravi de t'avoir à bord, dit-il. Tu m'as l'air de plaisante compagnie et, avec les pirates qui hantent les côtes, des bras supplémentaires sont toujours bienvenus.

- Moi, je repousse mon voyage d'une semaine, déclare le deuxième marchand. D'ici là, les pirates auront pillé tout leur saoul et je pourrai voguer sans risques.

- Me prendrais-tu à ton bord ?

- Pas gratuitement, réplique-t-il. Je suis à moitié sourd et je n'ai pas besoin qu'on me fasse la conversation et, comme je viens de te l'expliquer, je n'ai pas non plus besoin d'un garde du corps. Mais si tu acceptes de payer 4 pièces d'or, tu peux embarquer. Si vous voulez voyager gratuitement avec le premier marchand,



rendez-vous au [280](#). Si vous préférez payer votre traversée et partir dans une semaine, rayez 4 pièces d'or sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [205](#).

## 159

Devant votre refus, ferme mais courtois, le noble comprend qu'il s'est méjugé et il se confond en excuses.

- Nous vivons des heures troubles, répondez-vous. Tous ces gens sont des réfugiés de la Grande Cité ?

- En effet, ainsi que des paysans de la région. La destruction de la capitale a semé le chaos dans tout le pays. Certains fondements de notre société sont même remis en cause, je le crains.

- Comme je vous comprends. De nos jours, il est impossible de trouver un domestique capable de préparer correctement un cacao aux épices.

- C'est exact. Bien... je vais partir en quête d'un autre navire pour les miens.

- Pas du tout, protestez-vous. Je poursuis mon voyage à pied, mais je suis persuadé que, moyennant quelques pièces d'or, mes amis accepteront de vous reconduire à Balai.

Vous adressez un clin d'oeil complice aux membres de l'équipage et vous les saluez d'un geste avant de prendre la route de Shakalla. Rendez-vous au [85](#).

## 160

Vous émergez enfin de la forêt, à proximité d'un petit village où l'on vous indique la direction de Nachan. Le voyage dure encore un jour et vous devez dormir à la belle étoile. Vous repartez peu avant le lever du jour dans la campagne noyée de brume et, une heure plus tard, au détour d'un bosquet, un superbe spectacle vous attend : Nachan vous apparaît à l'instant où le soleil se lève



160 *Des hommes vont et viennent, les bras chargés de guirlandes de fleurs.*

et les temples émergent du brouillard comme s'ils voguaient en plein ciel. En dessous, les lumières de la ville s'éveillant scintillent entre les lambeaux de brume. Les rayons du soleil dispersent le manteau nuageux tandis que vous pénétrez dans la cité. Vous distinguez les murs des temples ornés de couleurs chatoyantes, si différents de l'austère décor rouge et blanc de Koba. Une activité fébrile règne dans les rues. Des hommes vont et viennent, les bras chargés de guirlandes de fleurs, tandis que d'autres, vêtus de costumes multicolores, recouvrent le pavé d'un tapis de feuilles fraîchement cueillies.

- Y aurait-il une fête en préparation ? demandez-vous à un passant.

- En effet, répond-il. Ce soir nous célébrons l'anniversaire de la mort du vieux roi.

Si vous désirez interrompre votre périple et rester pour les festivités, rendez-vous au [426](#). Sinon, allez-vous continuer dans les terres vers Ashaka (rendez-vous au [8](#)) ou bien suivre la rivière jusqu'à la côte (rendez-vous au [30](#)) ?

## 161

Les jours se succèdent et vous perdez bientôt toute notion du temps. Vous avez l'impression de cheminer depuis toujours dans ce paysage immobile, desséché par un soleil implacable. Les nuits ne vous offrent que peu de répit, le vent glacial du désert vous empêchant de trouver le sommeil. Votre langue gonflée ressemble à un vieux morceau de parchemin et les ampoules qui tapissent la plante de vos pieds transforment chaque pas en un véritable supplice. Si vous possédez une gourde, Rendez-vous au [184](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [207](#).

La Matriarche vous remet une lettre.

- Présente-toi à Fleur de Minuit, dit-elle. C'est une cousine éloignée qui réside à Balak, sur la côte nord. Fleur de Minuit est un navigateur expérimenté. Pendant de longues années, elle a transporté les productions de notre clan pour les négocier à la lointaine Tahil. Elle pourra t'arranger un passage sur un navire et, à Tahil, tu seras à mi-chemin de ton objectif. (Notez la lettre d'introduction sur votre *Feuille d'Aventure*.) L'honneur de notre clan est entre tes mains, ne l'oublie pas, ajoute la Matriarche tandis que vous vous levez.

- Je me montrerai digne de notre lignée, madame, soyez-en assurée, répondez-vous en vous inclinant devant elle.

Comme vous quittez la pièce, la Matriarche vous rappelle.

- Que la chance soit avec toi, dit-elle en esquissant un sourire.

Elle abandonne le masque sévère imposé par sa charge et vous accompagne jusqu'à la sortie. Rendez-vous au [93](#).

Vous repérez bientôt une bande de gamins lorgnant avec convoitise sur les arbustes du verger chargés de fruits juteux. L'un d'eux ramasse une branche morte et s'avance vers un prunier. A la lumière de votre désagréable expérience avec la tarentule, vous craignez que ces enfants ne subissent la même mésaventure. Si vous décidez de leur donner une partie de vos provisions de route, rendez-vous au [186](#). Si vous préférez attendre et les regarder faire, rendez-vous au [96](#).



## 164

Ses griffes recourbées vous lacèrent les chairs avec la force de lames d'obsidienne. Vous rendez coup pour coup tout en vous efforçant de redescendre hors de portée du monstre dont les hurlements démentiels glaceraient d'effroi les plus courageux d'entre tous. Vous perdez **3 POINTS DE VIE** au cours de l'affrontement, sauf si vous pratiquez l'Escrime ou le Combat à mains nues, auquel cas vous perdez seulement **1 POINT DE VIE**. Si vous survivez, vous atteignez enfin le sol et vous vous éloignez en toute hâte. La créature hurle sa rage et lance une malédiction qui vous cloue sur place l'espace d'un instant. - Tu ne chaparderas plus, voleur ! Tes pas vont avoir la pesanteur du buffle et tu trébucheras au moindre obstacle !

Vous perdez la compétence d'Agilité si vous la possédiez. Rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*, à moins que vous ne disposiez d'une Protection magique et d'une Amulette qui peut annuler la malédiction. Quoi qu'il en soit, vous fuyez à toutes jambes. Les Stabaïs, effrayés par le monstre, vous ont lâchement abandonné. Vous vous écroulez d'épuisement au pied d'un arbre et vous contemplez votre butin. C'est un diadème d'or orné d'une plaque de jade représentant le symbole de l'Arbre du Monde. Vous le glissez d'un geste dégoûté dans votre havresac : il vous a coûté très cher. Notez le diadème d'or sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [324](#).

## 165

La voie pavée cède bientôt la place à un chemin de terre. Progressivement, vous abandonnez derrière vous les champs cultivés et les vergers. Au fil des heures, les bosquets d'arbres sont de plus en plus nombreux et vous entrez finalement sous le luxuriant feuillage de la grande forêt. Quelques jours plus tard, vous progressez au cœur d'une végétation exubérante sans commune mesure avec celle de vos contrées arides. Votre subsistance est à portée de main et il vous suffit de cueillir mangues ou avocats pour ne pas dépérir mais, au fur et à mesure

de votre périple, la végétation vous devient étrangère et vous n'êtes plus en mesure de reconnaître ce qui est comestible. Par chance, vous arrivez en vue d'une cabane de bois où vit une famille. L'homme est un ancien paysan de Yashuna que les dernières années de sécheresse ont poussé vers le sud, en quête de contrées plus accueillantes. Il vit de la chasse et vous accueille de bon cœur dans son foyer.

- Ne craignez-vous pas de vivre aussi isolés ? demandez-vous en scrutant l'inquiétante pénombre des bois environnants.

- Les dangers sont nombreux, répond l'homme d'un air fataliste. Les Stabaïs, ces créatures surnaturelles, ne cessent de nous harceler. Il y a aussi la bête étrangleuse et puis le peuple de la jungle qui nous interdit l'accès de son territoire. Ils se prétendent les gardiens de l'Arbre du Monde, celui qui supporte le ciel.

Le chasseur ne vous réclame rien pour son hospitalité mais vous vous sentez obligé de lui remettre 1 pièce d'or et vous devez insister pour qu'il l'accepte. Rayez-la de votre *Feuille d'Aventure* avant de prendre congé de ces braves gens. Vous repartez vers l'ouest, en direction de la grande cité de Nachan. Rendez-vous au [209](#).

## 166

Vous réalisez que ce sentiment de lassitude qui vous envahit est d'origine surnaturelle. Le sortilège se dissipe dès que vous vous levez pour chasser le serpent. En réponse, le monstre se dresse hors de l'eau en poussant un sifflement haineux. Son corps a la dimension d'un tronc d'arbre et ses crochets sont deux poignards acérés. La lutte qui s'ensuit est brève mais sanglante. Si vous pratiquez l'Escrime, vous perdez **2 POINTS DE VIE**. Si vous pratiquez le Combat à mains nues, vous perdez **3 POINTS DE VIE**. Si vous n'avez aucune compétence de combat, vous perdez **4 POINTS DE VIE**. Si vous survivez à cet affrontement, vous parvenez à mettre le serpent en fuite et il disparaît dans les eaux noires. Bientôt, un bruit familier résonne dans la caverne

silencieuse : le clapotis des rames à la surface des eaux. Un canot apparaîtrait dans la pénombre, mais les deux créatures qui le conduisent n'ont rien d'humain. Rendez-vous au [97](#).

## 167

Les deux démons poursuivent leurs bavardages mêlés de ricanements tout en s'éloignant de la rive. Vous ne comprenez pas la raison de leur hilarité, si ce n'est que vous avez la fâcheuse impression qu'elle s'exerce à vos dépens. Si vous possédez une perle de jade, rendez-vous au [236](#). Sinon, rendez-vous au [7](#).

## 168

Un mouvement brusque sur le sol, suivi d'une violente douleur au mollet, vous avertit, mais un peu tard, que la branche morte sur laquelle vous venez de marcher est un long serpent brun. La bête glisse entre les feuilles tandis que vous vacillez, pris d'étourdissements. Le serpent était venimeux. Les Stabais profitent de votre faiblesse pour vous arracher le châle des mains et ils disparaissent aussitôt en poussant des petits cris de joie. Rayez le châle de votre *Feuille d'Aventure*. Vous tombez à genoux, le poison coulant dans vos veines. Vous perdez 4 **POINTS DE VIE**, sauf si vous avez des notions de Survie, auquel cas vous parvenez à vous soigner et vous ne perdez que 2 **POINTS DE VIE**. Si vous êtes encore de ce monde, rendez-vous au [324](#).

## 169

La prêtresse vous dit que Bouclier Céleste, le père du roi actuel, est mort il y a vingt années lunaires, au terme d'un règne long et prospère. Elle désigne une haute pyramide érigée à proximité du palais royal.

- C'est la seule pyramide de Nachan qui soit entièrement peinte en rouge, avec les fresques de l'escalier soulignées de blanc.

A présent que le soleil s'est levé, l'architecture semble recouverte de sang frais.

- La tombe se trouve-t-elle au sommet du temple ? demandez-vous.

- Non, le roi est enterré au centre de la pyramide et, quand les architectes ont scellé la tombe, ils ont ménagé un conduit reliant le sarcophage royal au temple du sommet. L'actuel roi, Jaguar des Nuages, l'utilise quand il désire communiquer avec l'esprit de son défunt père.

Vous alliez l'interroger davantage, mais des ouvriers l'accaparent pour lui demander des instructions. Notez le mot de passe *Psychoduct* sur votre *Feuille d'Aventure*. A présent, si vous voulez demander audience au roi, rendez-vous au [77](#). Si vous préférez chercher une chambre en ville (à condition d'avoir de quoi payer), rendez-vous au [101](#).

## 170

Vous posez votre sarbacane de manière à former un pont reliant le bord du gouffre à l'aiguille de pierre et vous progressez allongé jusqu'à la première plateforme. Vous procédez de même et, peu à peu, vous traversez le canyon. Comme vous atteignez l'autre côté, des craquements sinistres se font entendre. Une sarbacane n'est pas conçue pour supporter le poids d'un homme et, quand vous posez à nouveau le pied sur la terre ferme, vous constatez que le bois a éclaté en plusieurs endroits. Elle est inutilisable mais, au moins, elle vous aura permis de traverser le canyon de la Mort. Vous regardez en contrebas et vous réprimez un frisson rétrospectif en songeant à la chute que vous auriez pu faire. Vous n'aurez certainement plus à franchir d'aussi périlleux obstacles. Rayez la sarbacane de votre *Feuille d'Aventure* (vous ne pouvez plus recourir à la compétence de Tir jusqu'à ce que vous ayez trouvé une nouvelle arme) et poursuivez votre périple. Rendez-vous au [263](#).



Vous sautez du chemin de pierre et vous vous enfoncez à mi-corps dans le cloaque nauséabond grouillant d'asticots. Résistant tant bien que mal à une violente envie de vomir, vous progressez dans cette masse abjecte qui s'insinue dans vos vêtements. Le monstre trépigne de rage sur le parapet.

- Sale froussard ! grogne-t-il. Tu as peur de m'affronter, avoue !

Qui aurait envie de se retrouver nez à nez avec une bestiole aussi hideuse ? Les asticots, au moins, sont inoffensifs. Vous atteignez bientôt la jetée et vous vous hissez hors de la fange. Vous devez déloger les asticots qui se sont insinués dans votre havresac. Si vous transportiez un cuissot de chevreuil, ils s'en sont régalés et vous devez le rayer de votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [20](#).

- Les têtes de mort sont des têtes sans corps qui vivent dans les calebassiers et qui sortent la nuit, dit le marin. Elles pénètrent dans les maisons par les cheminées et l'on peut parfois les entendre grignoter le charbon. Ce sont des créatures diaboliques qui enlèvent les bébés.

- Je prendrai bien soin d'éviter toute tête volante que je rencontrerai, dites-vous.

- Oh, elles sont plus rusées que cela, crois-moi. Elles prennent parfois possession d'un corps et enfoncent de longs filaments dans le cou de la victime pour la diriger comme un pantin, mais elles doivent changer souvent de corps et elles peuvent t'entraîner dans leurs pièges par la ruse.

- Deux têtes sur un corps c'est pourtant remarquable, objectez-vous.

Le marin lève les yeux au ciel et poursuit ses conseils.

- Le sel, voilà le seul remède pour les éloigner. Les têtes de mort ne supportent pas le sel. Tu es prévenu.

Sur ces mots, il retourne vers sa maison, vous laissant seul à méditer sur ces informations. Notez le mot de passe *Calabash* sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [264](#).

## 173

Vous traversez le cercle de lumière et, soulagé de rencontrer une poche d'air, vous prenez une profonde inspiration. L'endroit est froid, mais sans commune mesure avec la température du lac. Vous observez les lieux tout en essorant vos vêtements trempés. Les eaux du lac ondulent doucement à quelques mètres au-dessus de votre tête et forment une voûte miroitante recouvrant un étrange paysage qui s'étend à perte de vue. Une boule blanche à l'éclat aveuglant, suspendue à l'horizon, illumine la contrée d'une lumière rasante. Très rapidement, l'intensité lumineuse vous aveugle et vous devez vous protéger les yeux. Vous remarquez alors un carrefour à quelques pas de là. Quatre chemins de couleurs différentes partent dans des directions opposées. Si vous possédez encore une perle de jade, vous vous souvenez de la consigne qui vous demandait de la conserver sous votre langue jusqu'à ce que vous ayez atteint la croisée des chemins. Ce moment est arrivé et vous pouvez l'ôter de votre bouche (choisissez dans ce cas de la conserver ou bien de l'abandonner). Si vous avez la Connaissance de la mythologie, rendez-vous au [289](#). Si vous disposez de Sortilèges et d'un Bâton, rendez-vous au [312](#). Sinon, vous devez choisir un chemin. Si vous choisissez la route :

Blanche	Rendez-vous au <a href="#">243</a>
Rouge	Rendez-vous au <a href="#">196</a>
Noire	Rendez-vous au <a href="#">219</a>
Jaune	Rendez-vous au <a href="#">266</a>

## 174

Mû par une soudaine intuition vous jetez votre perle de jade au fond du puits (rayez-la de la liste de votre *Feuille d'Aventure*). A l'instant où elle touche l'eau, une aura d'or illumine brièvement les parois du puits et la perle se dissout. Si vous désirez boire l'eau du puits, rendez-vous au [197](#). Sinon, rendez-vous au [180](#).

## 175

Vous dévalez la dune en hurlant comme un sauvage et vous passez devant le guerrier stupéfait sans même lui accorder un regard. Tuer un tel monstre va vous couvrir de gloire et quel somptueux trophée cela fera si vous parvenez à l'empailler ! Notez le mot de passe *Angel* sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [222](#).

## 176

Abandonnant le lieu de la bataille, vous partez en compagnie du serviteur, marchant à un rythme soutenu jusqu'à ce que les étoiles se fondent dans la brume limpide qui annonce le jour. La chaleur devenant rapidement insupportable, vous trouvez refuge à l'ombre d'un rocher où vous demeurez tout le jour, pour reprendre votre route au crépuscule.

- Dois-je vous servir aussi ? demande l'homme, parlant pour la première fois depuis la veille.

- Fais ce que bon te semble, répondez-vous d'un air indifférent. Puisque nous courons vers une mort certaine, savourez au moins vos dernières heures en homme libre.

Le serviteur regarde la gourde qui pend à son côté.

- Si j'avais su, j'aurais pris aussi celle de mon maître, il n'en a plus besoin à présent.

Si vous possédez une gourde, rendez-vous au [220](#). Sinon, rendez-vous au [199](#).

### 177

Vous empoignez votre Amulette et une prière vous vient aussitôt à l'esprit. Vous avancez prudemment dans le couloir en psalmodiant : « Ne me laisse pas souffrir, ne pose pas d'obstacles sur ma route. Évite-moi les mauvaises rencontres. Toi, seigneur des chemins en ta divine grâce... » Vous atteignez bientôt le bout du couloir. Les courtisans, assis à l'ombre, se lèvent d'un bond, l'air stupéfait, en vous voyant arriver sain et sauf. Leur chef vous entraîne par l'épaule avec un sourire mauvais, tandis qu'un courtisan se précipite dans le couloir pour inspecter la voûte. Mal lui en prend : l'architecture s'effondre en libérant un nuage de poussière et l'ensevelit sous des tonnes de gravats ! Quand la poussière se disperse, il ne reste rien du malheureux courtisan. - Voilà une plaisanterie qui tombe à plat, dites-vous avec un sourire narquois. Rendez-vous au [431](#).

### 178

Glacé jusqu'aux os, vous sentez vos membres s'engourdir. Si vous vous endormez, il est certain que vous ne vous réveillerez pas. Durant toute la nuit, vous vous forcez à marcher en massant vos membres bleus de froid. Vous perdez 3 **POINTS DE VIE** (si vous avez des notions de Survie, votre endurance vous permet de mieux résister et vous ne perdez que 2 **POINTS DE VIE**). Si vous êtes encore de ce monde, les courtisans viennent bientôt vous libérer. Il ne vous reste plus qu'une épreuve à subir avant de rencontrer l'être abhorré : l'infâme sorcier Collier de Crânes. Rendez-vous au [202](#).

### 179

Votre équipier renvoie la balle d'un revers de bras dans votre direction. Si vous avez l'Agilité, vous la frappez en pleine course et vous atteignez la mince bande qui rase le sommet du mur et vaut 2 points : tracez 2 bâtons en bas de votre *Feuille d'Aventure*.

Si vous n'avez pas l'Agilité vous préférez jouer un coup moins spectaculaire mais qui vous rapporte tout de même 1 point : tracez 1 bâton en bas de votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [226](#).

## 180

Vous avancez jusqu'au kapokier où un affligeant spectacle vous attend : les personnages qui devisent tranquillement à l'ombre du feuillage sont des squelettes aux os vermoulus ! Des colonies d'insectes et de serpents ont trouvé refuge à l'intérieur de leur cage thoracique. L'un d'eux vous adresse un salut amical, un papillon aux ailes mordorées sort de l'orbite vide de son crâne grimaçant et déploie ses ailes. Cette vie grouillante qui s'entremêle à la mort



en un tableau d'une noire beauté aurait pu vous satisfaire sur les parois d'un temple, mais cette brutale réalité vous étreint au tréfonds de votre âme et, saisi d'une frayeur insurmontable, vous prenez la fuite en hurlant de terreur. Rendez-vous au [200](#).

## 181

Vous commencez à prendre confiance quand l'équipe des ombres balaie d'un coup tous vos espoirs. Leur balle décrit une courbe élégante et traverse le cercle de pierre au sommet du mur ! Un tir parfait, comme on n'en voit qu'en rêve et les règles stipulent qu'il leur donne la victoire. La sentence de Collier de Crânes tombe comme un couperet. - Les perdants seront mis à mort ! Aussitôt, un bruit métallique résonne dans les airs. L'atmosphère vibre tout autour de vous et se charge de parfums âcres. Vous vous tournez vers votre partenaire pour le voir exploser en silence en un million de fragments lumineux qui ne laissent qu'une petite tache noire sur le sable ! Collier de Crânes l'a éliminé, balayé d'un simple claquement de doigts ! Ce crime odieux vous laisse abasourdi mais, si vous n'agissez pas au plus vite, vous serez le prochain sur la liste. Rendez-vous au [19](#).

## 182

Vous vous apprêtez à prendre la mer aux premières lueurs de l'aube. Les dernières étoiles s'éteignent pour céder la place au disque rougeoyant qui embrase le ciel à l'orient. A l'aide de six autres marins, vous éloignez le bateau du quai avant de sauter à bord. L'équipage empoigne les rames et quitte l'abri des digues pour trouver le vent du large, les voiles se déploient sous la brise comme les ailes d'un oiseau qui prendrait son envol. La journée se déroule au rythme des travaux de bord et le navire vogue à bonne allure en longeant la côte. Mais, en fin d'après-midi, le ciel se couvre et de lourds nuages noirs bouchent l'horizon. Les voiles claquent sous les premières rafales de la tempête qui s'annonce.

- Il faut s'éloigner de la côte, s'écrie le capitaine. Le vent risque de nous pousser vers les récifs. Un voile opaque recouvre la mer et la nuit se fait sur les flots agités. L'orage éclate et des pluies torrentielles s'abattent sur le pont. Les marins affalent les voiles et s'accrochent à la mâture en priant les dieux qui font la sourde oreille. Le navire, ballotté par les flots déchaînés, est poussé loin de la côte... Rendez-vous au [406](#).

- Qu'attendez-vous pour quitter ce navire ? reprend le noble d'un ton agacé. Si vous espérez un quelconque paiement...

- Etre payé ? Pour cette coque de noix ? vous exclamez-vous, incrédule. Ce rafiot a failli me tuer au moins trois fois depuis mon départ.

- Il me semble solide pourtant, s'étonne le noble.

- Il est maudit, voilà tout ! L'arbre qui servit à le bâtir était la demeure d'un farfadet. Quelle folie ! Il s'est retourné trois fois ! J'ai perdu ma famille et tous mes biens ! Par le fond mon brave monsieur ! Le noble est saisi d'un doute, mais la nécessité est plus forte que la superstition.

- Je le prends quand même, dit-il.

- Vous êtes bien brave, vous exclamez-vous, admiratif. Mais je ne peux vous le laisser pour rien...

- N'espérez pas être payé ! réplique-t-il.

- Non pas, dites-vous en sortant votre bourse. C'est à moi de le faire. Vingt pièces d'or, c'est une somme honnête pour me débarrasser de cette malédiction...

Le noble en a assez entendu et il s'éloigne avec les siens en vous criant qu'il a changé d'avis. Vous adressez un clin d'oeil complice aux membres de l'équipage et vous les saluez d'un geste avant de prendre la route de Shakalla. Rendez-vous au **85**.

La soif et la fatigue amoindrissent peu à peu vos forces et votre maigre provision d'eau va bientôt toucher à sa fin. Vous perdez **2 POINTS DE VIE** (si vous avez des notions de Survie, vous savez comment vous protéger de la chaleur et vous ne perdez pas de

POINTS DE VIE). Votre gourde est vide. Rayez-la de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [152](#).

## 185

- Je ne peux pas la prendre, déclarez-vous en reposant la figurine dans le coffre. Elle est trop précieuse, notre clan pourrait en avoir besoin un jour ou l'autre.

- Tu as bien parlé ! s'exclame la Matriarche avec une lueur de fierté dans le regard. Les autres trésors dont nous disposons n'ont pas de si grands pouvoirs magiques mais ils pourront quand même t'être bien utiles.

La Matriarche sort trois objets et les dispose devant elle. Le premier est un petit miroir de verre, de couleur émeraude, sur le manche duquel une formule magique est gravée.

- Il permet de voir dans le futur, déclare-t-elle. Quant à cette jarre scellée, elle contient une potion dont ton arrière-grand-père avait le secret et qui peut guérir les plus terribles blessures.

- Et ceci ? demandez-vous en prenant une épée de jade recouverte de curieux symboles.

- Elle appartenait aussi à ton arrière-grand-père. Il s'en servait à la fois comme arme et comme Bâton magique pour lancer ses sortilèges. Vous pouvez choisir deux objets parmi les trois qui vous sont présentés : le miroir, la potion magique ou l'épée de jade. Notez les deux objets de votre choix sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [208](#).

## 186

Rayez une galette de maïs ou une papaye de votre *Feuille d'Aventure*. Les gamins étonnés reçoivent votre cadeau et détaient aussitôt entre les arbustes du verger. Satisfait de votre bonne action, vous reprenez votre chemin en sifflotant. Rendez-vous au [350](#).



## 187

Vous vous mettez à l'affût et, après quelques tentatives infructueuses, vous parvenez à abattre un jeune chevreuil, à peine plus gros qu'un chien. C'est plus qu'il ne vous en faut pour assouvir votre faim et avoir des vivres pour plus tard. Si nécessaire, vous pouvez reprendre 1 **POINT DE VIE** et notez par la même occasion un cuissot de chevreuil sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [279](#).

## 188

Vous vous apprêtiez à partir quand un solide gaillard débouche sur la place et embrasse d'un regard dégoûté les étals déserts. A la vue des casiers qu'il transporte, vous en concluez qu'il s'agit d'un pêcheur, probablement originaire d'un port de la côte nord.

- Il n'y a donc aucune demande pour du bon poisson de nos jours ? grommelle-t-il entre ses dents.

- Probablement pas, quand il date de plusieurs

jours, répondez-vous en jetant un coup d'oeil circonspect sur sa marchandise odorante. Le pêcheur se redresse, l'air outragé et jette un de ses casiers à terre.

- Va donc les pêcher toi-même ! hurle-t-il. Prends ma place ! Je te vends ce casier pour 2 pièces d'or. Si vous désirez acquérir le casier, rayez 2 pièces d'or et notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous alliez prendre congé quand il ajoute :

- Je donnerais n'importe quoi pour un morceau de pain. Je suis sur la route depuis deux jours sans rien d'autre à manger que mes poissons et, comme tu l'as justement fait remarquer, ils ont connu des jours meilleurs...

Si vous possédez des galettes de maïs que vous voulez lui vendre, rendez-vous au [211](#). Si vous voulez quitter la ville par le nord, rendez-vous au [120](#). Si vous préférez le sud, rendez-vous au [165](#).

## 189

Le soleil descend sur la cime des arbres et enveloppe le gouffre d'une lumière vaporeuse. Vous n'avez pas besoin de regarder le grand prêtre pour savoir que l'instant du sacrifice est venu. Rassemblant tout votre courage, vous vous élancez dans le vide. Les parois du gouffre défilent à une allure vertigineuse et les eaux noires vous saisissent dans une étreinte glaciale. La violence du choc vous coupe le souffle, vous vous débattez avec frénésie, emporté par le poids de vos ornements. Heureusement, le destin est de votre côté : une attache du plastron n'a pas été correctement serrée et vous parvenez à vous débarrasser de ce fardeau. Sans plus attendre, vous cherchez à regagner la surface. Le sang bourdonne dans vos tympanes et vos poumons en feu menacent d'éclater mais vous crevez les eaux noires. Haletant, vous nagez vers un amas rocheux, au centre d'un lac souterrain. Le ciel n'est plus visible et un vague halo grisâtre éclaire les lieux. Bientôt, un bruit familier résonne dans le silence de la caverne souterraine : le clapotis de rames à la surface des eaux. Un canot apparaît dans la pénombre, conduit par deux créatures étranges au faciès monstrueux. Rendez-vous au [97](#).

## 190

Les longues veines de quartz qui strient les parois de la caverne offrent des prises assez solides pour que vous vous hissiez sans encombre jusqu'au promontoire. Chaque tombeau est fermé par une lourde dalle de pierre sur laquelle est gravée la silhouette du défunt. A première vue, elles sont trop lourdes pour être déplacées, mais vous remarquez que l'une d'elles est fissurée de part en part. Pour comble de chance, vous découvrez un marteau au pied de la paroi (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure* si vous désirez le conserver). Même muni de cet outil, vous estimez qu'il faudra compter une bonne heure de labeur acharné pour vous frayer un passage dans la roche. Si vous possédez la Roublardise, rendez-vous au [283](#). Sinon, vous pouvez tenter de briser la roche avec le marteau (rendez-vous au [329](#)) ou bien avoir recours à l'homme d'or, si vous le possédez (rendez-vous au [306](#)). Si vous

préférez abandonner l'idée d'explorer les tombes, vous devez rebrousser chemin et rejoindre le canot. Rendez-vous au [167](#).

## 191

Pour avoir entendu maints récits de chasse à ce sujet, vous savez qu'il faut toujours tenter de saisir un cobra avant qu'il attaque. Vous avez d'ordinaire d'excellents réflexes, mais ces deux heures de labeur ont transformé vos muscles en gelée et vous n'êtes pas sûr d'y arriver. Le cobra se prépare à fondre sur vous. Il se dresse et se cabre pour porter le coup fatal. A cet instant, ses paupières internes se referment, l'aveuglant momentanément. Il faut saisir cette chance, vous n'en aurez pas d'autre. Vous bondissez, tête la première pour l'écraser de tout votre poids contre la paroi. Le choc vous broie l'épaule et vous laisse à demi assommé mais, quand vous reculez en titubant, le monstre s'affaisse lentement et retombe inerte à vos pieds. Vous l'achevez d'un coup de talon avant de vous faufiler à l'intérieur de la tombe. Rendez-vous au [339](#).

## 192

Vous êtes invité à rejoindre le roi Jaguar des Nuages et sa cour dans le bain de vapeur jouxtant le palais. C'est une pièce sans fenêtres dans laquelle on pénètre par un étroit goulot. Des bancs de bois sont répartis autour de la pièce et des galets chauffés à blanc sont disposés au centre. Régulièrement, des serviteurs les arrosent d'eau parfumée qui se transforme aussitôt en vapeur. La chaleur suffocante qui règne en ce lieu vous oppresse mais, l'habitude venant, vous appréciez cette sensation d'être nettoyé en profondeur. Un vieux noble se frotte vigoureusement avec une poignée d'herbes revigorantes et il vous invite à l'imiter. Si vous avez subi des blessures, le sauna et le massage vous redonnent **2 POINTS DE VIE**. Au cours de la conversation, vous apprenez que les réjouissances sont données pour célébrer l'anniversaire de la mort du vieux roi. Jaguar des Nuages se montre très impressionné par la nature de Votre quête et salue votre bravoure. - La destruction de la Grande Cité a eu des réper-

eussions fâcheuses dans tout le pays, dit-il. Je crois savoir que des démons et des hordes de loups-garous auraient ravagé les temples. Je compte sur vous pour établir la vérité. Vous passerez la nuit dans le temple qui se trouve au sommet de la pyramide de mon père. Un conduit le relie au tombeau. Si les dieux l'ont décidé, l'esprit de mon père vous apparaîtra peut-être pour vous guider dans votre quête.

La perspective de rencontrer un fantôme ne vous enchante guère, mais vous ne sauriez refuser sans offenser le roi. Vous passez le reste de la journée dans un état d'excitation fébrile et, au crépuscule, des prêtres vous conduisent au sommet de la pyramide. Rendez-vous au [415](#).

### 193

Vous reculez de quelques pas et, prenant votre élan, vous bondissez vers la première aiguille rocheuse. En vous recevant au sommet, vous avez la désagréable surprise de constater que la roche est brûlante. Sans plus vous attarder, vous bondissez vers la seconde et ainsi de suite, sans même réfléchir au danger. Vous atteignez bientôt l'autre côté du canyon, sans que vos semelles aient eu trop à souffrir de la fournaise. Rendez-vous au [263](#).

### 194

Le monstre s'élançait à la charge, ses pattes crochues martelant lourdement le pavage. Des flots de salive s'écoulaient de ses babines retroussées et l'odeur fétide de son haleine manque de vous faire défaillir. Vous bondissez sur le côté au dernier moment, misant sur la lourdeur de ses déplacements. Fatale erreur ! Prenant appui sur une de ses trois pattes, il pivote aussitôt et sa bouche s'ouvre pour se refermer sur votre bras ! Si vous pratiquez l'Escrime et si vous avez une épée, vous perdez **2 POINTS DE VIE**. Si vous pratiquez le Combat à mains nues, vous perdez **3 POINTS DE VIE**. Sans aucune compétence de combat, vous perdez **4 POINTS DE VIE**. Si vous survivez, vous parvenez

finalement à le pousser dans le cloaque et vous fuyez à toute allure en direction de la jetée. Rendez-vous au [20](#).

## 195

Malgré l'horreur qui vous submerge, vous vous lancez dans un corps à corps désespéré, bien décidé à ce que l'affrontement trouve une issue rapide. Le monstre pousse un hurlement à vous glacer le sang et cherche à vous empoigner. En dépit de son apparence fluette, la vieille est d'une force herculéenne, habitée par l'odieuse créature qui la parasite. Si vous pratiquez l'Escrime avec une épée, vous perdez **2 POINTS DE VIE**. Si vous pratiquez le Combat à mains nues, vous perdez **3 POINTS DE VIE**. Sans aucune compétence de combat, vous perdez **5 POINTS DE VIE**. Si vous survivez à cet éprouvant combat, rendez-vous au [288](#).

## 196

Vous partez d'un bon pas, soulagé de tourner le dos à l'aveuglante lumière qui éclaire ce monde. Vous marchez pendant des heures et des heures et vous perdez bientôt toute notion du temps. Vous avancez dans un espace irréel, cotonneux, nimbé d'une lumière écarlate. Le sang bat à vos tympanes comme le ressac sur la grève et votre vision s'obscurcit peu à peu. L'air se raréfie, mais vous luttez pour avancer encore quand une aveuglante lumière vous montre le chemin... Vous vous réveillez en sursaut, aspirant l'air comme un nouveau-né. Vous êtes de retour dans la demeure familiale. Après un long voyage dans le temps et l'espace, vous voici revenu au point de départ de cette aventure. Vous retrouvez la totalité de vos **POINTS DE VIE**. Les objets que vous avez pu glaner en cours de route ont disparu (rayez-les de votre *Feuille d'Aventure*). Rayez aussi tous les mots de passe, à l'exception de *Pakal*, *Poktapok* et *Psychoduct*, si vous les possédez. A présent retournez au 1. Vous avez la chance de recommencer cette aventure averti de certaines erreurs à ne plus commettre.

## 197

L'eau du puits est fraîche et revigorante. Vous pouvez, si nécessaire, reprendre **2 POINTS DE VIE**. **VOUS** avancez jusqu'au kapokier et vous croisez une foule d'âmes errantes marchant tête basse, un bras sur la tête pour se protéger des rayons de ce soleil implacable qui ne se couche jamais. Le groupe assis à l'ombre de l'épais feuillage est autrement mieux loti. Vous comprenez à leurs riches atours qu'il s'agit d'une assemblée de nobles qui bénéficient d'une situation privilégiée. Si vous avez le sens de l'Étiquette, ils vous reconnaissent comme un des leurs et vous invitent à les rejoindre : rendez-vous au [106](#). Sinon, ils vous repoussent d'un geste méprisant et vous somment de vous éloigner. Rendez-vous au [200](#) dans ce cas.

## 198

L'épée du guerrier scintille à la lueur de la torche. Il sait bien qu'il n'a pas assez d'allonge avec une telle arme, pour atteindre le point faible du monstre, à la jonction des quatre serpents. Alors il esquive, il se déplace et force la bête à se déployer. Le monstre se redresse pour fondre à nouveau sur sa proie et le guerrier en profite pour se lancer à l'attaque. Son stratagème devrait porter ses fruits ; trois têtes se trouvent en extension et se balancent pour chercher à l'atteindre. Il les esquive aisément mais, depuis votre poste d'observation, vous voyez qu'il aurait dû battre en retraite. Le quatrième serpent est resté replié, prêt à bondir et il se détend à une vitesse fulgurante au moment où le guerrier allait atteindre son but. Vous détournez un instant les yeux quand les mâchoires du monstre lui sectionnent la tête d'un seul coup ! Vous dévalez la dune et la tête du guerrier vient rouler à vos pieds. Vous toisez la bête d'un air furieux, bien décidé à ne pas subir le même sort. Les quatre têtes grondent déjà en vous apercevant. Vous devez vous débarrasser de cette hydre, sinon vous n'atteindrez jamais votre objectif. Rendez-vous au [222](#).

## 199

Vous titubez d'épuisement et votre gorge est aussi sèche que les dunes qui vous environnent. Vous perdez **2 POINTS DE VIE** (sauf si vous possédez des notions de Survie, auquel cas vous perdez 1 **POINT DE VIE** seulement). Si vous êtes encore de ce monde, rendez-vous au [220](#).

## 200

Vous arrivez bientôt en vue d'une rivière. Ses flots ne sont pas de sang cette fois-ci, mais d'une humeur visqueuse aux reflets verdâtres. Le cours tortueux de la rivière vous conduit bientôt à proximité d'une arche de pierre. En allant voir de plus près, vous repérez un tunnel, puis un escalier dont les marches ascendantes se prolongent bien au-delà du ciel liquide qui recouvre ce monde. Une lueur familière brille au sommet des marches et vous la reconnaissez entre toutes, c'est la lumière de l'extérieur, celle du soleil qui illumine le monde des vivants. Vous avez trouvé la sortie. Le cœur battant, vous gravissez les marches, vous enivrant à l'avance du parfum de l'air frais. Vous débouchez sur un couloir. Le monde des vivants est là, à quelques pas mais, avant de l'atteindre il va falloir subir une ultime épreuve. Quatre sentinelles sont postées dans des alcôves, sur toute la longueur du couloir. Ce sont des démons gigantesques à l'aspect redoutable et on peut lire toute l'assurance des êtres invincibles dans leurs yeux inhumains. D'après les légendes de votre enfance, vous savez que les gardiens accordent le passage à ceux qui les appellent par leur nom. Si vous possédez le mot de passe *Zac*, rendez-vous au [244](#). Si vous ne l'avez pas mais si vous avez la Connaissance de la mythologie, Rendez-vous au [267](#). Si vous possédez la Roublardise, rendez-vous au [290](#). Sans aucune de ces compétences, rendez-vous au [313](#).

## 201

Un grondement sinistre se répercute dans le couloir et des dizaines de fissures courent tout le long de la voûte. Vous

bondissez en avant sous une pluie de poussière et vous atterrissez d'une roulade à l'extrémité du couloir alors que l'architecture s'effondre ! Quelques instants plus tard, après que la poussière s'est dissipée, vous voyez que des tonnes de gravats obstruent le tunnel. - Tu as de bons réflexes, déclare le chef des courtisans, en vous prenant par l'épaule. Instinctivement, vous vous dégagez d'un mouvement brusque, manifestant clairement votre répulsion.

- J'ai l'impression que c'est vital par ici, répliquez-vous d'une voix froide.

Rendez-vous au [431](#).

## 202

L'heure arrive bientôt de la dernière épreuve dans la Chambre des Ténèbres. Les courtisans vous accompagnent, l'air sombre. Ils ne pensaient pas que vous résisteriez jusqu'à ce niveau. Juste avant d'ouvrir la porte, leur chef est pris d'une soudaine inspiration.

- Tu as triché en utilisant des objets, dit-il. Donne-moi ton sac, je te le rendrai demain si tu es encore là...

A ces mots, il vous arrache vos possessions et les dépose à l'extérieur de la Chambre des Ténèbres. Vous pénétrez dans une pièce poussiéreuse aux multiples recoins sombres. Le sol de terre battue forme par endroits de longs monticules. Le chef des courtisans dépose une petite chandelle à même le sol.

- Ce sont les tombes de nos ancêtres, dit-il en désignant les remblais de terre. Si tu parviens à garder la bougie allumée jusqu'au matin, ils te laisseront en paix, mais si elle s'éteint, tu recevras la visite de leurs fantômes.

La porte se referme, vous laissant seul dans cet endroit lugubre qu'éclaire la lueur vacillante d'une bougie. Si vous possédez le



mot de passe *Ignis*, rendez-vous au [248](#). Si vous avez de l'Astuce, rendez-vous au [271](#). Sinon, rendez-vous au [294](#).

### 203

La balle fonce en direction de votre frère mais, comme il se protège en permanence les yeux de son avant-bras, il ne la voit pas arriver. Un homme d'ombre bondit pour l'intercepter et l'envoie rebondir dans la zone gagnante située au sommet du mur. Tracez une croix en bas de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [226](#).

### 204

Une fléchette empoisonnée va se ficher entre les yeux du sorcier. Un tel tir aurait tué un homme normal sur le coup, mais Collier de Crânes n'est plus un humain depuis longtemps. Ses sortilèges de nécromant l'ont transformé en une créature naviguant entre la vie et la mort. Il pousse un cri terrifiant et le ciel semble se déchirer tandis que, d'un geste rageur, il arrache la fléchette plantée dans ses chairs mortes. Vous gravissez en toute hâte les marches de la pyramide, bondissant sur le côté au moment où un flot de rayons ultraviolets jaillit de ses doigts décharnés. Vous perdez 1 **POINT DE VIE**. S'il vous avait touché, vous seriez pulvérisé. Vous vous précipitez au contact avant qu'il ne puisse lancer un nouveau sortilège. Si vous avez le mot de passe *Vénus*, rendez-vous au [240](#). Sinon, rendez-vous au [296](#).

### 205

Vous avez une semaine libre avant de prendre la mer. Si vous connaissez la Navigation ou si vous avez des notions de Survie ou encore si vous possédez un casier, vous pourrez subvenir à vos besoins en pêchant et regagner de cette manière les **POINTS DE VIE** que vous auriez pu perdre en cours de route. Sans cela, vous êtes réduit à la mendicité ou à la collecte de coquillages sur la berge. Ce régime n'est guère favorable à un aventurier dans la force de l'âge et vous perdez 1 **POINT DE VIE**. Modifiez en

conséquence le nombre de vos **POINTS DE VIE** et rendez-vous au [182](#).

## 206

Le ton monte rapidement et le fracas des armes se fait entendre. La foule horrifiée recule pour vous céder la place et les enfants du noble vont se blottir contre leur mère. Vous prenez l'initiative de l'assaut et la vivacité de votre attaque surprend votre adversaire. Incrédule, il contemple la profonde estafilade qui lui traverse le bras. La riposte est immédiate et il se rue sur vous en hurlant. La foule a recouvré ses esprits et des paris s'organisent partout sur le vainqueur. Bientôt, vous titubez l'un comme l'autre, essoufflés et couverts de sang, mais pressé d'en finir, vous esquissez une botte secrète et son épée s'envole dans les airs pour terminer sa course dans les eaux du port. Le noble pousse un grognement de dépit et tourne les talons, fendant la foule à grands gestes rageurs. La bataille a été rude et vous comptez plusieurs blessures. Vous perdez **2 POINTS DE VIE**. Si vous survivez à l'affrontement, vous pansez vos plaies et vous lancez un dernier salut à vos compagnons de voyage avant de prendre la route de Shakalla. Rendez-vous au [85](#).

## 207

Vous avez l'impression que votre tête va exploser et qu'à chaque inspiration quelqu'un passe votre gorge au papier de verre. Sans eau, vous ne tiendrez plus bien longtemps. Au hasard de votre chemin, vous trouvez trois plantes qui pourront peut-être vous apporter l'eau qui vous manque cruellement. La première est un cactus renflé comme une barrique et gorgé d'une sève laiteuse. La seconde est une corolle de longues feuilles effilées, au centre de laquelle pousse une longue tige. La troisième est un cactus composé de plaques vert pâle surmontées d'un fruit rougeâtre. Si vous avez des notions de Survie, rendez-vous au [230](#). Si vous n'avez pas envie d'essayer la sève de ces plantes, rendez-vous au [322](#). Si vous voulez tenter votre chance et si vous choisissez la plante :

Barrique

Rendez-vous au [253](#)

Corolle

Rendez-vous au [276](#)

A fruit rouge

Rendez-vous au [299](#)

## 208

Si vous avez choisi la potion magique, vous pourrez en faire usage une fois au cours de votre aventure. Elle vous permettra de reprendre jusqu'à 5 **POINTS DE VIE**. N'oubliez pas à ce propos que le nombre de vos **POINTS DE VIE** ne peut jamais dépasser le total de départ. Le miroir de jade pourra, lui aussi, être employé une fois - et une fois seulement - au cours de votre aventure. Vous pourrez alors prendre connaissance des différentes options qui vous sont offertes à cet instant de votre périple avant de décider laquelle vous allez choisir. L'épée de jade fait à la fois office d'arme et de Bâton magique, pour peu que vous disposiez de ces deux compétences. Notez les propriétés des objets que vous avez choisis sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [93](#).

## 209

Une vague sensation de malaise ne vous quitte plus depuis quelque temps. Est-ce l'atmosphère oppressante et moite, cette continuelle pénombre ? Des insectes multicolores volettent tout autour de vous. Les singes courent de branche en branche dans un concert permanent de cris. Dans les rares trouées de soleil, des myriades de petites mouches forment un nuage. La terre humide exhale des parfums entêtants qui se mêlent aux senteurs subtiles des orchidées sauvages. Soudain, une vive lumière attire votre attention. A quelque distance de vous se tient une créature irradiant une lumière dorée. Elle vous aperçoit et manifeste sa surprise puis, avec un petit rire moqueur, rejette son châle par-dessus son épaule, avant de s'éloigner d'un pas dansant. Si vous voulez la poursuivre, rendez-vous au [232](#). Sinon, rendez-vous au [160](#).

## 210

Vous taillez un pieu que vous accrochez à l'extrémité d'une branche, près d'un passage où vous avez repéré des traces. Vous tendez la branche à l'aide de lianes et vous vous mettez à l'affût. Bientôt, un jeune chevreuil se prend au piège et s'empale sur votre lance de fortune. Vous accourez pour lui porter le coup fatal. L'animal n'est pas bien gros mais c'est plus qu'il n'en faut pour assouvir votre faim et avoir des vivres pour plus tard. Si nécessaire, vous pouvez reprendre **1 POINT DE VIE** et notez, par la même occasion, un cuissot de chevreuil sur votre *Feuille d'Aventure*. A présent, rendez-vous au [279](#).

## 211

Vous proposez de lui vendre une galette de maïs mais il répond que sa femme sera fâchée s'il revient sans argent.

- Par contre, je peux échanger une galette contre ce sac de sel, dit-il en sortant un pochon de toile huilée de son sac. Il ne sera d'aucune utilité pour mon retour à Balak mais tu pourras en tirer un bon prix. Si vous acceptez l'échange, modifiez en conséquence la liste de vos possessions. Si vous quittez la cité par le nord, rendez-vous au [120](#). Si vous préférez aller au sud, en direction de la forêt, rendez-vous au [165](#).

## 212

Vous ouvrez la bouche et la perle de jade s'en échappe. Elle ricoche une fois sur le rocher et tombe à l'eau. Au même instant, l'image floue du dieu vous apparaît. Il semblerait que tous les rayons du soleil se soient concentrés pour mieux l'éclairer. Le reste de la caverne est plongé dans les ténèbres et la radieuse apparition de la divinité occupe tout votre champ de vision. Son visage n'est pas humain, vous pouvez le voir à présent. Il ouvre la main, avec ce geste de bénédiction royale qui a traversé les âges et vous invite à prendre la parole. - Oh seigneur suprême... commencez-vous, avant de marquer un temps d'hésitation, ne sachant pas trop comment vous adresser à un dieu. Sa voix

résonne alors au fond de votre esprit et il vous annonce qu'il connaît la raison de votre présence. Il accepte votre sacrifice et votre vie libérera les pluies qui irrigueront les champs. Vous tentez de lui répondre, de lui parler de votre quête, de votre frère disparu, mais les mots vous manquent. Vous nagez dans un univers cotonneux et, peu à peu, l'image irradiante du dieu s'estompe pour céder la place aux ténèbres. Vous sombrez dans le néant, souriant, étrangement calme. Quelque part dans la pénombre d'un monde souterrain, un serpent gigantesque aspire la dernière goutte de votre sang et disparaît, satisfait, au cœur des eaux noires... Votre aventure est terminée.

## 213

Vous posez le rouleau de corde à vos pieds et, fermant les yeux, vous prononcez à voix basse la formule de l'incantation qui le fera s'élever dans les airs. Si vous possédez encore la perle de jade, elle s'échappe de votre bouche pendant que vous parlez et ricoche avant de tomber à l'eau (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*). Quand vous ouvrez à nouveau les yeux, la corde se dresse devant vous et vous atteignez le promontoire sans encombre. Chaque tombeau est fermé par une lourde dalle de pierre sur laquelle est gravée la silhouette du défunt. A première vue, elles sont trop lourdes pour être déplacées, mais vous remarquez que l'une d'elles est fissurée de part en part. Pour comble de chance, vous découvrez un marteau au pied de la paroi (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure* si vous désirez le conserver). Même muni de cet outil, vous estimez qu'il faudra compter une bonne heure de labeur acharné pour vous frayer un passage dans la roche. Si vous possédez la Roublardise, rendez-vous au [283](#). Sinon, vous pouvez tenter de briser la roche avec le marteau (rendez-vous au [329](#)) ou bien avoir recours à l'homme d'or, si vous le possédez (rendez-vous au [306](#)). Si vous préférez abandonner l'idée d'explorer les tombes, vous devez rebrousser chemin et rejoindre le canot, rendez-vous au [167](#) dans ce cas.

## 214

Vous tentez vainement de manœuvrer le canot mais le courant est le plus fort et vous êtes projeté dans le vide. Vous disparaissiez en hurlant dans une masse d'écume bouillonnante et votre crâne heurte violemment un rocher. Ballotté comme un fétu de paille par les flots tumultueux, vous perdez rapidement connaissance pour ne plus jamais vous réveiller. Votre aventure est terminée.

## 215

Le jeu rituel revêt une importance considérable pour la noblesse locale qui mise des fortunes colossales sur l'issue de la partie. Les prêtres, eux, lui prêtent un caractère sacré. En tant qu'expert du jeu, vous êtes accueilli comme un hôte de marque et un serviteur vous fait entrer à la cour, sous les regards envieux de la foule qui attend en vain une entrevue avec le roi. Rendez-vous au [192](#).

## 216

Pendant de longues minutes, vous contemplez les volutes de soufre qui montent en tourbillonnant de la faille. Le fond du canyon n'est pas visible, masqué par la fumée, mais vous n'avez guère de mal à imaginer le torrent infernal qui s'écoule en contrebas. A plusieurs reprises, vous prenez votre élan, concentré à l'extrême, pour vous arrêter à la dernière seconde au bord du précipice, tétanisé par une peur panique. Vous rassemblez finalement tout votre courage et, poussant un cri libérateur, vous vous élancez dans le vide, vers l'aiguille de pierre qui émerge de la brume. Vous avez mal calculé votre saut et pendant d'interminables secondes, vous demeurez en équilibre instable au sommet de la roche avant de glisser. Vous vous raccrochez de justesse au pilier et la roche chauffée au rouge vous arrache une grimace de douleur. Vous n'aurez pas la force de vous hisser à nouveau au sommet et la brûlure de la pierre vous fera bientôt lâcher prise. Si vous possédez le mot de passe *Zotz*, rendez-vous au [239](#). Dans le cas contraire, priez pour le salut de

vosre âme car vous disparaîtrez dans un torrent de lave dans quelques minutes.

## 217

Vous introduisez une fléchette dans votre sarbacane et vous avancez d'un pas confiant en direction du monstre. La créature se balance nerveusement sur ses trois pattes.

- Pourquoi n'es-tu pas effrayé, mortel ? Je vais te dévorer tout cru, broyer tes os, boire ton sang et donner ta peau à mes amis les asticots ! Tu n'as aucune chance ! grogne-t-il en se préparant à bondir.

Pour toute réponse, vous soufflez dans votre sarbacane et la fléchette va se ficher entre les yeux du monstre. La créature pousse un hurlement de douleur et titube un instant avant de tomber dans le cloaque. Vous courez aussitôt vers la jetée. Rendez-vous au [20](#).

## 218

Vous allez rôder aux abords du palais, tandis que la nuit enveloppe la ville endormie d'un manteau d'ombre. Un haut mur d'enceinte entoure les bâtiments ainsi que la pyramide du vieux roi, et un groupe de soldats taillés comme des bûcherons surveillent l'entrée du palais. Leurs boucliers d'apparat et leurs splendides capes de plumes ne laissent planer aucun doute : il s'agit de la garde d'élite et vous préférez ne pas vous y frotter. Si vous possédez l'Agilité, rendez-vous au [354](#). Si vous avez la Roublardise, rendez-vous au [374](#). Si vous disposez de Sortilèges et d'un Bâton, rendez-vous au [396](#). Sans ces compétences, mieux vaut abandonner. Retournez dormir, ce qui vous permettra, si nécessaire, de reprendre 1 **POINT DE VIE**. Le lendemain, si vous partez à l'ouest vers Ashaka, rendez-vous au 8. Si vous préférez prendre la route de la côte, au nord, rendez-vous au 30. Mais vous pouvez rester à Nachan pour assister aux festivités, rendez-vous au [416](#) dans ce cas.

## 219

La route traverse une région aride et désolée, barrée à l'horizon par une haute falaise. Vous apercevez bientôt une silhouette qui marche loin devant, sa cape de plumes et sa couronne de turquoise scintillant à la lumière. Vous tentez d'attirer son attention, mais il est trop loin pour vous entendre, aussi pressez-vous le pas. En vous approchant, vous voyez que la paroi de la falaise est percée de deux cavernes et l'inconnu disparaît dans l'une d'elles. Tout à votre hâte de le rejoindre, vous avez failli ne pas remarquer l'idole de pierre noire dressée sur le bas-côté du chemin. Sa face squelettique et ses yeux d'onyx indiquent qu'il s'agit d'une effigie du dieu des Morts qui gouverne ce territoire. Le bol à offrandes placé à ses pieds est vide et, manifestement, l'inconnu a omis d'y déposer son obole. Vous pensez qu'il serait judicieux de laisser une offrande pour vous attirer la bienveillance du maître des lieux. Si vous désirez déposer une obole, rayez la somme que vous consacrez sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous avez la Connaissance de la mythologie, rendez-vous au [379](#). Sinon, rendez-vous au [259](#).

## 220

Dès les premières lueurs de l'aube, d'étouffantes vagues de chaleur roulent sur les dunes. Vous vous inquiétez de trouver un abri avant de cuire sous ce soleil implacable. En atteignant le sommet d'une dune, vous laissez échapper une exclamation victorieuse. Le palais du sorcier se dresse à quelques mètres de là, entouré d'un double mur d'enceinte protégeant une immense pyramide noire qui forme comme une tache de ténèbres sur l'immensité ocre du sable. Deux lourdes portes s'ouvrent à votre approche sur une troupe vêtue de peaux de bêtes. Leur face allongée leur confère une apparence canine et ils brandissent tous une hache de pierre pour vous interdire l'entrée.

- Je veux voir Collier de Crânes, dites-vous d'un ton sans appel.





**220** *Deux lourdes portes s'ouvrent à votre approche sur une troupe vêtue de peaux de bêtes.*



## 223

Voyant que vous n'avez pas de gourde, Aigle Courbé vous tend la sienne.

- Tu ne t'es guère préparé pour une excursion en plein désert, dit-il. Qu'à cela ne tienne. Nous sommes nobles tous deux et nous partageons déjà la même soif de vengeance.

Vous prenez soin d'économiser les dernières réserves de votre compagnon. L'eau est chaude, avec un arrière-goût de cuir, mais elle est comme un baume apaisant sur votre gorge desséchée. Rendez-vous au [220](#).

## 224

Un grondement sinistre se répercute dans le couloir et des dizaines de fissures courent le long de la voûte à une vitesse stupéfiante. Vous bondissez en avant sous une pluie de poussière tandis que l'architecture s'effondre, vous ensevelissant sous une avalanche de gravats ! Vous perdez 3 **POINTS DE VIE**. Si vous êtes encore de ce monde, vous vous extirpez péniblement des débris, saignant, couvert de poussière et toussant comme un tuberculeux. Le couloir est obstrué par une tonne de gravats.

- Ce n'est rien par rapport à ce qui t'attend, annonce joyeusement le chef des courtisans. Rendez-vous au [431](#).

## 225

Vous passez la journée à somnoler à l'ombre des murs de la cour et au crépuscule, les courtisans vous mènent devant le deuxième bâtiment. La porte s'ouvre sur une obscurité complète. Des relents âcres envahissent l'air confiné de la pièce quand vous y pénétrez. Des bruissements soyeux et des couinements vous parviennent des coins d'ombre et vous sentez comme un nuage de poussière qui vous caresse le visage. Vous passez la main dans vos cheveux et vous grimacez en constatant qu'ils grouillent de poux !

- Les chauves-souris comptent parmi les animaux favoris de notre maître. Les chauves-souris vampires, bien entendu... C'est l'heure du souper, messieurs ! crie le chef des courtisans, avant de refermer violemment la porte, vous abandonnant dans les ténèbres.

Si vous possédez un hibou, rendez-vous au [421](#). Si vous avez le mot de passe *Zotz*, rendez-vous au [432](#). Si vous n'avez rien de tout cela, rendez-vous au [17](#).

## 226

Cette fois, c'est à vos adversaires de servir. La balle dessine une longue courbe et rebondit haut contre le mur tandis qu'un homme d'ombre s'élançe à sa suite. Si vous choisissez de :

Le laisser passer	Rendez-vous au <a href="#">249</a>
Le bousculer	Rendez-vous au <a href="#">272</a>
Vous déplacer dans la zone adverse	Rendez-vous au <a href="#">295</a>

## 227

Vous levez votre Bâton magique, prêt pour le combat final. Les premiers échanges de sortilèges sont prudents, chacun s'efforçant de déterminer les pouvoirs psychiques de l'adversaire mais, bientôt, des éclairs d'énergie jaillissent de toutes parts ! Le ciel se couvre d'ombres inquiétantes et des entités étranges surgissent des replis de l'espace. Votre adversaire apparaît comme dans un brouillard, gigantesque insecte protégé par un cocon d'ambre, tandis que son âme puise dans ses ultimes réserves, les forces nécessaires à votre trépas. Un faisceau d'énergie démoniaque trompe votre garde et vous brûle. Vous répliquez aussitôt par une vague étincelante et le sorcier vacille. Vous perdez **8 POINTS DE VIE** au cours de ce combat, à moins de bénéficier d'une Protection magique et d'une Amulette, auquel cas, vous ne perdez que **4 POINTS DE VIE**. Si vous survivez à cet

affrontement et si vous avez le mot de passe *Vénus*, rendez-vous au [437](#). Si vous ne le possédez pas, rendez-vous au [342](#).

## 228

Vous longez la côte en direction du nord-ouest, subsistant de fruits et de poissons et, au bout d'une semaine, vous arrivez enfin en vue du grand port de Tahil. Les rues grouillent de réfugiés qui se pressent vers les quais dans l'espoir de trouver une place sur un navire en partance pour l'est du pays. Vous vous frayez un passage parmi la foule et vous passez devant les temples désertés pour rejoindre la route de l'ouest. Seuls quelques mendiants se trouvent encore dans cette partie de la ville.

- Fuis, inconscient ! gémit l'un d'eux quand vous passez à sa hauteur. Les monstres du désert vont déferler sur nous !

- Je suis là pour les tuer, répondez-vous sans même vous retourner. Rendez-vous au [85](#).

## 229

Le monstre s'élançe, les yeux injectés de sang, ses babines écumantes retroussées sur des crocs acérés. Il pourrait fort bien vous broyer un bras d'un seul coup de mâchoire ! Si vous pratiquez l'Escrime avec une épée, vous perdez 1 **POINT DE VIE**. Si vous pratiquez le Combat à mains nues, vous perdez 2 **POINTS DE VIE**. Sans compétence de combat, vous perdez 3 **POINTS DE VIE**. Si vous survivez à ce premier assaut, le molosse vous force à reculer et s<-ramasse, prêt à bondir. Si vous l'entraîne/ A l'extérieur du cloître, rendez-vous au [362](#). Si vous abandonnez pour choisir une autre route et si vous tentez le couloir :

Avec la fosse de braises Rendez-vous au [338](#)

Obstrué par les briques Rendez-vous au [361](#)

A la voûte triangulaire Rendez-vous au [382](#)

## 230

Le buisson aux feuilles effilées est un mescal. Vous pouvez mordre dans les feuilles et en aspirer la sève, mais la chair de cette plante accroît votre soif. Vous avez besoin d'eau et non de nourriture. Vous perdez 1 **POINT DE VIE**. Si vous êtes encore de ce monde, rendez-vous au [152](#).

## 231

Le grand prêtre du dieu de la Guerre est un vieil homme grisonnant, encore vigoureux en dépit de son âge. Vous le trouvez dans l'arène, pratiquant le jeu de balle rituel de votre peuple. Le corps recouvert d'épaisses protections, il frappe la balle de caoutchouc des coudes et des genoux, la faisant rebondir sur les hautes parois qui entourent l'arène en direction du but : un anneau de pierre vertical accroché au sommet d'un mur. Vous l'observez pendant un temps, vous émerveillant de la grâce et de la puissance de ses gestes. Il ponctue chaque action d'un grognement d'effort mais il poursuit son entraînement en dépit de la chaleur de ce début d'après-midi. Il s'arrête bientôt et, vous ayant aperçu, il marche vers vous. Il ôte son casque protecteur et essuie d'un revers de manche la sueur qui ruisselle sur son front.

- Tu dois être Étoile du Soir, n'est-ce pas ? lance-t-il en vous assenant une claque sur l'épaule. Tu pars à la recherche de ton frère, c'est bien. J'admire ton courage. J'espère que tu donneras une bonne leçon à ce damné sorcier !

D'ordinaire, ceux de votre peuple ne sont pas aussi directs et sa familiarité vous décontenance quelque peu.

- Euh... Je suis impressionné par votre dextérité au jeu, dites-vous.

- Pour quelqu'un de mon âge, veux-tu dire ? Je préférerais de beaucoup dépenser mon énergie au combat, mais notre cité n'est plus en guerre avec personne. Venons-en à ta quête : je suppose que tu vas partir par les terres ? Dans ce cas, suis la route jusqu'à

Yashuna puis coupe au sud à travers la campagne en direction de Nachan. Le gibier est nombreux dans la forêt, tu peux me croire. Mais, prends garde aux Stabaïs quand tu traverseras les bois. Ces nymphes sont perfides, quand elles ne se montrent pas franchement hostiles. A Nachan, il faudra encore franchir les montagnes avant d'atteindre le désert de l'Ouest. N'oublie pas de te munir d'une gourde : sans eau tu ne survivrais pas plus de deux jours. A présent, que dirais-tu de faire une offrande à notre dieu ?

Une offrande pourrait attirer la chance tout au long de votre périple. Décidez du nombre de pièces d'or que vous allez remettre et rayez la somme de votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [301](#).

## 232

Vous vous élancez à la poursuite de la mystérieuse jeune fille de lumière. Sans même se retourner, elle éclate de rire et se faufile avec grâce entre de hautes fougères. Pressant l'allure, vous vous enfoncez, à sa suite dans le sous-bois. Elle semble voler dans les airs d'un pas dansant et, malgré tous vos efforts vous ne parvenez pas à la rattraper. Dans votre hâte à la rejoindre, vous traversez par mégarde un buisson d'épineux qui vous lacère douloureusement les jambes. Vous perdez 1 **POINT DE VIE**. Comme vous vous en extirpez avec une grimace de douleur, la jeune fille s'arrête et vous adresse un curieux sourire. Bientôt, la peur sourde cède la place à la curiosité. Cette chasse vous éloigne de votre route et vous entraîne au plus profond de la forêt. Plus vous le regardez et plus ce visage auréolé de lumière vous rappelle une araignée au centre de sa toile scintillant au soleil... Si vous continuez la poursuite, rendez-vous au [278](#). Si vous abandonnez pour retrouver le chemin que vous avez quitté, rendez-vous au [160](#).

## 233

Tapi derrière un massif de fougères vous attendez patiemment qu'une proie vienne à passer. Elle se présente bientôt sous la forme d'un lapin trotinant nez au vent, à un mètre à peine de votre cachette. Dans le plus grand silence, vous lancez une pierre en hauteur afin qu'elle retombe dans les fourrés derrière l'animal. Le lapin, effrayé, détale aussitôt dans votre direction et vous l'interceptez d'un bond. Le coup du lapin s'impose en pareille circonstance et avant peu, une bonne odeur de viande rôtie s'élève dans les bois. Tout en vous purléchant les babines, vous en venez à penser que vos petites ruses urbaines sont tout aussi efficaces en pleine forêt. Rendez-vous au [279](#).

## 234

Les deux jeunes gens s'avancent vers les prêtres qui les conduisent devant un autel dressé sur le versant ouest du gouffre. De là, un escalier en pente raide mène à une plate-forme ornée de glyphes sacrés. Comme les prêtres s'affairent autour d'eux et les parent de lourds pectoraux d'or pur, il devient évident qu'ils vont être livrés en sacrifice. Ils ont été choisis pour plonger dans le gouffre et emporter avec eux les prières au dieu des Pluies, qui réside sous le monde. Vous vous éloignez en fendant la foule : même si ces jeunes gens considèrent comme un honneur d'avoir été choisis, vous n'avez aucune envie d'assister à leur sacrifice après votre deuil récent. Vous partez en direction du nord et bientôt, la voie pavée s'interrompt pour céder la place à des chemins de terre battue menant à divers points de la côte. Les paysans vous indiquent la route qui mène à Balak et après quelques heures de marche, vous arrivez en vue du village. Vous pressez le pas, guidé par les effluves marins chargés d'iode et, au détour d'une rue, entre deux hauts bâtiments, l'océan vous apparaît enfin, scintillant sous un ciel sans nuages. Si vous possédez une lettre d'introduction, rendez-vous au [370](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [391](#) si vous connaissez la Navigation ; et si vous n'avez pas cette compétence, rendez-vous au [158](#).



## 235

Si vous possédez encore la perle de jade de votre ami le devin, vous la glissez rapidement sous votre langue puis, rassemblant tout votre courage, vous sautez dans le vide. Les parois du gouffre défilent à une allure vertigineuse et les eaux noires vous saisissent dans une étreinte glaciale. La violence du choc vous coupe le souffle et vous vous débattez avec frénésie au cœur des ténèbres liquides. Vous ne savez plus où vous tourner pour regagner la surface. Le sang bourdonne à vos tympans, vos poumons en feu menacent d'éclater et, bientôt, un voile noir vous recouvre. La lumière qui marquait la surface des eaux a disparu et, dans une semi-conscience, proche de l'évanouissement, vous comprenez que vous avez plongé dans la rivière fabuleuse qui mène au Royaume des Morts. Vous perdez 3 **POINTS DE VIE**. Si vous êtes encore de ce monde, rendez-vous au [119](#).

## 236

Une brise chargée de miasmes fétides vous annonce que vous arrivez au bout du tunnel. Les démons bifurquent en direction d'une tache de lumière glauque et vous émergez sous un ciel blafard. Cet affluent de la rivière n'est guère plus qu'un ruisseau d'eau saumâtre et un marécage s'étend à présent à perte de vue. Quel que soit l'endroit où se porte votre regard, vous n'apercevez que des monticules sableux couverts d'ajoncs émergeant des marais. Les démons s'approchent d'une jetée de bois vermoulu et attendent que vous débarquiez.

- J'espère que tu as apprécié la traversée, grogne le premier. Il est de coutume de nous laisser un petit quelque chose...

- C'est vrai ça ! intervient le second, comme s'il venait juste de s'en souvenir. N'aurais-tu pas une perle de jade, à tout hasard ?

Si vous avez Connaissance de la mythologie, Rendez-vous au [31](#). Sinon, décidez si vous allez leur remettre votre perle de jade (auquel cas rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*) et rendez-vous au [53](#).

## 237

Si la perle de jade se trouvait sous votre langue, elle s'en échappe à l'instant où vous prenez la parole et vous la voyez disparaître dans les eaux noires. Rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*.

- Il n'existe pas d'autre chemin, répond le démon à la toque de léopard.

- En tout cas, pas si tu veux arriver vivant au Royaume des Morts, ajoute son compère.

Cette plaisanterie provoque l'hilarité des deux compères qui se trémoussent au point d'en attraper le hoquet. Rendez-vous au [261](#).

## 238

Vous vous joignez à la foule qui se presse aux portes du palais pour demander audience. Lorsque votre tour arrive enfin, un laquais au regard méprisant vous fait clairement entendre qu'il faudra le payer si vous voulez qu'il remette votre présent au roi. Si vous acceptez, rayez 3 pièces d'or de votre *Feuille d'Aventure*, ainsi que le cadeau que vous voulez offrir et rendez-vous au [285](#). Si vous pensez qu'une audience royale ne vaut pas de tels sacrifices, rendez-vous au [262](#).

## 239

Vous percevez un bruit soyeux, semblable à un voile qui claque dans le vent et, en relevant la tête, vous voyez la silhouette familière du nain du marais. Vous l'embrasseriez s'il n'était aussi laid ! Vous comprenez alors que ses longs bras sont des ailes de chauve-souris et pas un manteau mal coupé comme vous le supposiez.

- Accroche-toi à mes pieds, hurle-t-il.

Pas besoin de vous le dire deux fois ! Vous saisissez ses jambes maigres et le nain s'élève dans les airs au-dessus de la faille. Le gouffre vertigineux apparaît par instants entre les nuages de soufre et vous préférez fermer les yeux pour ne pas hurler de frayeur. Bientôt, Zotz dessine une dernière courbe



dans les airs et vous sentez enfin la terre ferme sous vos semelles.

- Voilà, ma dette est réglée, dit-il avec un sourire grotesque. Prends garde à toi à présent. Sur ces mots, il s'envole et disparaît dans l'écran opaque qui plane au-dessus du canyon. Rayez le mot de passe *Zotz* et rendez-vous au [263](#).

## 240

Collier de Crânes vous domine de toute sa hauteur, gigantesque insecte repoussant se découpant dans le ciel d'azur. Avec un hurlement démentiel, il abat son épée. Vous bondissez sur le côté et la lame percute la pierre, provoquant une gerbe d'étincelles. En plus de son incroyable force physique, le sorcier emploie la

magie et des miasmes toxiques s'échappent par sa bouche du fond de ses entrailles. Ses cris de haine pure réveillent les crânes de son collier qui s'animent en une macabre sarabande, claquant des mâchoires et cherchant à vous mordre. Ce déferlement d'horreurs en ferait reculer plus d'un, mais vous avez bravé trop de dangers pour faillir maintenant. La rage au ventre, vous combattez aux côtés de votre frère et, à force de détermination, vous poussez le sorcier dans ses derniers retranchements. Sa haine devient presque palpable à l'instant où il se sent perdu et, dans un ultime sursaut de rage, il abat son épée sur votre frère. Puis avec un gémissement de bête blessée, Collier de Crânes tombe dans la fosse menant au cœur de la pyramide. Avec la mort de votre ennemi, l'édifice tout entier tremble sur ses bases. Vous aidez votre frère à se relever. Heureusement, sa blessure n'est pas mortelle, mais il gardera toujours une profonde cicatrice en souvenir de ce combat. - Quittons cet endroit au plus vite ! hurlez-vous pour couvrir les grondements qui secouent la pyramide.

Rendez-vous au [437](#).

## 241

L'homme d'or s'anime à la chaleur de votre corps et se dirige aussitôt vers le monstre. La créature le regarde avancer d'un air incrédule puis éclate de rire, persuadée de ne faire qu'une bouchée de cette ridicule figurine. Mal lui en prend. Arrivé à la hauteur du monstre, l'homme d'or s'élance tête la première et son crâne conique s'enfonce dans la bedaine boursoufflée de la créature. Le monstre accuse le choc et reste interloqué, mais sa surprise se transforme vite en stupéfaction puis en peur, quand la petite figurine le soulève sans aucun effort et le projette au loin. Le monstre décrit une courbe gracieuse dans les airs et atterrit avec un bruit mou au beau milieu du cloaque. L'homme d'or vous adresse un salut et s'éloigne en courant vers la jetée. Vous tentez de le rattraper mais rien n'y fait et vous le voyez plonger dans les eaux épaisses du lac. Rayez-le de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [20](#).

## 242

Vous bondissez sur le côté à l'instant où le monstre s'élançe en hurlant. Il trébuche, emporté par sa course, mais il trouve assez de force pour vous asséner un coup de poing d'une violence incroyable. Vous accusez le coup en grimaçant de douleur et l'impact vous envoie en arrière, hors de l'ombre bienfaisante des arbres. Vous perdez **2 POINTS DE VIE**. Si vous êtes encore de ce monde, rendez-vous au [265](#).

## 243

Le chemin vous entraîne dans un territoire nébuleux, habité de personnages immobiles au crâne étiré, plongés dans une profonde méditation. Vous tentez vainement de leur parler et, à chacun de vos pas dans leur direction, ils s'éloignent d'autant, comme un horizon inaccessible. Vous ne sauriez dire combien de temps a duré ce trajet quand vous retrouvez le carrefour. Votre esprit est embrumé, confus, la mémoire vous fait défaut. Rayez le mot de passe *Poktapok* si vous le possédez. Vous devez aussi abandonner une compétence, à votre choix. Et maintenant, il faut repartir. Si vous prenez la route :

Rouge	Rendez-vous au <a href="#">196</a>
Noire	Rendez-vous au <a href="#">219</a>
Jaune	Rendez-vous au <a href="#">266</a>

## 244

- Je vais t'aider à découvrir leur nom, murmure une petite voix haut perchée.

Surpris, vous tournez la tête sans rien apercevoir, quand un mouvement retient votre attention. Vous remarquez alors une petite créature virevoltante qui se pose bientôt au creux de votre main. Stupéfait, vous reconnaissez le vieillard au long nez pointu

que vous avez aidé dans les marais. Réduit à cette dimension, il ressemble davantage à un moustique qu'à un être humain !

- Je vais les mordre chacun leur tour, vous explique-t-il. Les sentinelles ne supportent pas qu'on s'adresse à elles sans les nommer. Tu vas voir, je vais les prendre à leur propre jeu...

Zaz s'envole dans le couloir et, bientôt, la première sentinelle pousse un cri de surprise.

- Que se passe-t-il, Aïeul des Ténèbres ? demande le second démon.

- Quelque chose vient de me piquer, Rire Tonnant.

Il se penche alors hors de son alcôve et appelle le troisième démon.

- Aurais-tu aperçu un moustique, Seigneur Écarlate ?

La réponse est interrompue par un nouveau cri du quatrième démon.

- Il t'a piqué aussi, Seigneur Crânes ? reprend la première sentinelle.

Les démons commencent à se plaindre de tous ces insectes venant de l'extérieur quand vous vous engagez dans le couloir. Grâce à la ruse de Zaz, vous les saluez tour à tour en les nommant et les démons vous accordent le passage vers la sortie. Rayez le mot de passe *Zaz* et rendez-vous au [336](#).

## 245

Trois têtes se détendent comme des ressorts tandis que la quatrième reste en retrait pour surveiller vos mouvements. Les mâchoires meurtrières vous manquent de peu et de longs jets de venin brûlant éclaboussent l'endroit où vous vous trouviez. Si

vous continuez à reculer, rendez-vous au [314](#). Si vous croyez que le moment est venu de contre-attaquer, rendez-vous au [337](#).

## 246

Vous ne pouvez masquer votre déconvenue en voyant Aigle Courbé refermer sa gourde sans même vous proposer à boire.

- Si seulement tu étais noble toi aussi, j'aurais partagé avec plaisir mes maigres rations, mais il est certains principes que l'on ne peut remettre en cause même quand la mort est proche.

- Quand nous serons morts tous deux, nos squelettes auront la même couleur, répondez-vous d'un air sombre.

C'était bien la peine de vous acharner à lui redonner vie. Décidément la nature humaine vous réservera toujours des surprises... Rendez-vous au [220](#).

## 247

Vous vous souvenez de la légende d'un molosse albinos qui gardait un trésor royal. Le héros de l'histoire avait vaincu le monstre en l'entraînant en plein soleil, les yeux fragiles de l'albinos ne supportant pas la lumière. Derrière vous, à l'extérieur du cloître, la luminosité est si intense qu'elle vous fait ciller. Vous gagneriez un avantage certain sur le molosse si vous pouviez l'entraîner en dehors, tant il est vrai que vous allez devoir affronter près de cent kilos de muscles et de hargne. Si vous l'affrontez, rendez-vous au [362](#). Si vous préférez employer l'Astuce, rendez-vous au [270](#). Si vous voulez recourir au Tir avec une sarbacane, rendez-vous au [316](#). Si vous voulez utiliser une balle de sang d'hydre (à condition de la posséder), rendez-vous au [383](#).

## 248

Vous êtes pris de nausées et cela vous remplit de honte : vous aviez jusqu'ici toujours su dominer la peur. Trembler, claquer





## 251

Vous rejoignez le village de pêcheurs le plus proche et, par chance, vous rencontrez un marchand en partance pour Tahil. Si vous possédez une épée et une sarbacane, il vous accepte gratuitement à son bord à condition de lui prêter main-forte contre d'éventuels pirates. Sinon, il réclame 6 pièces d'or pour la traversée. Si vous voulez voyager avec lui, rendez-vous au [300](#) (et payez les 6 pièces d'or si nécessaire). Si vous préférez couper par les terres, rendez-vous au [228](#).

## 252

La montée est éprouvante jusqu'à la citadelle et vous accueillez de bonne grâce le gobelet d'eau fraîche que vous tend un prêtre souriant dès votre arrivée. Sans se départir un seul instant de son air jovial, il vous entraîne en direction d'une troupe de soldats en armes, dont le visage peint en rouge rend les sourires qu'ils affichent à leur tour suspects. - Vous êtes l'hôte de marque que nous attendions, déclare le prêtre en passant un bras protecteur autour de vos épaules fatiguées. Les hommes vous conduisent sur une plate-forme qui surplombe le vide où d'autres prêtres souriants sont réunis, et vous avez la curieuse impression d'être le dindon que l'on invite à dîner. Vous n'avez pas tout à fait tort...

## 253

Vous brisez le sommet du cactus et vous aspirez la sève. Le liquide est atrocement amer et vous devez réprimer une violente envie de vomir, ce qui ne ferait qu'empirer votre état. Vous vous reposez le temps que votre estomac cesse d'émettre des gargouillis furieux et vous repartez sur ce territoire désolé. Vous perdez 3 **POINTS DE VIE**. Si vous êtes encore de ce monde, rendez-vous au [152](#).

## 254

La déesse de la Lune est honorée dans un petit temple situé au nord. Vous levez les yeux vers les multiples plateaux de la

pyramide, au sommet de laquelle se trouve le grand prêtre. Vous réprimez une moue ennuyée quand il vous fait signe de le rejoindre : vous aviez espéré qu'il viendrait à vous. Vous entamez l'ascension des marches abruptes qui mènent au temple, flanquées des statues des neuf Seigneurs de la Nuit qui portent le disque lunaire jusqu'au sommet. Contrairement aux autres édifices, les statues sont simplement peintes dans une teinte crémeuse rappelant celle de la pleine lune. Le grand prêtre diffère lui aussi de ceux des autres temples. Il est simplement vêtu d'une robe blanche, maintenue à la taille par une fine chaîne d'argent. Il vous accueille sans affectation, d'un sourire, mais vous décelez une lueur vaguement dédaigneuse dans son regard fuyant.

- Tu dois être Étoile du Soir, dit-il.

- Je le serai dès que j'aurai repris mon souffle, soupirez-vous, exténué par cette ascension. Il n'est pas facile d'arriver jusqu'ici.

Vous essayez d'un revers de manche la sueur qui ruisselle de votre front et vous vous retournez vers la place à vingt mètres en contrebas.

- Tu manques d'exercice, voilà tout, répond le prêtre avec un petit sourire.

Vous lui rendez son sourire et vous désignez la plaine qui s'étend à perte de vue tout autour de la cité.

- Dans nos régions, seuls les prêtres ont l'occasion de se livrer à l'escalade, répliquez-vous. Je suis venu chercher vos conseils pour mon périple dans le désert.

- Munis-toi d'une gourde, répond-il.

Vous ne savez que penser de cette réponse et vous guettez le moindre signe de moquerie sur son visage impassible.

- Est-ce tout ce que vous avez à me dire ? demandez-vous.

Le prêtre se tourne vers l'autel qui se trouve derrière lui.

- Regarde, le stuc part en lambeaux. Le temple aurait bien besoin d'être réparé.

Il vous fait comprendre à demi-mot qu'il attend de vous une offrande. Choisissez la somme que vous allez consacrer et rayez-la de votre *Feuille d'Aven-dire*. Si vous lui remettez 1 pièce d'or, rendez-vous au [424](#). Si vous lui versez 2 pièces d'or, rendez-vous au [2](#). Si vous ne voulez rien donner au temple, il vaut mieux aller au marché pour y faire quelques emplettes. Rendez-vous au [93](#) dans ce cas.

## 255

Les Stabaïs sont des créatures capricieuses et fantasques. A l'instar de la forêt, elles meurent et renaissent en un cycle infini et ne peuvent rien comprendre aux préoccupations des humains. Le seul moyen d'avoir une emprise sur elles est de garder le châle. Tant que vous l'aurez, vous parviendrez peut-être à vous faire obéir. Mais, si vous rendez le châle, une suite infinie de désagréments peut arriver. Rendez-vous au [369](#).

## 256

Votre estomac crie famine. Il faut trouver de quoi vous nourrir au plus vite ou bien vous servirez avant peu de pâture aux charognards. Si vous avez un cuissot de chevreuil, une papaye, un hibou ou des galettes de maïs, c'est le moment de vous mettre à table. Rayez de votre *Feuille d'Aventure* la nourriture que vous consommez et reprenez 1 POINT DE VIE si nécessaire, puis rendez-vous au [279](#). Si vous n'avez rien à manger, rendez-vous au [4](#).

## 257

Le prêtre remarque le bracelet que vous portez et vous observe avec un intérêt nouveau, mais la lueur qui anime son regard ne

vous plaît guère, elle vous rappelle celle d'un rapace qui vient de repérer une proie.

- Je vois que tu fais partie des Élus, dit-il en hélant la garde sacrée.

- Des élus de quoi ? demandez-vous interloqué.

- Tu fais partie de ceux qui ont été choisis pour faire part de nos suppliques au dieu de la Pluie, répond-il.

Aussitôt, les gardes vous entourent et le prêtre désigne la faille. Brusquement tout devient clair : ils vont vous jeter dans le lac en sacrifice aux dieux ! Si vous refusez catégoriquement le destin que l'on vous a choisi, rendez-vous au [281](#). Si vous disposez de Sortilèges et d'un Bâton, vous pouvez user de la magie pour vous protéger en vous rendant au [304](#). Si vous acceptez d'être projeté dans le gouffre, Rendez-vous au [327](#).

## 258

L'étrange équipage mène la barque en direction d'un tunnel par où s'écoulent les eaux du lac. A mesure de votre progression, les dimensions du tunnel se réduisent et vous devez bientôt baisser la tête pour ne pas heurter la paroi.

- Le niveau des eaux a encore monté, grogne le démon installé à la proue du canot.

- Je me demande s'il ne va pas falloir passer par en dessous, répond son compère.

Par en dessous ? Qu'entendent-ils par là ? Plonger ? Si vous leur dites de rebrousser chemin et de chercher un autre passage, rendez-vous au [237](#). Si vous les laissez poursuivre, rendez-vous au [261](#).

## 259

Vous arrivez au pied de la falaise, immense rempart de pierre grise barrant l'horizon à perte de vue. Deux gigantesques ouvertures sont percées dans la paroi. Elles sont obturées par de lourds madriers maintenus ensemble par un tressage élaboré de cordes. Si vous disposez de pièces d'or, rendez-vous au [414](#). Si vous n'avez plus un sou, rendez-vous au [358](#).

## 260

Rayez le mot de passe *Olmek* si vous le possédez. Vous longez la grève tandis que le soir descend et qu'apparaissent les premières étoiles. Bientôt, vous apercevez une gigantesque tête posée à flanc de falaise. Elle semble avoir été taillée dans un énorme bloc de pierre noire et vous distinguez les traits hiératiques d'un visage en pleine concentration, les yeux rivés sur le ciel. Vous réalisez alors que la tête murmure, comme pour elle-même : « Dix-sept millions et soixante-deux, dix-sept millions et soixante-trois... » Vous vous raclez ouvertement la gorge pour attirer son attention. Le géant baisse les yeux vers vous et vous discernez une lueur vaguement agacée mais au bout de quelques secondes, il porte à nouveau son attention sur le ciel et reprend son comptage depuis le début. - Un, deux, trois...



- Excusez-moi, dites-vous. Il y en a exactement cent mille millions...

Les yeux gigantesques se posent une fois encore sur vous avec une expression remplie d'espoir.

- En es-tu sûr ? Je pensais que les yeux humains ne pouvaient en voir plus de quelques milliers.

- C'est vrai, mais je tiens ce chiffre d'un puissant sorcier.

- Je compte ces étoiles depuis le début des temps, soupire-t-il. Mais elles bougent sans cesse et parfois je les confonds. Je suis ici depuis si longtemps que le sable m'a entièrement recouvert.

Vous tentez d'imaginer le corps gigantesque enfoui sous le sable. Si vous demandez une faveur au géant, rendez-vous au [23](#). Si vous pensez qu'il est temps de repartir pour Tahil, rendez-vous au [113](#).

## 261

A l'instant où vous pensiez que le canot allait rester coincé entre les parois, le tunnel s'élargit à nouveau et vous débouchez sur une vaste rivière souterraine. La lumière bleutée qui scintille à la surface des eaux se reflète sur les parois du tunnel, striées de longues veines de quartz. Les démons manœuvrent leur embarcation avec aisance entre la forêt de stalagmites qui émerge de la rivière et ils pagayent vigoureusement en poussant des cris de joie. Vous contemplez, bouche bée, le spectacle grandiose qui vous entoure. Cette rivière est deux fois plus large que les plus grands fleuves que vous connaissez et les parois de la caverne s'élèvent à la verticale au-dessus de l'eau pour aller se perdre dans la pénombre, à plusieurs centaines de mètres de hauteur. L'air moite et confiné charrie des relents de moisissure qui vous font tousser mais si ce n'était cela, vous pourriez croire que vous voguez en ce moment au creux d'un canyon en pleine nature. Au bout de quelque temps, la rivière fait un coude et vous

repérez une rangée de portes de pierre alignées le long d'un promontoire qui surplombe les eaux sur la paroi de droite.

- Ce sont les tombeaux des tout premiers ancêtres, déclare un des démons. Je suis sûr que tu aimerais les visiter.

Sans même attendre votre réponse, les deux compères manœuvrent le canot en direction de la rive et l'amarrent au pied de la paroi. Le promontoire est perché à plusieurs mètres de hauteur. Si vous possédez l'Agilité et si vous désirez grimper vers les tombeaux, rendez-vous au [190](#). Si vous disposez de Sortilèges, et d'un rouleau de corde, vous pouvez employer la magie pour y accéder : rendez-vous au [213](#). Si vous ne disposez pas de ces compétences ou si vous n'êtes pas intéressé par l'exploration des tombeaux, rendez-vous au [236](#).

## 262

Si vous possédez l'Astuce et si vous désirez employer un stratagème dont vous avez le secret, rendez-vous au [308](#). Sinon, vous pouvez aussi :

Chercher un logement (si vous en avez les moyens) Rendez-vous au [101](#)

Partir vers l'ouest

Rendez-vous au [8](#)

Longer la rivière vers le nord

Rendez-vous au [30](#)

## 263

Vous progressez sur un terrain désertique, vaste champ de cailloux où rien ne pousse. Par endroits, des jets de vapeur fusent des fissures qui courent le long du sol. L'atmosphère moite détrempe vos vêtements et vous respirez avec peine. Bientôt, vous repérez une silhouette dégingandée accroupie au sommet d'un rocher. Sa peau est burinée et ses paupières lourdes lui donnent un air somnolent. L'homme attend que vous arriviez à sa hauteur pour prendre la parole.

- Tu es Étoile du Soir, n'est-ce pas ? Je connais peut-être quelques secrets qui te permettraient de retrouver ton frère, mais tu dois d'abord résoudre cette énigme : Je suis un petit être qui vit dans les failles des rochers. Je suis né dans la pierre et l'on ne peut me saisir quand mes sangs s'échauffent mais à la fraîcheur du soir je suis calme comme une stalactite. Qui suis-je ?

Si vous n'avez pas la moindre idée, rendez-vous au [60](#). Mais si vous croyez avoir la réponse et si vous dites :

Un lézard	Rendez-vous au <a href="#">376</a>
Une libellule	Rendez-vous au <a href="#">397</a>
De l'eau	Rendez-vous au <a href="#">10</a>

## 264

Vous êtes bientôt rejoint par un groupe de réfugiés venant de la Grande Cité. Sa destruction a laissé de nombreux sans-abri qui partent sur les routes pour chercher fortune dans d'autres régions. Les chemins ne sont pas sûrs depuis quelque temps et les voyageurs préfèrent se regrouper par mesure de sécurité. Parfois, vous voyagez en compagnie d'une douzaine de personnes mais, à d'autres moments, vos chemins se séparent et vous vous retrouvez seul. Voici près de deux heures que vous longez la rivière sans avoir rencontré âme qui vive et, comme vous remarquez une vieille paysanne marchant devant, vous pressez le pas pour la rejoindre. Hélas, vous regrettez bientôt votre geste : la vieille n'est guère causante et quelque chose dans ses manières vous donne le frisson, en dépit de l'éclatant soleil qui inonde le paysage. Elle marche en regardant droit devant elle, comme hypnotisée, et elle porte une jarre renversée sur l'épaule.

- Pourquoi ne la portez-vous pas sur la tête ? C'est ce que font les paysans d'ordinaire, dites-vous pour meubler la conversation.

Votre question met de longues minutes à se frayer un chemin dans son esprit avant qu'elle ne réponde.



- Uniquement quand la jarre est pleine... C'est bien comme ça.

Elle transporte la jarre de manière à ce que l'ombre lui recouvre la tête et comme vous lui demandez pourquoi elle ne change pas d'épaule, elle s'arrête soudain et vous adresse un sourire énigmatique.

- Je vais m'étendre à l'ombre de cet arbre, dit-elle. Pourriez-vous m'attendre pendant que je somnole ? Il fait trop chaud pour marcher à cette heure du jour.

Sans attendre votre réponse, elle s'allonge sur le bas-côté, la jarre toujours en place sur son épaule, et sa tête chavire. Si vous avez la Connaissance de la mythologie, rendez-vous au [287](#). Si vous possédez le mot de passe *Calabash*, rendez-vous au [310](#). Sinon, qu'allez-vous faire de cette vieille femme ? Si vous choisissez :

D'attendre son réveil Rendez-vous au [100](#)

De regarder dans la jarre Rendez-vous au [333](#)

De partir en la laissant dormir Rendez-vous au [356](#)

## 265

Le monstre s'élance mais il réalise trop tard que vous l'avez berné. Il quitte l'ombre du feuillage, entre en pleine lumière et reste un instant ébloui.

Profitant de cet arrêt, vous le rouez de coups, mais il réplique avec une force stupéfiante. Si vous pratiquez l'Escrime avec une épée, vous perdez 1 **POINT DE VIE**. Si vous pratiquez le Combat à mains nues, vous perdez 2 **POINTS DE VIE**. Sans aucune compétence de combat, vous perdez 4 **POINTS DE VIE**. Si vous survivez à cet éprouvant combat, rendez-vous au [288](#).

## 266

Vous avancez dans un paysage strié par d'aveuglantes bandes d'une lumière dorée, suivies de zones obscures. Cette pénible succession d'ombre et de lumière sème la confusion dans votre esprit et vous réagissez avec lenteur quand, brusquement, un coup violent vous projette au sol ! Vous percevez les grognements sourds d'un jaguar et vous vous débâtez pour échapper à cette masse qui vous maintient plaqué à terre. Des pattes - ou des mains ? - farfouillent dans votre havresac et l'agresseur vous abandonne. Vous avez le temps de vous retourner pour entrevoir une silhouette léonine qui disparaît dans une zone d'ombre. Vous vérifiez vos possessions pour constater avec dépit que vous avez tout perdu, à l'exception d'un objet que vous avez réussi à agripper dans la lutte. Choisissez l'objet qui vous est le plus précieux et rayez tous les autres de votre *Feuille d'Aventure*. Tout votre argent a disparu par la même occasion. Vous rebroussez chemin d'un pas rageur et vous retournez au carrefour. Si vous choisissez maintenant la route :

Rouge	Rendez-vous au <a href="#">196</a>
Blanche	Rendez-vous au <a href="#">243</a>
Noire	Rendez-vous au <a href="#">219</a>

## 267

Vous savez que les deux héros de la légende, Méditation et son frère jumeau Réflexion, gagnèrent un jour l'ouest du monde à travers le grand désert aride, à la recherche d'un tunnel conduisant au Royaume des Morts. A l'entrée, ils durent passer devant quatre gardiens, qu'ils saluèrent par leur nom, comme il se doit. Le premier s'appelait Seigneur Crâne, le deuxième Seigneur Écarlate, le troisième Rire Tonnant, et le quatrième Aïeul des Ténèbres. Assurez-vous de bien connaître cette légende, puis rendez-vous au [313](#).

## 268

La première tête du monstre balaie le sol tandis qu'une autre fond sur vous. Si vous possédez l'Agilité, vous sautez aisément par-dessus le cou en esquivant la deuxième attaque. Rendez-vous au [337](#). Sans cette compétence, vous êtes violemment projeté en arrière et vous manquez de peu de vous rompre le cou. Vous perdez 2 **POINTS DE VIE**. Si vous êtes encore en mesure de combattre, rendez-vous au [222](#).

## 269

Aigle Courbé et son serviteur sont conduits dans une autre partie du palais.

- Ne désespère pas, ami, lance le guerrier tandis qu'on l'entraîne. Le fil de nos épées répandra bientôt le sang de l'ennemi !

Vous aimeriez opposer une résistance à cette troupe de brutes épaisses mais, dans votre état de faiblesse, un tel acte serait suicidaire.

- Serai-je mis en présence de Collier de Crânes

d'ici cinq nuits ? demandez-vous en espérant que vous aurez retrouvé un semblant de forme d'ici là.

- Oui, répond un courtisan. Notre maître habite au centre du palais.

Sa main velue désigne la pyramide noire qui surplombe la cour intérieure et qui forme un trou de ténèbres dans l'azur du ciel.

- Dans ce cas, emmenez-moi à mes quartiers.

- Ce n'est pas si simple, ricane un courtisan. Il va d'abord falloir choisir ton chemin.

Rendez-vous au [315](#).

Le molosse est si pressé d'enfoncer ses crocs dans votre gorge qu'il ne se rend pas compte que vous l'entraînez à l'extérieur. En quelques bonds, vous sortez en plein soleil, le monstre sur vos talons. Il se précipite dans la cour et s'immobilise, ébloui. Il j titube un instant. Vous rebroussez chemin en tapant des pieds pour être sûr qu'il vous entend et vous allez **vous** placer à l'entrée du couloir à la voûte triangulaire. Comme la bête repart à la charge en clignant des yeux, vous jetez un caillou i dans le couloir triangulaire où, guidé par les bruits, le stupide animal s'engage tête baissée. Un grondement sourd se fait entendre et l'architecture s'effondre sur le molosse dans un nuage de poussière, j l'ensevelissant sous des tonnes de gravats. Satisfait de votre stratagème, vous vous engagez dans le couloir que le molosse gardait et vous retrouvez les courtisans dans la deuxième cour. - Tu es rusé, grogne leur chef. Mais il te faudra davantage d'imagination si tu veux survivre aux véritables épreuves. Rendez-vous au [431](#).

Vous récoltez de l'argile grise sur les parois de la pièce et vous l'humectez avec un peu de salive pour former une pâte que vous déposez sur vos paupières. Quand elle est sèche, vous prenez de la suie à la mèche de la chandelle et vous dessinez un point au milieu de vos paupières. Vous n'avez pas de miroir pour juger de l'effet obtenu mais, normalement, cela devrait faire croire que vous avez les yeux ouverts alors qu'ils sont fermés. Vous allez vous asseoir contre la paroi, emmitouflé dans votre cape. Quelques minutes plus tard, un courant d'air passe sous la porte et souffle la flamme de la bougie, vous laissant dans les ténèbres. A cet instant, des lambeaux de fumée apparaissent au-dessus des tombes et adoptent des formes de squelettes grimaçants dans un halo blanchâtre. Vous fermez les yeux tandis qu'ils se rapprochent.

- Regarde, visiteur, murmure une voix d'outre-tombe. Contemple le visage de la mort...

Vous percevez un atroce gargouillis et une vive lumière verte bien que vous ayez les yeux fermés. Les fantômes chuchotent et s'inquiètent de votre absence de frayeur. Vous entendez des bruits divers, un concert de plaintes et de lamentations et vous imaginez fort bien les images atroces qui doivent les accompagner mais, malgré cela, vous demeurez de marbre, au grand désarroi des fantômes.

- N'as-tu pas peur, mortel ? murmure un souffle rauque à votre oreille.

- Pas le moins du monde, répondez-vous. Ce spectacle est des plus passionnants, continuez donc. Écœurés, les fantômes regagnent leur tombe. Bien que tout danger soit écarté, leur présence à quelques pas de vous est un antidote au sommeil et vous n'êtes pas fâché de quitter la Chambre des Ténèbres au matin pour retrouver votre havresac. Rendez-vous au [40](#).

## 272

La créature d'ombre se déplace en silence et semble n'avoir aucune consistance mais, à l'instant où vous la percevez, vous comprenez qu'il n'en est rien : la violence du choc vous fait l'effet d'un coup de massue. Vous perdez **2 POINTS DE VIE** (si vous possédez l'Agilité vous ne perdez qu'**1 POINT DE VIE**) à moins de pratiquer le Combat à mains nues, ce qui vous permet de parer le coup sans dommages. Tandis que vous retrouvez votre équilibre, votre adversaire envoie la balle dans la zone à 2 points qui frôle le sommet du mur. Tracez 2 croix en bas de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [66](#).

## 273

Comme vous gravissez les marches de la pyramide, Collier de Crânes étend ses longs bras et une pluie de météores s'abat sur vous ! Vous perdez **3 POINTS DE VIE** (sauf si vous possédez

l'Agilité qui vous permet d'esquiver, vous perdez alors 1 **POINT DE VIE**). Si vous êtes encore de ce monde, vous arrivez au contact, prêt pour l'ultime combat. Si vous avez le mot de passe *Vénus*, rendez-vous au [240](#). Sinon, rendez-vous au [296](#).

## 274

Vous vous retirez à l'arrière du bateau pour vous concentrer sur votre sortilège et les flots se déchirent à quelques brasses de votre embarcation. Une mâchoire gigantesque surgit dans un tourbillon d'écume et de longs tentacules fouettent l'air rageusement, menaçant d'engloutir le vaisseau pirate qui fonce sur vous. La panique s'empare des rangs ennemis qui virent de bord en toute hâte et s'éloignent au plus vite pour échapper au monstre marin. Le capitaine de votre navire se terre au fond de la barque en gémissant qu'il ne reverra jamais la mère de ses enfants et vous devez le convaincre qu'il s'agissait d'une illusion. Rendez-vous au [343](#).

## 275

En dehors de quelques regards insistants sur votre passage, la population d'Ashaka ignore votre présence. Épuisé par la montée jusqu'à la citadelle, vous avancez d'un pas lourd vers un soldat paré de peintures de guerre écarlates et vous lui demandez la direction du marché.

- Qui se soucie de commerce, alors que nous préparons la guerre ? réplique-t-il, en vous toisant avec mépris.

- Une guerre ? Contre qui ?

- Contre tout le monde. Avec la destruction de la Grande Cité, toutes les villes vont chercher à asseoir leur emprise sur la région. Il faut une nouvelle Grande Cité, étranger, et ce sera Ashaka... Abasourdi par tant de bêtise, vous errez un temps au hasard des rues désertes jusqu'à ce que vous trouviez un marchand ambulancier qui accepte de vous vendre une tranche de viande séchée contre 1 pièce d'or. Si vous l'achetez, modifiez en

conséquence votre *Feuille d'Aventure*. A présent, allez-vous poursuivre votre périple dans les terres en direction de Shakalla (rendez-vous au [298](#)) ou bien faire un détour par la côte en direction de Tahil (rendez-vous au [228](#)) ?

## 276

Vous mordez à belles dents dans les feuilles pointues et vous aspirez goulûment la sève. Cela apaise un peu vos souffrances mais vous savez qu'elles reprendront bientôt. Vous repartez d'un pas lourd sur ce territoire désolé. Vous perdez **2 POINTS DE VIE**. Si vous êtes encore de ce monde, rendez-vous au [152](#).

## 277

Le grand prêtre du dieu des Morts est un petit homme bedonnant, uniquement vêtu d'un pagne noir. Les côtes saillantes d'un squelette sont peintes en blanc sur son torse nu et vous ne pouvez réprimer un sourire en constatant à quel point les siennes sont bien enrobées. Il porte un couvre-chef à l'effigie d'un crâne grimaçant auquel il manquerait la mâchoire inférieure. De lourdes boucles d'oreilles pendent de part et d'autre de sa face joviale. Le grand prêtre retire son masque quand vous pénétrez à l'intérieur du temple.

- Je suis venu vous demander conseil, dites-vous. Je dois entreprendre un voyage vers l'ouest, à la recherche de mon frère, Étoile du Matin.

- J'ai entendu parler de cette histoire, répond-il en essuyant son front en sueur. Un seul homme est revenu vivant du désert, un vétéran qui faisait partie de l'escorte de ton frère. Qui te dit que tu feras mieux que lui ?

- Il a survécu, pourquoi pas moi ?

- Un seul homme sur une expédition qui en comptait trente, réplique-t-il avec une moue désabusée. As-tu déjà entendu parler

des périls de ce désert ? Les sables mouvants, les serpents d'une taille monstrueuse ?

- Dois-je comprendre que vous me conseillez d'abandonner et de rester à Koba ?

Le prêtre jette un rapide regard vers l'arche sombre qui mène à la salle des rituels.

- L'avis du dieu est souvent difficile à obtenir. Consens-tu à lui faire une offrande ? Si vous acceptez de remettre 5 pièces d'or au grand prêtre, rayez-les de votre *Feuille d'Aventure* et Rendez-vous au [408](#). Dans le cas contraire, vous devez prendre congé et préparer le voyage du lendemain. Rendez-vous au [93](#).

## 278

La créature lumineuse vous entraîne dans une course folle au plus profond de la forêt. Votre cœur bat la chamade et vous respirez avec peine, mais vous ne voulez pas lâcher prise. La sueur vous inonde et vos vêtements vous collent à la peau. Vous trébuchez, indifférent aux branches basses qui vous fouettent le visage, obstiné jusqu'à la folie. Vous émergez enfin dans une clairière près d'une source et là, vous laissez échapper un soupir épuisé. La jeune fille s'est arrêtée au bord du ruisseau. Elle vous tourne le dos, tête basse, comme si elle se rendait enfin. Vous avancez d'un pas hésitant, vos jambes se dérobaient par instants. La jeune fille se retourne en souriant et explose silencieusement en une myriade de particules lumineuses. Vous poussez un cri stupéfait et vous avalez par mégarde un fragment de lumière... qui se met à bourdonner quand vous l'avalez. Une luciole. L'étrange créature que vous poursuiviez n'était qu'un nuage de lucioles ! Toussant et crachant comme un damné, vous tentez d'expulser l'insecte qui se fraye un chemin vers vos poumons. Secoué de spasmes, vous tombez à genoux et votre main saisit le châte abandonné par la créature. Vous sentez aussitôt qu'on tente de vous l'arracher mais vous vous y agrippez comme à une planche de salut. Notez le mot de passe *Ignis* sur votre *Feuille*



*d'Aventure*. Si vous voulez conserver le châle, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [302](#). Si vous le lâchez, rendez-vous au [324](#).

## 279

Vous avez dû vous éloigner trop au sud par rapport à votre destination originale. Mais où se trouve le nord ? L'épaisse couche de feuillage qui masque la lumière ne vous permet pas de vous repérer par rapport au soleil. Si vous avez des notions de Survie, rendez-vous au [303](#). Si vous bénéficiez d'une Protection magique avec une Amulette, rendez-vous au [75](#). Sans cela, rendez-vous au [326](#).

## 280

Vous partez aux premières lueurs de l'aube. Un vent frais vous fouette le visage et gonfle les voiles blanches de la petite embarcation. Le marchand appelle ses deux fils qui grimpent dans les haubans pour régler la voilure et vous fendez les flots à bonne allure, abandonnant la côte, le soleil derrière vous.

- Ne devrions-nous pas garder la côte en vue ? vous inquiétez-vous.

- Inutile, crie le marchand pour couvrir le vent qui siffle à vos oreilles. Je me repère à la course du soleil.

Pendant que vous discutez, le plus jeune fils tire sur la manche de son père pour attirer son attention.

- Plus tard, garçon, tu vois bien que je suis occupé.

- Père, c'est urgent, intervient l'aîné.

Devant leur insistance, vous vous tournez et vous apercevez avec angoisse un long vaisseau qui fonce sur vous à vive allure. Il y a au moins une trentaine d'hommes à bord, tous armés de lances et arborant des peintures de guerre qui leur donnent l'air de



280 *Vous apercevez avec angoisse un long vaisseau  
qui file sur vous à vive allure.*

fantômes effrayants. Des pirates ! Si vous disposez de Sortilèges et d'un Bâton, rendez-vous au [274](#). Si vous pratiquez le Tir (avec une sarbacane), rendez-vous au [297](#). Sans aucune de ces compétences, rendez-vous au [320](#).

## 281

La garde sacrée vous entoure et, en cas de bataille, vous serez gêné dans vos déplacements par la foule compacte massée autour du gouffre. Vous vous débattez et une lame d'obsidienne dentelée comme une scie vient vous chatouiller les côtes. - Faites attention ! intervient le grand prêtre. Le dieu de la Pluie pourrait se fâcher si l'on abîme son sacrifice !

Vous repoussez le garde et vous vous enfuyez vers le bord du gouffre. Le grand prêtre s'élançe à votre poursuite, mais il recule vite lorsqu'il croise votre regard désespéré et prêt à tout. La garde sacrée se déploie lentement tout autour de vous. La blessure que vous avez subie saigne abondamment : vous perdez **3 POINTS DE VIE**. Si vous êtes encore de ce monde, qu'allez-vous faire maintenant ? Si vous voulez :

Abandonner

Rendez-vous au [327](#)

Combattre

Rendez-vous au [51](#)

Bondir dans le puits sacré

Rendez-vous au [235](#)

## 282

Vos talents de monte-en-l'air semblent accrus dans cet univers surnaturel et vous vous glissez dans le boyau avec la discrétion du chat. Un limon visqueux tapisse les parois du tunnel et la puanteur est à la limite du supportable, mais vous atteignez malgré tout la chambre et vous focalisez toute votre attention sur l'objet qui scintille dans la pénombre. Il s'agit d'une coupe de pierre polie qui porte le glyphe du dieu Créateur et il ne faut pas être grand clerc pour ressentir l'aura magique qui l'entoure. Il ne peut s'agir que du fabuleux calice de vie dans lequel les dieux ont

mélangé la substance qui créa l'humanité. Notez le calice de vie sur votre *Feuille d'Aventure* si vous décidez de le conserver. Sans plus attendre, vous quittez la caverne et vous regagnez la barque où les démons vous attendent. Rendez-vous au [258](#).

## 283

Vous remarquez des rayures circulaires qui marquent la roche du promontoire devant les portes et vous comprenez que celles-ci peuvent pivoter sur un axe central. Aussitôt vos doigts habiles sondent la roche et trouvent le petit levier qui libère le mécanisme. La dalle de pierre s'ouvre avec un raclement sinistre sur l'intérieur obscur d'une tombe... Quelque chose bouge dans les ténèbres. Un frisson vous parcourt l'échine, craignant l'apparition d'un hideux mort vivant, mais ce n'est qu'un serpent. Votre soulagement est de courte durée car cet adversaire est mortel et vous constatez vite qu'il n'a rien de naturel. Sa collerette gonflée forme deux ailes translucides qui lui permettent de se déplacer dans les airs. Ses écailles irisées lui donnent l'aspect irréel d'une idole d'obsidienne mais la menace que vous pouvez lire dans ses pupilles fendues existe bel et bien. Si vous désirez l'affronter à l'Escrime (avec une épée) ou au Combat à mains nues, rendez-vous au [375](#). Si vous pratiquez le Tir à la sarbacane, rendez-vous au [352](#) Si vous bénéficiez d'une Protection magique et d'une Amulette, rendez-vous au [394](#). Si vous ne disposez pas des capacités mentionnées, vous n'avez aucune chance et il vaut mieux regagner le canot au plus vite. Rendez-vous au [167](#).

## 284

Vous rapportez un peu d'eau trouble et verdâtre à l'odeur repoussante au creux de vos mains jointes et vous n'êtes pas surpris que le vieillard s'en détourne avec une moue dégoûtée. - Ce n'est pas d'eau dont j'ai besoin, jeune ami, déclare-t-il en saisissant votre poignet. Mais d'un peu de sang frais. Accorde-moi quelques gouttes du tien. Sans cela, je serai condamné à rester à tout jamais dans cet infâme cloaque... Si vous le laissez

boire un peu de votre sang, rendez-vous au [395](#). Si vous retirez vivement le bras pour poursuivre votre route, rendez-vous au [307](#).

## 285

Si votre présent était l'homme d'or, une épée de jade ou encore un diadème d'or, rendez-vous au [192](#). Si vous lui avez offert un hibou, rendez-vous au [55](#). Si vous lui avez offert autre chose, rendez-vous au [78](#).

## 286

Ce gouffre est appelé le canyon de la Mort. Il marque la frontière avec le Royaume des Morts et empêche les âmes de s'en échapper. La légende affirme que le héros Oiseau de Diamant faillit choir au fond du gouffre lorsqu'il le traversa et vous en concluez qu'une telle prouesse doit réclamer des prodiges d'agilité. Puisant dans le creuset des légendes de votre peuple, vous vous rappelez le dragon Kawak, un monstre pourvu d'une tête à chaque extrémité de son corps de serpent. Il reposerait en travers de la faille, une tête sur chaque bord. Il est dit que les jumeaux Méditation et Réflexion étaient revenus du Royaume des Morts en pénétrant dans la gueule du dragon et en se frayant un passage dans ses entrailles. Il va sans dire que ce chemin est très hasardeux car le dragon pourrait profiter de votre présence pour vous dévorer ! Si vous désirez partir à la recherche du dragon bicéphale, rendez-vous au [309](#). Autrement, si vous possédez une sarbacane et si vous voulez l'employer pour traverser la faille, rendez-vous au [170](#). Si vous tentez de traverser sans aucune aide, rendez-vous au [147](#).

## 287

Tous les signes laissent à penser que la vieille femme est victime d'un de ces monstres parasites que l'on nomme têtes de mort. Ce sont des crânes qui élisent domicile sur un corps humain en plongeant de longs tentacules dans ses chairs afin d'en contrôler les mouvements comme un marionnettiste son pantin. Durant le

jour, ces monstres se cachent du soleil, ce qui expliquerait la présence de cette jarre renversée sur l'épaule de la paysanne. A la nuit tombée, ils quittent le corps et partent à la recherche du sang frais d'une nouvelle victime. Vous savez aussi que le sel est le seul élément capable d'empêcher une tête de mort de se fixer sur sa proie. Si vous possédez du sel, rendez-vous au [34](#). Sinon, rendez-vous au [57](#).

## 288

Vous vous penchez sur le corps. Les yeux de la créature roulent dans ses orbites et se retournent pour ne laisser voir que le blanc. Le monstre pousse un dernier râle d'agonie et se détache du corps avec un ignoble gargouillis quand les tentacules sortent du cou de la vieille femme. La chose se flétrit comme un fruit pourrissant sous les rayons du soleil. Vous reculez d'un pas en toussant, épouvanté par l'affreuse odeur qui s'en dégage. Vous reportez votre attention sur la vieille femme, actrice involontaire de ce drame. Vous ne pouvez plus rien pour elle, sinon lui accorder une sépulture décente avant de reprendre votre route. Rendez-vous au [417](#).

## 289

Selon la mythologie de votre peuple, chaque couleur est associée à un point cardinal. Le blanc est la couleur du nord, la couleur des ancêtres et le lieu des souvenirs perdus. Le rouge symbolise l'orient, le soleil levant et la renaissance. Le jaune est la voie du sud, liée au désespoir et à l'errance. Le noir est attribué à l'ouest, où se trouve le Royaume des Morts. C'est le chemin que vous devez suivre. Rendez-vous au [219](#).

## 290

Vous vous allongez sur le sol du couloir et, plaqué contre la paroi, vous rampez tel un serpent en direction de la première alcôve. Vous passez bientôt sous le premier gardien sans qu'il s'aperçoive de rien. Comme vous passez sous le second, vous l'entendez qui renifle bruyamment et vous vous hâtez de

poursuivre. Dans votre précipitation, votre pied racle les pierres du mur et, aussitôt, le troisième gardien dresse l'oreille. Il regarde de part et d'autre du couloir, sans songer un seul instant à baisser les yeux. Une chance aussi insolente ne pouvait guère durer : comme vous atteignez la dernière alcôve, le vent du dehors soulève la poussière et vous ne pouvez réprimer un éternuement sonore. Sans perdre une seconde, vous bondissez sur vos pieds pour vous précipiter vers la sortie. La quatrième sentinelle étend une main griffue qui vous happe au passage. Heureusement, la poigne démoniaque se referme sur votre sac et le déchire. Rayez une de vos possessions, au choix (si vous ne possédez plus rien, les griffes se referment sur vos côtes et vous arrachent un beau morceau de chair : vous perdez dans ce cas 1 **POINT DE VIE**). A présent, rendez-vous au [336](#).

## 291

Deux têtes fondent sur vous en même temps et de longs crocs incurvés s'enfoncent profondément dans vos chairs. Vous poussez un hurlement de douleur et vous perdez 3 **POINTS DE VIE** (si vous pratiquez l'Escrime ou le Combat à mains nues, vous pariez une des attaques et vous perdez seulement 2 **POINTS DE VIE**). Si vous survivez, vous pouvez :

Vous replier	Rendez-vous au <a href="#">245</a>
Attaquer tête baissée	Rendez-vous au <a href="#">268</a>
Essayer une feinte	Rendez-vous au <a href="#">419</a>

## 292

Votre compagnon est emporté dans une autre partie du palais. Il vous adresse un regard désespéré avant de disparaître, entouré par une meute de courtisans, à la mine bestiale.

- Garde courage, criez-vous. Nous saurons bien nous sortir de l'adversité.

Votre injonction provoque les ricanements d'un courtisan.

- Du courage, cet esclave en est singulièrement dépourvu.

- Je demande à voir Collier de Crânes, dites-vous.

- Tu le rencontreras en son temps, répond le courtisan. Mais avant cela tu seras notre hôte pendant cinq nuits. Notre maître habite au centre du palais.

Sa main velue désigne la pyramide noire qui surplombe la cour intérieure et qui forme un trou de ténèbres compactes dans l'azur du ciel.

- Dans ce cas, emmenez-moi à mes quartiers.

- Ce n'est pas si simple, ricane le courtisan. Il va d'abord falloir choisir ton chemin. Rendez-vous au [315](#).

### 293

Vous esquissez un nouveau pas dans le couloir et le grognement du molosse se transforme en aboiement furieux. D'un bond prodigieux, il s'élançe en direction de votre gorge ! Si vous l'affrontez sur place, rendez-vous au [229](#). Si vous fuyez à l'extérieur du cloître, rendez-vous au [362](#).

### 294

Cette petite chandelle ne devrait pas durer plus d'une heure. Comme vous y pensez, un brusque appel d'air passant sous la porte souffle la flamme, vous plongeant dans l'obscurité totale. Environné par un silence pesant, les pires craintes vous traversent l'esprit. Soudain, un raclement sourd vous fait tressaillir. C'est le bruit d'une terre meuble que l'on retourne. Votre cœur bat à tout rompre. Le bruit se rapproche et vous sentez le contact d'une mains squelettique qui vous frôle la jambe. A bout de nerfs vous hurlez votre frayeur dans le noir... Toute la nuit, des présences fantomatiques coulent lentement



auprès de vous. A chaque instant, des murmures et des rires narquois vous entourent. Submergé de terreur, vous perdez **1 POINT DE VIE**. Si vous êtes encore de ce monde, le lendemain matin, vous quittez la Chambre des Ténèbres, tremblant de peur, encore sous le choc. Quelles que soient les épreuves que vous aurez à subir, elles seront encore préférables à une nouvelle nuit de cauchemar. Rendez-vous au [40](#).

## 295

Avec un bond prodigieux, l'homme d'ombre récupère la balle et l'envoie rebondir contre la zone gagnante. Tracez 1 croix en bas de votre *Feuille d'Aventure*. La balle rebondit dans votre direction mais, à moins de bénéficier d'une Protection magique avec une Amulette, vous la recevez en pleine tête et vous perdez **1 POINT DE VIE**. Si vous êtes en mesure de poursuivre, rendez-vous au [66](#).

## 296

Collier de Crânes vous domine de toute sa hauteur, gigantesque insecte repoussant se découpant dans le ciel d'azur. Avec un hurlement démentiel, il abat son épée d'un geste meurtrier. Vous bondissez sur le côté et la lame percute la pierre en une gerbe d'étincelles. En plus de son incroyable force physique, le sorcier emploie la magie et des miasmes toxiques s'échappent par sa bouche du fond de ses entrailles. Ses cris de haine pure réveillent les crânes de son collier qui s'animent en une macabre sarabande, claquant des mâchoires dans l'espoir de vous mordre. Vous perdez **9 POINTS DE VIE**. Si vous possédez les compétences suivantes : Escrime (avec une épée), Protection magique (avec une Amulette) ou Combat à mains nues, elles vont vous servir lors de ce combat et chacune d'elles vous permettra de réduire vos blessures de 2 points. Si vous possédez par exemple deux des compétences citées, vous ne perdez que **5 POINTS DE VIE**. Si vous survivez à cet éprouvant combat, rendez-vous au [342](#).

## 297

Votre première fléchette atteint un pirate entre les deux yeux et il s'écroule par-dessus bord en gémissant. La rage au ventre, les autres pagaient de plus belle pour rejoindre votre vaisseau mais, le temps qu'ils s'approchent, vous ajoutez deux nouvelles victimes à votre tableau de chasse. Voyant que vous engagez calmement une autre fléchette dans votre sarbacane, les pirates y réfléchissent à deux fois et virent de bord pour s'éloigner au plus vite, sans doute en quête de proies moins coriaces. Rendez-vous au [343](#).

## 298

Tout au long de la route, vous ne rencontrez que des hameaux abandonnés, toute la population ayant émigré vers des contrées plus paisibles. Vous croisez quelques groupes de réfugiés sur les chemins de montagne. Certains fuient les bandes de pillards, d'autres craignent les démons et les loups-garous du désert de l'ouest, à présent que la Grande Cité n'est plus là pour leur faire obstacle. La nourriture est rare dans cette contrée aride, sillonnée de ravines. Vous voyagez hors des voies tracées pour éviter toute fâcheuse rencontre avec les bandits de grands chemins, mais cela signifie que vous devez vous ravitailler par vos propres moyens. Si vous pratiquez le Tir (avec une sarbacane) ou si vous avez des notions de Survie, vous êtes en mesure de chasser du petit gibier. Sinon, vous perdez **2 POINTS DE VIE**, à moins, bien sûr, de posséder des provisions (consultez votre *Feuille d'Aventure*: la viande séchée, des galettes de maïs, un cuissot de chevreuil, des papayes et même un hibou vous permettront de survivre). Si vous possédez un seul de ces aliments, vous perdez malgré tout **1 POINT DE VIE**. Si vous en possédez deux, vous ne perdez aucun **POINT DE VIE** (n'oubliez pas de rayer les provisions utilisées de votre *Feuille d'Aventure*). Votre périple se prolonge pendant des semaines mais, enfin, les murailles de Shakalla apparaissent au lointain. Derrière, envahissant l'horizon, le grand désert de l'ouest marque la limite du monde connu. Rendez-vous au [321](#).

## 299

Vous brisez le fruit rouge et un liquide douceâtre s'en échappe. Vous en buvez jusqu'à satiété avant de repartir d'un pas lourd. Mais, bientôt, la gorge vous brûle comme si vous aviez avalé une liqueur de piments. Vous perdez 4 **POINTS DE VIE**. Si vous êtes encore de ce monde, rendez-vous au [152](#).

## 300

Deux jours de voile vous conduisent enfin en vue de Tahil, grand port marchand de la côte. Comme le bateau pénètre dans le port, tous les membres de l'équipage font la grimace : la ville connaît des troubles. En lieu et place des cargaisons qui s'entassent d'ordinaire sur les quais, une foule de réfugiés hagards traînant leurs baluchons s'agglutine. Tandis que vous amarrez le navire, un homme de haute lignée, un seigneur de la Grande Cité à en juger par son costume, s'avance vers vous. - Je réquisitionne ce navire, annonce-t-il d'un ton sans réplique.

D'un geste souverain, il appelle sa famille et deux serviteurs, croulant sous de lourds paquets. Si vous considérez que ce n'est pas votre affaire, prenez la route de Shakalla et rendez-vous au 85. Si vous voulez vous en mêler en utilisant :

L'Étiquette	Rendez-vous au <a href="#">159</a>
L'Escrime	Rendez-vous au <a href="#">206</a>
L'Astuce	Rendez-vous au <a href="#">183</a>

## 301

Si votre offrande est supérieure ou égale à 5 pièces d'or, rendez-vous au [323](#). Si elle est inférieure, rendez-vous au [346](#).



**300** *Un homme de haute lignée, un seigneur de la Grande Cité, s'avance vers vous.*

## 302

Rouge comme une pivoine, vous suffoquez, les yeux noyés de larmes et vous tentez vainement de régurgiter l'insecte. Comme vous portez le châle à votre visage pour vous essuyer, vous sentez qu'on tire dessus et vous avez l'impression d'entrevoir un être mince et démesuré, sorte de mante religieuse. Il est de carnation pâle et sa peau dégage une odeur suave, où se mélangent les mousses et le miel. D'un geste, vous vous essuyez les yeux pour mieux regarder. Vous pensez dans un premier temps que la créature a disparu, puis vous repérez des mouvements furtifs à la périphérie de votre champ visuel. En tournant vivement la tête, vous avez le temps d'apercevoir deux ou trois créatures filiformes avant qu'elles ne filent tels des poissons pour se placer à nouveau hors de votre vue. En demeurant immobile, vous pouvez les distinguer du coin de l'œil et il devient évident qu'elles sont plusieurs dans la clairière, minces et translucides comme des rayons de lumière. Ce sont les Stabaïs, les créatures des forêts qui prennent un malin plaisir à tourmenter les voyageurs solitaires dans votre genre.

- Tu as pris notre châle, dit alors une petite voix désespérée. Tu veux bien nous le rendre ?

Si vous avez Connaissance de la mythologie, Rendez-vous au [255](#). Sinon, allez-vous leur rendre le châle (rendez-vous au [347](#)) ou bien le conserver (rendez-vous au [369](#)) ?

## 303

Vous savez que cette partie de la forêt monte vers le sud et l'ouest. Sur cette base, le cours des rivières vous donne la direction à suivre pour rallier Nachan. Vous devez vous diriger constamment vers la gauche jusqu'aux premières habitations. Rendez-vous au [326](#).

## 304

Votre ami le devin vous a averti qu'il est imprudent de parler lorsqu'on se trouve dans le monde d'En Bas. Mieux vaut prononcer votre incantation dès maintenant.

- Accordez-moi quelques instants pour que je puisse me préparer à rencontrer un dieu, annoncez-vous au prêtre.

Le prêtre montre une certaine réticence mais, comme vous insistez, il vous laisse vous éloigner de quelques pas. Vous profitez aussitôt de ce répit pour lancer un sortilège qui confère à votre corps la texture du bois. De cette manière, vous êtes assuré de ne pas couler à pic dans les eaux du lac mais, s'il s'agit véritablement de l'entrée du Monde des Ténèbres, il se pourrait que cette précaution soit illusoire, en regard des périls qui vous attendent.

- Je suis prêt, lancez-vous à la foule assemblée autour de la faille.

Rendez-vous au [327](#).

## 305

Si vous voulez employer :

L'homme d'or	Rendez-vous au <a href="#">351</a>
Une poche de sel	Rendez-vous au <a href="#">372</a>
Une torche	Rendez-vous au <a href="#">393</a>
Le combat (si vous n'avez aucun objet)	Rendez-vous au <a href="#">328</a>

## 306

L'homme d'or prend vie à la chaleur de vos mains et vous le déposez devant la pierre du tombeau. La petite figurine comprend aussitôt ce que vous attendez et elle commence à marteler la dalle de ses petits poings. Étonné, vous reculez d'un



Vous apprenez incidemment que le roi et sa cour se trouvent dans le bain de vapeur à l'arrière du palais. Abandonnant tous vos vêtements dans un buisson, vous vous mêlez aux serviteurs qui transportent des jarres. Vêtu d'un simple pagne noué autour des reins, vous adoptez l'attitude la plus humble et vous pénétrez dans le sauna pour verser de l'eau sur les pierres chauffées à blanc. Le roi et ses courtisans sont assis sur des bancs de pierre, enveloppés par la vapeur suffocante et vous tendez l'oreille à ce qui se dit.

- Allez-vous consulter votre défunt père, votre majesté ? demande un noble.

- Bien sûr, répond le roi. Je dois savoir quelles pourront être les conséquences de la chute de la Grande Cité.

- Les astrologues ont interrogé les astres, votre majesté, l'heure la plus propice sera peu avant l'aube. Nous nous rendrons au sommet de la pyramide et nous communiquerons avec le grand roi défunt par l'intermédiaire du conduit qui nous relie à sa tombe-

Vous ne pouvez rester davantage sans attirer l'attention, aussi quittez-vous le bain de vapeur pour aller reprendre vos vêtements au-dehors. Notez le mot de passe *Psychoduct* sur votre *Feuille d'Aventure*. Et maintenant, si vous décidez de :

Chercher un logement (si vous en avez les moyens) Rendez-vous au [101](#)

Partir vers l'ouest

Rendez-vous au [8](#)

Longer la rivière vers le nord

Rendez-vous au [30](#)



## 309

Vous longez la faille, à la recherche du dragon Kawak. Le ciel au-dessus du gouffre se pare de teintes rougeoyantes et les vapeurs sulfureuses noient le paysage désolé sous une chape indistincte. Vous repérez bientôt une roche dressée au bord du précipice et qui forme une masse sombre dans la brume mais, comme vous vous approchez, vous constatez qu'il ne s'agit pas d'une roche mais d'une gigantesque tête. La gueule du dragon avec sa mosaïque d'écaillés rouges et blanches vous rappelle aussitôt les temples de votre terre natale. Sa mâchoire béante est une porte colossale, sa langue un escalier qui se perd dans les ténèbres. Vous entrevoyez à présent l'arche élégante que son corps dessine au-dessus du vide et dont l'extrémité se perd dans l'écran de fumée.

- Tu désires traverser, entrer par ma bouche et pénétrer dans le Royaume des Morts, clame une voix grondante, faisant vibrer le sol. Tu dois payer ton passage avec une perle de jade. Si vous possédez une perle de jade et si vous désirez la remettre au dragon Kawak, rayez-la de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [33](#). Sinon, et si vous les possédez, allez-vous recourir à l'homme d'or (rendez-vous au [79](#)) ou bien employer une sarbacane (rendez-vous au [170](#)) ? Sans cela, vous devez tenter la traversée en sautant de pierre en pierre, rendez-vous au [147](#).

## 310

Rayez le mot de passe *Calabash*. La situation présente vous rappelle l'avertissement du marin concernant les têtes de mort qui rôdent dans la région. Si tel est le cas, vous n'osez songer sans frémir à ce qui se dissimule sous cette jarre renversée. Le marin vous a dit aussi que le sel était le seul élément capable de repousser les monstres. Si vous possédez du sel, rendez-vous au [34](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [57](#).

### 311

Vous roulez dans la poussière, aux prises avec l'odieuse créature qui pousse des gloussements hystériques en rapprochant la base de son cou de votre épaule. Tout en luttant pour la repousser, vous entrevoyez une série de tentacules qui sortent de son cou et qui cherchent à se frayer un chemin dans votre corps ! Si vous bénéficiez d'une Protection magique avec une Amulette ou si vous possédez le mot de passe *Salvation*, rendez-vous au [357](#). Sinon, vous ne pouvez rien contre l'insidieuse magie de la créature qui va bientôt prendre possession de votre corps et y élire domicile. Dans ce cas, votre aventure connaît une fin tragique.

### 312

Vous posez votre Bâton à la croisée des chemins et vous lui imprimez un mouvement rotatif en psalmodiant une formule divinatoire. Bientôt, il s'immobilise et désigne le chemin noir. C'est la route que vous devez suivre pour rejoindre le Royaume des Morts. Rendez-vous au [219](#).

### 313

Vous avancez vers la première sentinelle. En vous apercevant, la créature démoniaque se penche de son trône et vous barre le passage à l'aide d'un sceptre sculpté dans un tibia humain. - Aurais-tu oublié les bonnes manières ? gronde-t-il. Sa voix vous rappelle le grognement du fauve à l'instant de bondir sur sa proie. Si vous décidez de l'appeler :

Seigneur Écarlate

Rendez-vous au [401](#)

Rire Tonnant

Rendez-vous au [380](#)

Aïeul des Ténèbres

Rendez-vous au [359](#)

Seigneur Crânes

Rendez-vous au [14](#)

## 314

Une fois encore, les crocs venimeux vous frôlent. Enragé de vous avoir manqué, le monstre crache son venin et il avance en déployant ses quatre têtes. Si vous décidez de :

Reculer à nouveau	Rendez-vous au <a href="#">360</a>
Faire volte-face pour frapper	Rendez-vous au <a href="#">381</a>
Tenter une feinte	Rendez-vous au <a href="#">419</a>

## 315

Les courtisans vous entraînent à l'arrière de la coin sous un cloître ombragé à la fraîcheur apaisante. Vous découvrez quatre tunnels percés dans une paroi décorée d'écaillés et menant à une deuxième cour. Les courtisans vous invitent à choisir avec des sourires carnassiers. Le premier tunnel est brusquement interrompu par une fosse large de deux mètres au fond de laquelle crépitent des charbons ardents. Quelques marches situées avant la fosse interdisent tout élan. Sous la deuxième arche, le tunnel est obstrué par un assemblage compliqué de briques en bois qui, de toute évidence, maintiennent la voûte.

- Le but du jeu consiste à enlever les briques sans que tout s'écroule, annonce le courtisan.

Le troisième tunnel est doté d'une voûte triangulaire et vous ne remarquez aucun piège apparent. La lumière en provenance de l'autre cour éclaire son extrémité et vous remarquez que les parois sont couvertes de glyphes annonçant des malédictions ou des catastrophes. La voûte doit-elle s'effondrer si on pose le pied dans ce couloir ? Vous jetez un coup d'œil dans le dernier tunnel et un grognement féroce vous accueille. Un molosse au pelage blanc et aux petits yeux roses garde les lieux.

- C'est mon cousin par alliance, annonce le courtisan. Joli pelage mais mauvais caractère.

Si vous décidez :

De sauter par-dessus la fosse	Rendez-vous au <a href="#">338</a>
De dégager le tunnel	Rendez-vous au <a href="#">361</a>
De prendre le tunnel à voûte triangulaire	Rendez-vous au <a href="#">382</a>
D'affronter le molosse	Rendez-vous au <a href="#">420</a>

### 316

Une fléchette s'enfonce profondément dans le flanc de l'animal qui sursaute en gémissant de douleur, blessé à mort. Vous vous précipitez dans le couloir, mais il trouve encore assez de vigueur pour vous happer la cuisse au passage. Vous le repoussez d'un coup de pied rageur et vous poursuivez votre course en boitillant. Vous perdez 1 **POINT DE VIE**. Si vous survivez, vous émergez dans la deuxième cour où les courtisans vous attendent.

- Ainsi, tu manies la sarbacane, grogne leur chef. Tu comprendras bientôt que les créatures de Collier de Crânes ne sont pas toutes si faciles à abattre. Rendez-vous au [431](#).

### 317

Vous ne distinguez aucune forme à l'entrée du temple au sommet de la pyramide. Une bouche de ténèbres s'ouvre entre les colonnes de marbre noir. La voix de Collier de Crânes retentit à nouveau et chaque syllabe est ponctuée d'un courant d'air glacial qui dévale les marches de l'édifice.

- Ton frère est venu ici avant toi... Il a participé au jeu rituel et il a perdu. L'enjeu était sa vie. Ton tour est venu. Voici tes adversaires...

Deux longs rubans d'ombre descendent lentement les marches de la pyramide. Au pied de l'escalier, les ombres palpitantes adoptent une forme humaine. Si vous possédez le crâne de votre

frère, rendez-vous au [340](#). Si vous avez le mot de passe *Angel*, rendez-vous au [363](#). Sans rien de tout cela, rendez-vous au [384](#).

### 318

Parvenu dans la zone de l'adversaire, vous vous retournez pour voir que votre partenaire est en mesure de renvoyer la balle. Aussitôt, vous agitez les bras en criant pour qu'il l'envoie vers vous. Si vous avez le mot de passe *Shade*, rendez-vous au [385](#). Sinon, rendez-vous au [405](#).

### 319

Vous parvenez à allumer la torche. La chaleur qu'elle dégage ne suffit pas à vous réchauffer et vous passez une nuit misérable à grelotter sous les courants d'air glaciaux qui soufflent dans la Chambre de Givre. Vous perdez **1 POINT DE VIE**, sauf si vous avez des notions de Survie, votre endurance vous permettant de mieux résister à l'épreuve. Si vous êtes encore de ce monde, les courtisans viennent bientôt vous libérer et vous retrouvez avec soulagement la chaleur caniculaire du désert. Rendez-vous au [202](#).

### 320

La longue barque s'approche et les pirates investissent le pont comme une colonie de fourmis voraces. Vous ne comprenez pas les paroles qu'ils hurlent : ils viennent du nord, de l'autre côté des eaux, mais la lueur féroce qui anime leurs yeux injectés de sang est commune à tous les peuples. Vous combattez avec l'énergie du désespoir, persuadé que ces brutes ne s'encombreront pas de blessés. Si vous pratiquez l'Escrime (avec une épée), vous perdez **3 POINTS DE VIE** au cours de la bataille qui s'ensuit. Si vous pratiquez seulement le Combat à mains nues, vous perdez **5 POINTS DE VIE**. Sans aucune compétence de combat, vous perdez **10 POINTS DE VIE** (autant dire que vous êtes mort). Si vous survivez à cette lutte acharnée, vous repoussez

finalement les pirates qui repartent en quête de proies moins coriaces. Rendez-vous au **343**.

### **321**

Shakalla est une ville fortifiée aux murs couleur de cendre, noyée de soleil. A cette heure de la journée, les rues sont désertes, tous les habitants ayant regagné la fraîche pénombre de leur demeure pour échapper à la canicule. Par instants, vous entrevoyez des ombres furtives qui vous observent à travers les étroites fenêtres. Un chien solitaire est allongé à l'ombre d'une échoppe, haletant sous la chaleur. Si vous pénétrez dans la boutique, rendez-vous au **344**. Si vous traversez la ville en direction de la porte ouest, rendez-vous au **325**.

### **322**

A chaque pas, vous devenez plus faible et vous tombez une fois encore, mais vous n'arrivez pas à vous relever. Respirant avec peine, défiguré par les morsures du soleil, vous sombrez peu à peu. Le ciel devient noir, puis explose en une myriade de particules aveuglantes. Vous tombez dans un puits sans fond, droit vers les entrailles de la terre. Seuls quelques vautours pourront témoigner de vos derniers instants d'agonie. Peut-être allez-vous retrouver votre frère à présent ?

### **323**

- Voilà une généreuse donation ! s'exclame le grand prêtre en empochant l'argent. Je vais veiller à ce que le rituel de bénédiction soit pratiqué au temple demain matin. Tu peux être assuré que le dieu de la Guerre va veiller sur toi. La bénédiction du dieu de la Guerre va se manifester de la façon suivante : au cours de votre aventure, il vous sera permis de ne pas tenir compte d'une blessure que vous pourrez subir. Si, par exemple, le texte vous annonce que vous êtes touché par une flèche et que vous perdez 4 **POINTS DE VIE**, vous ne tiendrez pas compte de cette perte de **POINTS DE VIE**. Notez cette bénédiction sur votre

*Feuille d'Aventure* ainsi que le fait qu'elle n'interviendra qu'une seule fois.

- Que dirais-tu de jouer une petite partie de balle ? demande le grand prêtre.

Si vous acceptez sa proposition, rendez-vous au **368**. Si vous préférez consacrer votre temps aux préparatifs du voyage, rendez-vous au **93**.

### **324**

Tous les endroits où vous posez votre regard offrent un spectacle identique : des dizaines d'arbres enchevêtrés de lianes et de mousses baignant dans une pénombre crépusculaire. Aucun son ne vient perturber le silence oppressant. Vous êtes totalement perdu. Si vous avez subi des blessures (si votre nombre de **POINTS DE VIE** est inférieur à votre total de départ), rendez-vous au 72 si vous avez des notions de Survie. Si vous ne possédez pas cette compétence, rendez-vous au **95**. Si vous n'avez subi aucune blessure, rendez-vous au **118** (n'oubliez pas la potion magique, si vous la possédez, qui permet de soigner les blessures).

### **325**

La porte de l'ouest est un long tunnel aménagé dans le mur d'enceinte. Le passage étroit ne permet pas de circuler à plusieurs et vous remarquez des graffitis gravés d'une main nerveuse dans la paroi. Vous reconnaissez un homme avec des pinces de scorpion en guise de bras, un autre représente un serpent à quatre têtes. Deux gardes armés de lances sont postés à l'extrémité du tunnel et surveillent le désert d'un air nerveux.

- Voilà un voyageur qui ne craint pas d'emprunter la porte des Bannis, annonce l'un d'eux quand vous arrivez à leur hauteur.

Le désert s'étend devant vous, immense étendue de rocaille grise où scintillent des nappes de chaleur.

Une voie pavée s'éloigne vers l'horizon, mais elle contourne un rocher énorme posé à quelques dizaines de mètres de la porte. Allez-vous interroger les gardes sur les graffitis du tunnel (rendez-vous au [367](#)) ou sur la présence de cet énorme rocher (rendez-vous au [388](#)) ? Mais vous pouvez simplement partir sans dire un mot. Rendez-vous au [407](#) dans ce cas.

### 326

Vous suivez une piste qui bifurque bientôt devant un énorme bloc de roche recouvert de mousses. Les rais de lumière filtrant à travers le feuillage ne vous permettent pas de déterminer votre orientation. Si vous décidez de partir à gauche, rendez-vous au [412](#). Si vous préférez partir à droite, rendez-vous au [348](#).

### 327

La garde sacrée vous entraîne vers un autel situé sur la partie ouest de la faille. A cet endroit, un escalier abrupt mène à une plate-forme recouverte d'une mosaïque complexe représentant des scènes du Royaume des Morts. Bientôt, vous y serez conduit et vous plongerez dans les eaux noires qui miroitent en contrebas. Un plastron composé de plaques d'or est accroché autour de votre torse et le grand prêtre vous coiffe d'un haume d'or et de cuivre. Vous titubez un instant sous ce fardeau. Les parures que vous portez sont d'un luxe et d'une valeur considérables puisque l'or est introuvable dans cette partie du monde. Elles vont servir d'offrande au dieu de la Pluie et leur poids vous entraînera plus vite au fond du lac. Plusieurs novices vous entourent, portant des pots de peinture bleue, et ils dessinent des spirales sur votre visage et vos membres.

- Te voici consacré au dieu de la Pluie, annonce finalement le grand prêtre. Va le rejoindre et plaide en notre faveur afin qu'il rafraîchisse nos terres ! Si vous possédez encore la perle de jade que le devin vous a remise, l'instant est venu de la placer sous votre langue. Vous descendez lentement vers la plate-forme qui surplombe le lac tout en vous préparant mentalement au plus



étrange voyage que vous ferez jamais. Vous pouvez faire appel à une de vos compétences. Si vous décidez d'utiliser :

Les Sortilèges Rendez-vous au [411](#)

La Protection magique Rendez-vous au [189](#)

L'Astuce Rendez-vous au [371](#)

La Navigation Rendez-vous au [392](#)

Si vous ne voulez pas y faire appel (ou si vous ne le pouvez pas), mais si vous possédez une sarbacane, rendez-vous au [5](#). Dans tous les autres cas, rendez-vous au [28](#).

### 328

Vous poussez un cri d'horreur en sentant des dizaines de doigts visqueux qui se referment sur vous. Comme dans vos pires cauchemars, une masse grouillante et informe vous recouvre peu à peu ! Vous titubez vers la sortie, frappant au hasard, aveuglé par la caresse froide de cette matière ignoble qui menace de vous étouffer. Le limon s'insinue dans votre bouche et vos narines et les coups furieux que vous portez provoquent un concert de plaintes horrifiées qui se répercute sur les parois de la faille. Si vous pratiquez l'Escrime (avec une épée), vous perdez **3 POINTS DE VIE**. Si vous pratiquez le Combat à mains nues, vous perdez **4 POINTS DE VIE**. Sans aucune compétence de combat, les monstres vous submergent rapidement et votre aventure se termine dans cette faille. Si vous êtes encore de ce monde, vous parvenez à gagner la sortie et vous regagnez le canot en toute hâte. Rendez-vous au [258](#).

### 329

Vous aviez fait preuve de beaucoup d'optimisme. Il vous faut près de deux heures pour ouvrir une brèche dans laquelle vous pourrez vous faufiler. Vous arrêtez enfin, haletant et le corps couvert de sueur quand quelque chose bouge à l'intérieur de la

tombe. Un cobra apparaît lentement dans l'ouverture. Vous constatez vite qu'il n'a rien d'un serpent ordinaire. Sa collerette gonflée forme deux ailes translucides qui lui permettent de se déplacer dans les airs. Ses écailles irisées lui donnent l'aspect irréel d'une idole d'obsidienne mais la menace que vous pouvez lire dans ses pupilles fendues existe bel et bien. Après ces heures de labeur harassant, vous pouvez à peine lever les bras et vous n'avez plus la force de redescendre la paroi pour regagner le canot. Si vous bénéficiez d'une Protection magique (et d'une Amulette), rendez-vous au [394](#). Si vous désirez affronter le serpent en Combat à mains nues, rendez-vous au [191](#). Si vous possédez l'homme d'or et si vous voulez qu'il vous vienne en aide, rendez-vous au [413](#). Sans aucune de ces options, rendez-vous au [145](#).

### 330

Vous rebroussez chemin jusqu'à la rivière mais, à votre retour, le nain s'est volatilisé. Sans doute s'est-il traîné jusqu'au bas-côté... Vous scrutez le paysage désolé, dressant l'oreille pour tenter de capter des bruits de pas dans la boue, en vain. Il semblait si faible qu'il n'a pu aller bien loin mais, quoi qu'il en soit, vous n'avez aucune envie de vous aventurer en dehors du chemin pour partir à sa recherche. Au moins aurez-vous essayé de lui venir en aide... Rendez-vous au [373](#).

### 331

Rayez le mot de passe *Psychoduct* de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous êtes curieux de converser avec le fantôme du roi, rendez-vous au [218](#). Si vous n'en avez aucune envie, vous vous accordez une bonne nuit de sommeil ce qui vous permet, si nécessaire, de reprendre 1 POINT DE VIE. Le lendemain, si vous décidez de :

- |   |                                    |
|---|------------------------------------|
| Partir à l'ouest vers Ashaka            | Rendez-vous au <a href="#">8</a>   |
| Partir au nord, par la route de la côte | Rendez-vous au <a href="#">30</a>  |
| Rester à Nachan pour les festivités     | Rendez-vous au <a href="#">416</a> |

- Je remarque que tu souffres du dos, dites-vous. Pourquoi ne pas installer une voile ? Cela t'éviterait de godiller.

- Tu n'y connais rien, grommelle-t-il en poursuivant son ouvrage. Un bateau de roseaux est trop fragile pour supporter le poids d'un mât.

- Utilise un double mât, cela répartira les charges et pourquoi ne pas huiler la coque ? Ton bateau sera plus étanche.

- Au prix de l'huile de nos jours ? s'exclame-t-il. Les roseaux ne me coûtent rien.

- Peut-être bien mais tu dois reconstruire une barque à chaque voyage, alors qu'une coque huilée te ferait bien plus d'usage.

L'homme s'interrompt dans ses travaux et vous regarde d'un air intéressé.

- Aurais-tu d'autres suggestions ?

- Oui, je vois que tu transportes des pots vides, certainement pour les vendre. Pourquoi ne les remplis-tu pas d'hydromel ? On en trouve en abondance ici, alors que c'est un produit rare sur la côte. Cela ne prendrait pas plus de place et tu doublerais tes profits.

- C'est une bonne idée, mais j'ai déjà assez de mal à charger des pots vides...

- C'est pourquoi il te faut quelqu'un à bord qui puisse te donner un coup de main, répondez-vous avec un clin d'œil.

Convaincu, le marin accepte de vous embarquer pour rien. Rendez-vous au [355](#).

### 333

Vous soulevez doucement la jarre et vous découvrez avec horreur une deuxième tête sur l'épaule de la vieille femme. Le visage effrayant est d'une pâleur cadavérique et ses lèvres minces semblent passées à l'encre noire ! Vous ne pouvez réprimer un cri de frayeur et les yeux de la tête monstrueuse s'ouvrent aussitôt. La vieille étend les bras comme un somnambule et vous repousse avec une violence étonnante. Vous perdez **1 POINT DE VIE**. Rendez-vous au [104](#).

### 334

Vous avez beau frapper comme un sourd, le monstre est insensible à vos coups répétés et d'autres mèches s'enroulent autour de vous. Vous avez l'impression de combattre une pieuvre au mille tentacules et la face hideuse se rapproche inexorablement de votre visage. Avec un grognement affamé, le monstre referme ses mâchoires sur votre cou et des bruits de cartilage broyé explosent dans votre crâne. C'est la fin... Votre aventure est terminée.

### 335

Une voix caverneuse résonne dans votre esprit. - Tu cherches à gagner le Royaume d'En Bas. Le chemin est périlleux, mais je sens que ta cause est juste, aussi vais-je t'aider... Il faudra placer une perle de jade sous ta langue. Tu la conserveras jusqu'à la croisée des routes, sans prononcer un seul mot, quelle que soit la tentation. Quand tu seras au carrefour, alors tu pourras l'ôter mais tu devras la conserver jusqu'à ce que tu voies un kapokier. Mais, avant cela, tu devras franchir le canyon de la Mort. Si tu n'as pas d'autre moyen de le franchir, pars à la recherche du dragon Kawak dont les deux têtes reposent de part et d'autre de la faille. D'autres ont déjà voyagé à travers ses entrailles, nul doute que tu y parviennes, toi aussi... Le silence retombe sur le temple, mais vous n'osez pas relever la tête. Soudain, un violent éclair déchire le ciel et une pluie d'orage s'abat sur la ville. Vous

regardez autour de vous : le fantôme de Bouclier Céleste s'en est allé et, à la place du serpent il y a un escalier qui s'enfonce dans les profondeurs obscures de la pyramide. Ce chemin mène au Royaume des Morts. Si vous descendez les marches, rendez-vous au 9. Sinon, vous quittez le temple pour attendre que le jour se lève et reprendre votre périple. Allez-vous partir pour Ashaka (rendez-vous au [8](#)) ou bien suivre la rivière jusqu'à la côte (rendez-vous au [30](#)) ?

### 336

Vous émergez enfin à l'air libre. Le soleil brille dans un ciel sans nuages et cette luminosité vous aveugle un instant, habitué que vous étiez à la pénombre du Royaume des Morts. Malgré le soulagement de retrouver enfin le monde des vivants, vous savez qu'une exposition prolongée sous le soleil de plomb pourrait vous être fatale. Des brumes de chaleur dansent sur le sable blanc du grand désert. Tout autour de vous, les dunes ondulent à perte de vue tel un océan immobile. Vous repérez des objets éparpillés qui émergent du sable, à quelque distance du tunnel. Ce sont les possessions des âmes défuntés, abandonnées avant de descendre au Royaume des Morts. Une fouille rapide vous permet de découvrir une épée, une gourde et une lance à la pointe de cuivre. Prenez ce que bon vous semble et notez vos nouvelles possessions sur votre *Feuille d'Aventure* avant de vous rendre au [152](#).

### 337

Si vous possédez une lance de cuivre, rendez-vous au [429](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [402](#).

### 338

Vous avancez jusqu'au bord de la fosse et vous contemplez le lit de braises qui dégagent une épaisse fumée. La chaleur est à peine supportable. La fosse n'est pas profonde mais vous n'avez aucune envie de tomber dedans ! Si vous avez l'Agilité, rendez-vous au 16. Si vous avez une lance ou une sarbacane et si vous voulez

l'utiliser, rendez-vous au [39](#). Dans tous les autres cas, rendez-vous au [63](#).

### 339

Vous débouchez dans un tombeau étroit où l'atmosphère est encore chargée d'une forte odeur d'encens. Grâce à la lumière qui filtre de l'extérieur, vous pouvez entrevoir les contours d'un sarcophage dressé contre le mur du fond. Les motifs stylisés qui ornent le couvercle représentent une femme, peut-être une prêtresse, tenant deux nou-veau-nés dans ses bras. Malgré l'ambiance pesante qui plane sur les lieux, la curiosité finit par l'emporter et, arc-bouté contre le couvercle, vous forcez de tout votre poids pour l'ouvrir. Le visage serein d'une très belle femme vous apparaît alors et vous reculez, stupéfait. Elle porte deux enfants dans les bras et tous trois semblent simplement assoupis. Mais l'air de l'extérieur fait rapidement son office et les corps tombent en poussière à vos pieds. Si vous osez fouiller parmi les restes, rendez-vous au [427](#). Si vous préférez retourner au canot avant que les démons se lassent de vous attendre, rendez-vous au [167](#).

### 340

Vous possédez peut-être quelque chose d'utile en cette circonstance ? Si vous choisissez :

Le diadème d'or	Rendez-vous au <a href="#">404</a>
Le calice de vie	Rendez-vous au <a href="#">422</a>
Votre compétence de Sortilèges	Rendez-vous au <a href="#">18</a>
Le mot de passe <i>Angel</i>	Rendez-vous au <a href="#">363</a>
Si vous n'avez rien de tout cela,	rendez-vous au <a href="#">384</a> .

## 341

La créature d'ombre s'arrête sans crier gare et lance sa jambe dans votre direction. Si vous avez l'Agilité, vous sautez par-dessus et vous parvenez à l'empêcher de marquer le point. Si vous n'avez pas l'Agilité, vous trébuchez et il en profite pour envoyer la balle dans une zone à 1 point. Tracez 1 croix en bas de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [66](#).

## 342

Vous avez vaincu le sorcier et sa carcasse abjecte qui dévale les marches de la pyramide se décompose rapidement en un immonde magma d'où s'échappent des vapeurs toxiques. La magie qui le maintenait en vie depuis des siècles a disparu et il ne reste bientôt plus qu'un amas de cendres noires souillant les marches. A cet instant, les murs du palais sont agités de tremblements. L'édifice tout entier vacille sur ses bases et des grondements sinistres montent des entrailles de la pyramide. Vous vous précipitez aussitôt hors de l'enceinte du palais et, en vous retournant, vous voyez la pyramide et les bâtiments attenants s'enfoncer lentement dans les sables du désert. En quelques minutes, il ne reste plus aucun souvenir de la présence du sorcier. Les courtisans sont redevenus ce qu'ils avaient toujours été : une meute de chiens efflanqués pleurant la perte de leur maître. Tout est fini. Vous vous tournez vers le levant. Un long périple vous attend avant de retrouver la civilisation. Si seulement votre frère était à vos côtés... Mais l'heure n'est plus à l'amertume. Vous l'avez vengé et il repose au Royaume des Morts. Vous regardez vers l'est, puis à l'ouest, vers l'horizon qui marque les limites du monde des vivants. Allez-vous retrouver la civilisation ou bien partir vers de nouvelles aventures ? Ce choix vous appartient. Votre quête est terminée et vous seul pouvez décider ce que sera votre vie..



### 343

La traversée se poursuit quand un vol de mouettes vous annonce la proximité des terres. Intrigué, car il ne peut s'agir de la côte, vous scrutez l'étendue liquide jusqu'à ce qu'une bande de verdure émerge à l'horizon. La fameuse île d'Iguana est en vue. Bientôt, votre navire longe de hautes falaises que la fureur des tempêtes a modelées pour donner forme à de surprenantes sculptures. Vous passez sous une arche élégante, puis vous contournez un récif qui vous fait songer à une tête de serpent. - Nous sommes à l'est de Tahil, dites-vous. Si nous tournons le dos au soleil levant, nous devrions rejoindre le continent.

Mais, pendant que vous parlez, vous ne quittez pas l'île des yeux. Si vous désirez débarquer, rendez-vous au [366](#). Si vous faites voile sans escale jusqu'à Tahil, rendez-vous au [300](#).

### 344

Vous soupirez d'aise en pénétrant dans la boutique obscure et fraîche. L'endroit est vide, mais vous appelez le propriétaire et un homme arrive en traînant les pieds, les yeux encore embués de sommeil.

- Je dois traverser le désert, annoncez-vous au marchand stupéfait. Il me faut un équipement. L'homme hausse les épaules et vous montre les rares objets dont il dispose :



Une gourde	4 pièces d'or
Un Bâton magique	16 pièces d'or
Un couteau en silex	1 pièce d'or
Une sarbacane	3 pièces d'or
Une couverture	2 pièces d'or

Achetez ce que bon vous semble et n'oubliez pas de déduire les sommes correspondantes de votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [325](#).

### 345

Ces démons invisibles parcourent le désert en chevauchant des tourbillons. On dit qu'on peut les voir sur leurs montures de sable les nuits de pleine lune, formes translucides hurlant dans le vent. Ce soir, ce n'est pas la pleine lune et c'est tant mieux ! Vous n'avez aucune envie de savoir à quoi ils ressemblent et, pour vous en débarrasser, vous allez exploiter leur seul point faible : une fois lancés en pleine course, les démons peuvent difficilement changer de direction. Rendez-vous au [137](#).

### 346

Le grand prêtre semble déçu de la petitesse de votre obole, mais vous lui expliquez que vos moyens sont limités et que vous devez encore vous équiper pour votre périple.

- Il serait bon que tu emportes un rouleau de corde, suggère-t-il. Cela m'a souvent tiré d'affaire par le passé. Bien sûr, tu auras aussi besoin d'une bonne épée, à condition que tu saches t'en servir. Pendant qu'il parle, il jongle avec la balle de caoutchouc.

- Que dirais-tu de jouer une petite partie de balle ? demande le grand prêtre.

Si vous acceptez sa proposition, rendez-vous au [368](#). Si vous préférez consacrer votre temps aux préparatifs du voyage, rendez-vous au [93](#).

### 347

Vous lâchez prise et le châte vous est arraché des mains. Vous percevez des petits cris autour de vous et vous voyez, l'espace d'une seconde, des dizaines de formes lumineuses qui s'éloignent et se fondent dans le paysage. Le silence retombe sur la clairière et vous réalisez que vous êtes seul, perdu au cœur de la forêt. Rayez le châte de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [324](#).

### 348

Vous arrivez sur un obstacle que vous prenez pour une falaise et il vous faut quelques minutes avant de réaliser qu'il s'agit d'un arbre ! Son assise est aussi vaste que les fondations d'un temple et, en levant les yeux, vous ne pouvez en apercevoir les branches. Il s'élance majestueusement vers le ciel à travers les frondaisons, réduisant les autres arbres à l'état de nains et il se perd dans les nuages. Aucun doute n'est permis, vous êtes en présence de l'Arbre du Monde dont la légende dit qu'il soutient le ciel. Stupéfait, vous posez la main sur l'écorce et vous sentez comme un flux bouillonnant qui l'anime. L'arbre vit et tous les rythmes du monde s'y trouvent concentrés. Vous vous adossez contre l'arbre, à la fois soulagé et ému de vous trouver à la source du monde. Quand vous décidez de reprendre la route, une force nouvelle vous anime et plus aucun obstacle ne saurait vous arrêter. Si vous avez subi des blessures, vous retrouvez tous vos **POINTS DE VIE**. Rendez-vous au [412](#).

### 349

Le Seigneur Crâne hurle son désespoir d'avoir été nommé de façon incorrecte. En punition de cet affront, il vous frappe violemment entre les deux yeux et votre vue se brouille. Vous titubez, environné de flou. Peu à peu, votre vision revient, mais

elle a perdu de son acuité. Le démon vous a infligé un handicap permanent. Vous ne possédez plus la compétence de Tir, si vous l'aviez. De même, vous perdez le mot de passe *Poktapok*, si vous le possédiez. Rayez-les de votre *Feuille d'Aventure* puisque tous deux ont un rapport direct avec l'acuité visuelle. Vous quittez le passage, maussade mais résolu. Peu vous importe la malédiction de ce démon, vous avez juré de venger votre frère et rien sinon la mort ne vous empêchera de tenir parole. Rendez-vous au [336](#).

### 350

Vous atteignez les abords de Yashuna dans l'après-midi du jour suivant. Comme à Koba, les pyramides à degrés dominent la cité et sont visibles à des kilomètres de distance. Quand vous traversez les quartiers populaires situés à la périphérie de la ville, une foule nombreuse et bigarrée se presse vers le centre, en direction des temples et des palais. Il semblerait que ce soit jour de marché. Si vous voulez faire un tour de marché, rendez-vous au [142](#). Sinon, allez-vous quitter la cité par le nord (rendez-vous au [120](#)) ou bien par le sud, en direction de la forêt (rendez-vous au [165](#)) ?

### 351

L'homme d'or s'anime rapidement à la chaleur de vos mains et il saute sur le sol. Inutile de lui expliquer ce que vous attendez de lui : après avoir levé la tête et aperçu les créatures, il s'élance à l'attaque. En quelques secondes, ses coups répétés ont transpercé les coquilles et les monstres larvaires se sont repliés en poussant des gémissements plaintifs. Vous avez à nouveau le champ libre et vous retournez au canot sans attendre. Rayez l'homme d'or de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [258](#).

### 352

Vous bondissez sur le côté à l'instant où le cobra fond sur vous avec un sifflement rageur. Il passe à quelques centimètres de votre cou et ses crochets venimeux manquent de peu votre gorge ! La moindre morsure de ce monstre sera fatale, vous le savez.

Dans un mouvement coulé, vous faites volte-face comme le serpent se redresse dans les airs, prêt à lancer sa deuxième attaque. Votre sarbacane est déjà en position et une fléchette empoisonnée va se ficher dans la gorge du monstre. En cas de besoin, vous savez vous montrer venimeux... La bête tombe finalement dans la rivière en contrebas. Dans le canot, les démons manifestent bruyamment leur enthousiasme et applaudissent à tout rompre. Si vous aviez encore la perle de jade, vous réalisez alors qu'elle n'est plus sous votre langue. Sans doute l'aurez-vous expulsée en même temps que la fléchette. Rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*. Le tombeau silencieux forme une tache de ténèbres sur la paroi. L'endroit n'est pas vraiment engageant, mais il n'est pas dit que vous aurez risqué la mort pour rien. Rendez-vous au [339](#).

### 353

Le nain ouvre une entaille au creux de votre paume avec l'ongle de son index et se met à laper avidement le sang qui s'en écoule. Sa langue râpeuse provoque de légers picotements sur la plaie mais ce désagrément cesse vite et vous vous demandez si sa salive ne renferme pas un anesthésiant. Vous perdez 1 **POINT DE VIE**. Notez le mot de passe *Zotz* sur votre *Feuille d'Aventure*. Le nain s'essuie les lèvres sur sa manche et se dresse. Debout, il est encore plus bizarre : ses jambes arquées sont minuscules et ses bras touchent presque terre. - Tu es bien charitable, dit-il d'une voix aiguë. Sois assuré que je n'oublierai pas ce service lors de notre prochaine rencontre. Adieu... A ces mots, il étend ses bras et exécute un bond prodigieux qui l'envoie dans les airs. Le vent s'engouffre dans sa huppelande et, l'instant d'après, vous ne voyez plus qu'une petite tache noire disparaissant dans le ciel gris. Rendez-vous au [373](#).

### 354

Le mur d'enceinte est constitué de pierres lisses recouvertes de stuc. Ses concepteurs ont poussé la prudence jusqu'à le construire courbé de manière à en interdire l'escalade mais

toutes ces précautions ne sauraient vous arrêter. Vous vous glissez jusqu'à un angle de la paroi et vous vous hissez au sommet en prenant appui sur les côtés. Le sommet du mur est hérissé de longues piques d'obsidienne. Esquissant un sourire narquois, vous vous accrochez à l'une d'elles et, d'un violent coup de rein, vous vous projetez par-dessus les pointes. Vous vous rétablissez d'une roulade de l'autre côté et vous foncez aussitôt vers un coin d'ombre. Tout va bien, la garde n'a rien remarqué de vos acrobaties. Silencieux comme un chat en maraude, vous gravissez les marches de la pyramide. Rendez-vous au [415](#).

### 355

Vous passez deux jours plaisants en compagnie du marin, sans autre activité que de contempler le lent déroulement des rives en discutant de sujets divers. Comme tous les gens qui voyagent beaucoup, l'homme possède un nombre incalculable d'anecdotes à vous raconter. Bientôt le voyage touche à sa fin et il vous débarque sur la jetée de son village.

- Ce fut un plaisir de naviguer en ta compagnie, dit-il. La côte n'est qu'à quelques jours de marche. Il te suffit de longer la rivière.

- Merci pour tout. Que le dieu des Eaux soit favorable à tes affaires.

Vous vous éloignez déjà quand il vous rappelle.

- J'ai oublié de t'avertir que les marais sont infestés de têtes de mort. Je suppose que tu sais comment traiter ces créatures.

Si vous avez Connaissance de la mythologie, vous le rassurez sur le sujet (rendez-vous au [264](#)). Sinon, il vaut peut-être mieux lui demander quelques explications : rendez-vous au [172](#).

## 356

Vous continuez votre chemin jusqu'à ce que la nuit vous surprenne en rase campagne. Vous avez bien croisé quelques huttes de paysans il y a quelques heures mais, à présent, vous ne repérez aucune habitation à proximité. Vous êtes trop las pour rebrousser chemin et, comme la nuit est douce, vous décidez de dormir à la belle étoile, sous le feuillage d'un calebassier. Au beau milieu de la nuit, une forte pression sur vos épaules vous réveille en sursaut. L'obscurité est totale. Pris d'une peur panique, votre cœur bat la chamade. Un odieux gargouillis vous force à tourner la tête. Une face monstrueuse est accrochée à votre cou et de longs tentacules se frayent un chemin à l'intérieur de votre épaule ! Vous poussez un hurlement d'effroi qui se perd malheureusement dans la nuit. Votre quête vient de connaître une fin tragique...

## 357

Incapable de vous contrôler, la tête de mort est violemment repoussée et elle tombe à terre avec un hurlement de rage, ses mèches meurtrières se déployant tout autour d'elle. Vous avez gagné quelques secondes de répit avant qu'elle ne reparte à l'assaut. Si vous la frappez à coups de poing, rendez-vous au [334](#). Si vous tentez de la claquer contre un tronc d'arbre proche, rendez-vous au [378](#).

## 358

Une des portes s'ouvre pour vous laisser entrer puis se referme lentement derrière vous. Vous avancez dans un petit couloir qui débouche bientôt sur une salle coupée en son centre par une rivière de sang bouillonnant. Un homme se tient sur un petit parapet à quelques mètres près de vous et vous reconnaissez l'étranger aperçu précédemment. Le noble vous désigne deux poutrelles d'obsidienne qui enjambent la rivière. Vous pensez d'abord qu'il s'agit de passerelles mais, quand vous montez sur

votre parapet, vous constatez qu'elles sont de section triangulaire, pointe en haut.

- Pas facile de conserver son équilibre sur un tel passage, déclarez-vous sèchement.

Le noble vous adresse un regard dédaigneux et vous présente un bâton à l'extrémité recourbée.

- J'ai trouvé cette crosse sur le parapet, dit-il. Je suppose que tu en as une identique. Effectivement, vous trouvez une crosse posée contre la paroi derrière vous.

- Si nous accrochons nos crosses, nous pourrions traverser sans encombre, chacun servant de contrepoids à l'autre, dit-il.

Son plan est ingénieux et il se révèle efficace. Reliés l'un à l'autre, vous avancez lentement en vous faisant face et vous rejoignez l'autre rive. Notez la crosse sur votre *Feuille d'Aventure* si vous désirez la conserver et rendez-vous au [399](#).

## 359

La sentinelle répond à l'appel de son nom par un bref hochement de tête et, d'un geste royal, relève son sceptre pour vous accorder le passage. Le deuxième gardien se frotte la joue en vous apercevant et vous déglutissez avec peine en remarquant qu'il lui manque la mâchoire inférieure. Sa face, où brillent deux yeux semblables à des étoiles, se termine en un enchevêtrement de tendons et de chairs dénudées. Si vous décidez de l'appeler :

Rire Tonnant

Rendez-vous au [37](#)

Seigneur Écarlate

Rendez-vous au [61](#)

Seigneur Crâne

Rendez-vous au [107](#)

### 360

Acculé au pied de la dune, vous trébuchez en tentant de l'escalader. La tête la plus proche émet un sifflement victorieux et s'apprête à fondre sur vous. Si vous bénéficiez d'une Protection magique et de l'Amulette, vous avez la présence d'esprit, de jeter une poignée de sable à la face du monstre avant de rouler sur le côté. Sans cette compétence, la morsure vous fait perdre 2 **POINTS DE VIE**. Si vous survivez, vous n'avez d'autre choix que l'attaque. Si vous possédez une épée, un couteau ou une lance, rendez-vous au [429](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [402](#).

### 361

Vous avancez dans le passage et vous consacrez quelque temps à l'examen de cet amas de briques en équilibre instable. Tout le problème consiste à en ôter le plus possible pour se ménager un passage sans que la voûte s'écroule. C'est un peu comme un jeu pour enfants, mais qui peut devenir mortel. Vous sélectionnez une brique et vous la dégagez lentement. A peine ôtée, un craquement sinistre se fait entendre et des gravats de plâtre tombent sur vos épaules. Tout va bien, la voûte a tenu bon, pour cette fois. Si vous possédez la Roublardise, rendez-vous au 86. Si vous disposez de Sortilèges et d'un Bâton, rendez-vous au [109](#). Vous pouvez aussi recourir à l'homme d'or si vous le possédez, rendez-vous au [131](#) dans ce cas. Faute de tout cela, rendez-vous au [154](#).

### 362

Le molosse est si pressé d'enfoncer ses crocs dans votre gorge qu'il ne se rend pas compte que vous l'entraînez à l'extérieur. En quelques bonds, vous sortez en plein soleil, le monstre sur vos talons.

Comme il se précipite dans la cour, il s'arrête, ébloui, et titube. L'instant est venu de l'affronter. Si vous pratiquez l'Escrime avec une épée, vous perdez 1 **POINT DE VIE**. Si vous pratiquez le Combat à mains nues, vous perdez 2 **POINTS DE VIE**. Sans



compétence de combat, vous perdez 3 **POINTS DE VIE**. Si vous survivez, vous achevez le monstre d'un violent coup de pied à la gorge qui le cloue sur place. Vous traversez le couloir et vous retrouvez les courtisans assis dans l'autre cour. Leur chef semble surpris de vous voir. - Toutes mes condoléances pour votre cousin, dites-vous en lui tapotant l'épaule. Rendez-vous au [431](#).

### 363

- Le jeu rituel réclame quatre participants ! hurlez-vous. Devrais-je jouer seul contre deux ombres ? La voix de Collier de Crânes résonne sur les murs de l'arène.

- L'homme que tu as rencontré dans le désert sera ton partenaire.

Vous vous retournez comme la porte d'ossements s'ouvre en grinçant sur Aigle Courbé.

- Étoile du Soir ! s'exclame-t-il. Je suis heureux de te savoir en vie. Où est ce maudit sorcier que je le passe au fil de mon épée ?

- Il se terre là-haut, répondez-vous en désignant le sommet de la pyramide. Mais avant cela, il faudra remporter le jeu rituel.

- Je sais quelle stratégie adopter, vous murmure-t-il à l'oreille. Joue tout en audace pour déstabiliser l'adversaire et force le premier joueur à te dépasser pour mieux pénétrer leur défense. Rendez-vous au [42](#).

### 364

Votre partenaire s'avance et parvient à accaparer la balle. Il jongle avec elle, mais il ne pourra la conserver longtemps, l'adversaire faisant écran et cherchant la moindre faille pour s'en emparer. Vous lui hurlez de l'envoyer en cloche. Si vous avez le mot de passe *Shade*, rendez-vous au [385](#). Si vous avez le mot de passe *Angel*, rendez-vous au [405](#). Sans mot de passe, rendez-vous au [423](#).

## 365

Abandonnant le lieu de la bataille, vous poursuivez votre route d'un pas soutenu jusqu'à ce que les étoiles se fondent dans la brume limpide qui annonce le jour. La chaleur devenant rapidement insupportable, vous trouvez refuge à l'ombre d'un rocher où vous demeurez tout le jour. Votre gorge est aussi sèche que les dunes environnantes et vous perdez **2 POINTS DE VIE** (à moins de posséder des notions de Survie, auquel cas vous ne perdez que **1 POINT DE VIE**). A la nuit tombée, vous reprenez votre épuisant périple sur cet océan de sable. Aux premières lueurs de l'aube, alors que vous vous inquiétez de trouver un abri, le palais du sorcier apparaît enfin, émergeant des dunes. Il n'est plus qu'à quelques mètres, immense pyramide noire entourée d'un double mur d'enceinte et qui forme une tache de ténèbres sur l'immensité ocre du sable. Deux lourdes portes s'ouvrent à votre approche et vous vous retrouvez confronté à une troupe vêtue de peaux de bêtes. Leur face allongée leur confère une apparence canine et ils brandissent tous une hache de pierre pour vous interdire l'entrée. - Je veux voir Collier de Crânes, dites-vous d'un ton sans appel.

Un des hommes ricane stupidement.

- Ce n'est pas si simple. Crois-tu que notre maître reçoit tous les minables qui s'égarerent aux portes de son domaine ? Tu devras d'abord passer cinq nuits parmi nous et tu devras choisir ta route pour traverser la cour intérieure.

Rendez-vous au [315](#).

## 366

Vous remarquez un vieillard chenu qui se terre sous les arbres qui bordent la plage. Ses vêtements sont en lambeaux, mais les quelques broderies encore visibles sur ses hardes dénotent un personnage raffiné. Cette première impression se confirme quand il prend la parole.

- Si tu es venu pour me tuer, fais rapidement ton office, dit-il en affrontant votre regard.

- Je n'ai aucune intention belliqueuse, répondez-vous en lui tendant une main secourable.

- Je m'appelle Éclair de Jade, reprend-il. J'étais autrefois un sorcier très puissant, mais un conflit avec mon ennemi juré nous conduisit dans cet endroit perdu pour la bataille finale. J'eus le dessus mais, avant de rendre son dernier souffle, le fourbe a entouré mon Bâton d'une barrière de flammes et, depuis, je suis bloqué sur cette plage.

Vous le suivez un peu plus loin entre les arbres jusqu'à une clairière. De toute évidence, l'endroit a été le théâtre d'une bataille épique, à en juger par l'état déplorable des cocotiers encore debout. De longues veines multicolores sillonnent le sable de la clairière où brûle un cercle de flammes vertes, emprisonnant un Bâton. Si vous voulez venir en aide à Éclair de Jade, allez-vous recourir à l'Astuce (rendez-vous au 21), employer vos Sortilèges avec votre propre Bâton (rendez-vous au [435](#)), employer l'homme d'or si vous le possédez (rendez-vous au 45) ou tout simplement traverser la barrière de flammes (Rendez-vous au [68](#)) ? Si vous renoncez à l'idée de le secourir, rendez-vous au [387](#) si vous avez le mot de passe *Eb*. Sans ce mot de passe, vous êtes obligé d'aider le sorcier, rendez-vous au [91](#).

## 367

- Autrefois, les hérétiques et les fous étaient chassés de la ville par cette porte, dit un garde. Certains ont dessiné ce qu'ils craignaient de rencontrer dans le désert.

- C'est pourquoi on l'appelle la porte des Bannis, reprend l'autre. Et aujourd'hui encore, les gens rechignent à l'emprunter.

- Je n'avais guère d'autre choix, dites-vous en vous éloignant.

Rendez-vous au [407](#).

Le grand prêtre fait rebondir la balle contre la paroi, dans votre direction. Vous bondissez avec force et vous parvenez à la frapper de l'avant-bras. Aussitôt, une douleur fulgurante vous transperce le bras et la balle retombe sur le sol à vos pieds.

- Ce n'est pas ainsi qu'il faut faire, dit le prêtre en allant ramasser la balle. Ne la quitte pas des yeux quand elle arrive vers toi et calcule au mieux la trajectoire que tu veux lui donner, sans cela, tu finiras couvert de bleus et ta balle ira n'importe où.

Il vous montre comment faire et tord son bassin pour donner plus d'amplitude à son geste. Il frappe la balle de toutes ses forces et la projette contre la paroi d'en face. Cette fois, vous parvenez à l'intercepter et à la renvoyer vers le prêtre.

- Tu as compris cette fois, halète-t-il après quelques échanges. La balle ne doit pas toucher le sol.

Elle représente le soleil et doit donc rester toujours en l'air. Si elle tombe, il y a « éclipse » et tu perds un point.

Vous vous amusez quelques instants avec la balle pendant que le vieil homme reprend son souffle.

- A quoi servent les anneaux de pierre qui sont à chaque bout du terrain ? demandez-vous.

- Si tu parviens à envoyer la balle à travers l'anneau, tu fais un « lever de soleil » et tu remportes la partie. Mais ce n'est pas si facile, crois-moi. Vous levez les yeux vers le cercle de pierre qui dépasse du mur à hauteur de trois hommes et dont l'orifice est à peine plus grand que la balle, en vous demandant s'il est seulement possible de réussir un tel coup. Il se fait tard et vous prenez congé du grand prêtre pour regagner votre demeure. Demain matin, vous partirez à la recherche de votre frère. Notez le mot de passe *Poktapok* sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [389](#).

## 369

Vous assurez votre prise en enroulant le châle autour de votre avant-bras.

- Vous m'avez entraîné loin de ma route et forcé à avaler un insecte ! hurlez-vous, avec l'étrange sensation de parler dans le vide.

- C'était juste une plaisanterie, reprend la petite voix. Rends-nous le châle et nous te reconduirons sur le sentier.

Devant votre obstination, un autre Stabaï intervient.

- Nous connaissons l'emplacement d'un trésor, nous pouvons t'y conduire si tu nous rends le châle. Mieux vaut conserver l'objet jusqu'à ce qu'ils aient rempli leur part du contrat et même après, pour éviter toute nouvelle fâcheuse plaisanterie. Vous ne leur donnez aucune réponse définitive. Si vous demandez à voir le trésor, rendez-vous au [409](#). Si vous insistez pour qu'ils vous reconduisent sur le sentier, rendez-vous au [390](#).

## 370

Fleur de Minuit est une superbe jeune femme athlétique au sourire étincelant. Elle parcourt rapidement votre lettre d'introduction et hoche la tête. - Les marchands n'osent plus se rendre à Tahil, dit-elle. La chute de la Grande Cité a semé le chaos dans la région et des bandes de brigands agissent en toute impunité. Mais je dois m'y rendre dans une semaine pour consolider certaines affaires commerciales de notre famille.

Vous passez une agréable semaine dans la demeure de votre cousine et, si vous aviez subi des blessures, ce repos vous permet de retrouver la totalité de vos **POINTS DE VIE**. Enfin, Fleur de Minuit vous annonce que les préparatifs sont achevés et que vous prendrez la mer dès le lendemain. Notez le mot de passe *Sabe* sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [182](#).

## 371

Vous vous élanchez dans le vide sous les exclamations de la foule. Il faut agir vite, vous le savez. Vous ôtez votre heaume et vous le maintenez contre votre poitrine. Quelques instants plus tard les eaux noires vous saisissent dans une étreinte glaciale. La violence du choc vous coupe le souffle et vous vous débattiez avec frénésie, emporté par le poids de vos ornements. Heureusement, vous avez pu emprisonner une poche d'air dans le heaume et vous emplissez vos poumons avant de défaire les attaches du plastron. Au terme d'une lutte farouche, vous parvenez à vous débarrasser de ce fardeau et vous cherchez à regagner la surface. Le sang bourdonne dans vos tympans et vos poumons en feu menacent d'éclater mais vous crevez les eaux noires à l'instant où votre vision commençait à se voiler. Haletant, vous nagez vers un amas rocheux, au centre d'un lac souterrain. Le ciel n'est plus visible et un vague halo grisâtre éclaire les lieux. Bientôt, un bruit familier résonne dans le silence de la caverne souterraine : le clapotis des rames à la surface des eaux. Un canot apparaît dans la pénombre, conduit par deux créatures étranges au faciès monstrueux. Vos craintes se confirment : vous avez plongé dans la rivière légendaire qui sépare le monde des vivants de celui des morts. Rendez-vous au [97](#).

## 372

Vous plongez la main dans la poche de sel et vous en jetez une bonne poignée à la face de la créature la plus proche. Le monstre larvaire pousse une plainte déchirante et se replie aussitôt à l'abri de sa coquille, ses chairs tendres fumant au contact corrosif du sel. Tel le semeur en plein travail, vous distribuez alentour de généreuses poignées de sel, provoquant la panique chez les monstres. Les parois semblent prendre vie, tandis que la masse grouillante des créatures se replie dans un tumulte de cris stridents. Vous foncez vers la sortie et vous déversez le reste de sel à l'entrée de la faille pour empêcher qu'ils ne vous prennent en chasse. Vous bondissez vers le canot en ordonnant aux deux

démons hilares de repartir au plus vite. Rayez la poche de sel de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [258](#).

### 373

Vous poursuivez votre chemin en direction de l'ouest, vous enfonçant à chaque pas au cœur du Royaume des Morts. Vous vous concentrez sur votre frère Étoile du Matin, pour vous éviter de penser au voyage dans les entrailles de la terre. Serrant les dents, vous jurez que ce maudit sorcier regrettera amèrement de s'en être pris à votre frère. Au bout de quelques heures, la lumière blafarde cède la place aux ténèbres, mais une lueur rouge apparaît au lointain, semblable à un lit de braises. Vous vous dirigez vers la lueur. Rendez-vous au [80](#).

### 374

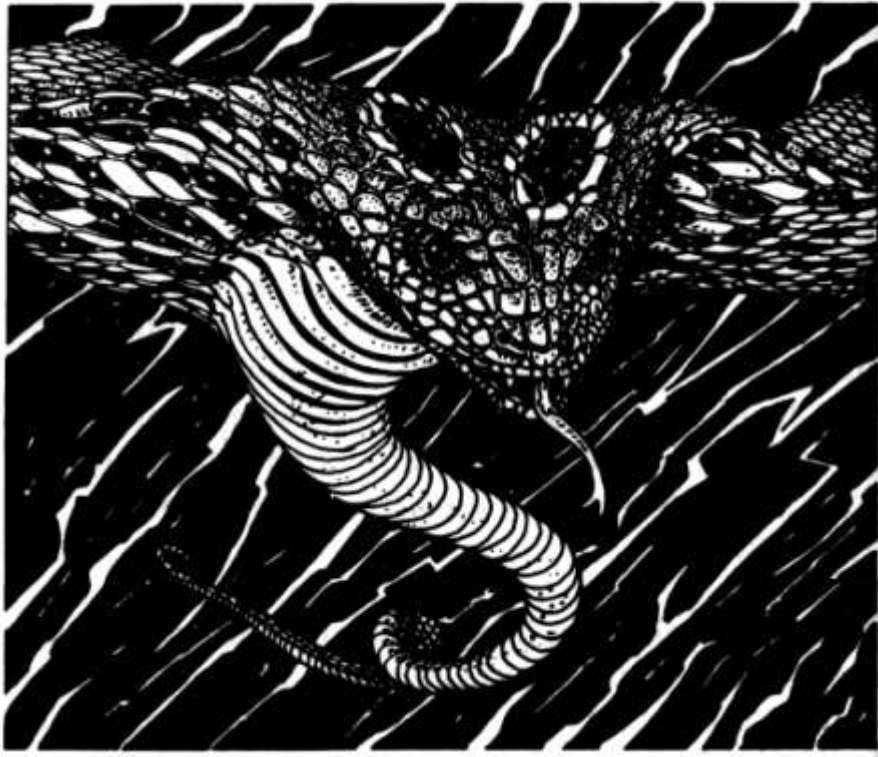
Dans une ruelle non loin du palais, vous remarquez une bâtisse avec un jeune goret attaché à l'extérieur. Vous risquez un œil par une fenêtre : le propriétaire de l'animal trinque joyeusement avec les habitants avant de reprendre la route. Dommage... Empoignant le cochon par le groin pour étouffer ses grognements, vous l'emportez sous le bras. De retour aux abords du palais, vous lâchez l'animal à proximité de l'entrée. Le goret passe en trotinant devant la cahute des gardes.

- Regardez, les gars ! un rôti de porc ! s'écrie un soldat.

Aussitôt, une troupe s'élance à la poursuite de l'animal qui manifeste bruyamment sa désapprobation et, tandis que les autres s'amusent de la scène et vous tournent le dos, vous vous glissez dans le palais et vous vous dirigez vers la pyramide. Rendez-vous au [415](#).

## 375

Le cobra prend son envol, porté par ses étranges ailes



translucides qui forment comme une aura de lumière soulignant sa face haineuse. Si vous attaquez le premier, rendez-vous au [122](#). Si vous attendez qu'il se lance à l'assaut pour tenter la parade, rendez-vous au [145](#).

## 376

Il accueille votre réponse d'un sourire las et vous avez le sentiment qu'il s'est moqué de vous. Si vous avez une perle de jade, rendez-vous au [56](#). Sinon, rendez-vous au [60](#).

## 377

Tapi derrière des buissons, vous attendez patiemment que le soleil se couche. Au crépuscule, la jarre bascule de l'épaule de la vieille femme, révélant une deuxième tête monstrueuse. La chose



a des traits vaguement humains, mais ses yeux injectés de sang trahissent un instinct de prédateur bestial. La créature pousse un gémissement de déception en ne vous apercevant pas et elle s'extirpe du cou de la pauvre vieille avec un odieux gargouillis. Le monstre déploie une chevelure démente, certaines mèches mesurant plus de deux mètres de long et, portée par ses cheveux comme une araignée par ses pattes, elle s'éloigne dans la nuit, à la recherche d'une nouvelle proie. Vous attendez quelques instants qu'elle ait disparu pour longer les berges de la rivière. Vous trouvez bientôt ce que vous cherchiez : un gros galet de la taille d'un crâne humain. Avec la boue qui borde la rive, vous modelez un visage sur la pierre et, arrachant de longues poignées d'algues, vous confectionnez une chevelure. Vous allez placer le tout sur l'épaule de la vieille femme endormie et vous retournez vous cacher derrière votre buisson. Une heure se passe et bientôt, le monstre revient, porté par les longues tresses de sa chevelure. Voyant qu'on a osé voler son domicile, il hurle sa rage et s'élançe... pour se casser les dents sur votre leurre. Vous profitez qu'il soit étourdi, la mâchoire en sang, pour bondir hors de votre cachette. Vous l'attrapez par les cheveux et vous le frappez violemment contre le sol, jusqu'à ce que la tête éclate avec un bruit mou. Dégoûté, vous jetez le monstre à la rivière où il disparaît. Rendez-vous au [398](#).

### 378

Vous empoignez la créature par ses longues mèches et vous la faites tournoyer dans les airs pour aller la fracasser contre un tronc d'arbre. La tête de mort explose comme un melon trop mûr et un torrent d'humeurs visqueuses vient souiller l'écorce de l'arbre. Vous lâchez la chose avec une moue dégoûtée et vous détournez le regard de cette l'ace immonde qui bouge encore en émettant des râles d'agonie. Les mèches se racornissent et le monstre se dessèche rapidement. Rayez le mot de passe *Salvation* et rendez-vous au [398](#).

### 379

La tradition veut qu'un homme riche ne puisse pénétrer au Royaume des Morts que s'il est accompagné d'un pauvre. A en juger par son costume somptueux, l'homme qui marchait devant n'avait guère de problèmes matériels et il n'a pas pris la peine de se débarrasser de ses biens, sans quoi la coupe à offrandes de l'idole ne serait pas vide. Si vous voulez vous débarrasser de votre or, rayez-le de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [259](#).

### 380

La sentinelle demeure impassible à l'instant où vous la nommez. Elle ne grogne ni ne vocifère. Tout juste lève-t-elle son sceptre au-dessus de vous. Alors, comme vous alliez passer votre chemin, elle l'abat avec violence. Votre crâne explose aussitôt comme un melon trop mûr et, secoué d'un dernier spasme, vous vous écroulez, mort, à quelques pas de la sortie. Votre aventure connaît une fin tragique et brutale.

### 381

Si vous possédez une épée, un marteau ou un couteau, rendez-vous au [429](#). Si vous n'avez aucun de ces objets, rendez-vous au [402](#).

### 382

Vous consacrez quelques instants à l'observation du couloir. Vous pouvez le franchir en une douzaine de pas et la cour noyée de lumière apparaît de l'autre côté. Vous posez un pied, puis un autre... Un craquement sinistre résonne dans le couloir et une pluie de poussière tombe de la voûte. Si vous bénéficiez d'une Protection magique et d'une Amulette, rendez-vous au [177](#). Si vous possédez l'Agilité, Rendez-vous au [201](#). Sans aucune de ces compétences, rendez-vous au [224](#).

### 383

Vous jetez la balle de sang d'hydre au molosse qui la happe au passage et se met à la mâchouiller en battant joyeusement de la queue. Vous en profitez pour traverser le couloir en toute tranquillité. Rayez la balle de sang d'hydre de votre *Feuille d'Aventure*.

- Pauvre fou, ricane le chef des courtisans. Tu viens de gaspiller ton principal atout !

- Je ferai plus attention la prochaine fois, répliquez-vous avec un haussement d'épaules. Rendez-vous au [431](#).

### 384

- Le jeu rituel réclame quatre participants ! hurlez-vous. Devrai-je jouer seul contre deux ombres ? La voix de Collier de Crânes résonne sur les murs de l'arène.

- Tu es venu chercher ton frère. Il jouera donc à tes côtés...

Une bise glaciale souffle et une silhouette apparaît près de vous. Vous marquez un temps d'hésitation avant de reconnaître votre frère : son teint est livide et ses orbites creuses forment deux trous qui lui rongent le visage. Il se protège les yeux du soleil, comme tous ceux du Royaume des Morts qui ne peuvent pas supporter la lumière.

- Étoile du Soir, murmure-t-il. J'ai si froid... Vous allez jouer avec le fantôme de votre frère une partie dont l'enjeu sera votre propre vie. Notez le mot de passe *Shade* sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [42](#).

### 385

Votre frère fait son possible, mais il se trouve en position de déséquilibre et la balle part au hasard. L'homme d'ombre en position de défense saute sur l'occasion et s'élance pour la

recupérer. Si vous avez le mot de passe *Poktapok*, vous faites écran entre lui et la balle et, prenant appui sur son épaule, vous bondissez dans les airs pour marquer le point : tracez 1 bâton en bas de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous n'avez pas le mot de passe *Poktapok*, votre adversaire marque le point. Dans ce cas, tracez 1 croix en bas de votre *Feuille d'Aventure*. Ceci fait, rendez-vous au [66](#).

### 386

Étoile du Matin envoie la balle dans votre direction. Vous l'amortissez de la poitrine et, d'un geste vif, vous lui substituez la balle de sang. Si vous tentez de marquer un point, rendez-vous au [66](#). Si vous risquez le tout pour le tout en visant le cercle de pierre, dans l'espoir de remporter une victoire immédiate, rendez-vous au [43](#).

### 387

Si vous connaissez la Navigation, vous pouvez réparer le navire et reprendre la mer. Dans ce cas, rayez le mot de passe *Eb* et rendez-vous au [300](#). Si vous ne connaissez pas la Navigation, vous voilà bloqué sur cette île, à moins que vous ne veniez en aide à Éclair de Jade. Pour cela, vous pouvez employer l'Astuce (rendez-vous au [21](#)) ou recourir à l'homme d'or si vous le possédez (rendez-vous au [45](#)). Sinon, rendez-vous au [68](#).

### 388

- Ce rocher nous protège des démons du sable, explique un garde. Ce sont des esprits invisibles qui soulèvent des tempêtes de sable pour les diriger contre les voyageurs.

- Ce rocher n'offre pas une grande protection, dites-vous en haussant un sourcil. Il leur suffit de le contourner.

- Non, répond le garde, les démons des sables ne peuvent se déplacer qu'en suivant des lignes droites. C'est du moins ce qu'affirme le grand prêtre Serpent Cracheur.

Vous répondez d'un haussement d'épaules et vous vous éloignez dans l'immensité désertique. Rendez-vous au [407](#).

### 389

Le lendemain, vous décidez de partir avant le lever du soleil. Vous éviterez de cette manière les adieux du reste de votre famille. Au-dehors, la nuit s'achève et vous préparez votre sac dans l'antichambre de la demeure familiale, à la lueur des lampes à huile. Un unique serviteur vous assiste dans cette tâche et noue en silence les liens de votre baluchon. Vos tantes ont préparé des galettes de maïs à votre intention. (Notez qu'elles comptent comme un seul article sur votre *Feuille d'Aventure*.) Quelques coups discrets sont frappés à la porte d'entrée et votre serviteur s'empresse d'aller ouvrir. Vous reconnaissez la silhouette de votre ami le devin et vous vous avancez pour le saluer.

- Vous avez de la chance de me trouver encore, dites-vous. Je m'apprêtais à partir.

- Je sais, je voulais te souhaiter bon voyage et te remettre ceci.

Il vous donne une perle de jade. Vous contemplez l'objet sans trop comprendre.

- Certains ont pu te dire que le plus court chemin pour atteindre le sorcier Collier de Crânes passe par le Monde d'En Bas, explique-t-il. C'est vrai, mais ce parcours est semé d'embûches et tu auras besoin de protections. Des perles comme celles-ci sont placées sous la langue des défunts pour assurer leur passage dans l'autre monde. Si tu dois te rendre dans le Monde d'En Bas, place cette perle sous ta langue et conserve-la jusqu'à ce que tu atteignes le carrefour. As-tu bien compris ?

- Je suppose, dites-vous, sans trop savoir où il veut en venir.

Vous empochez malgré tout la perle de jade. Notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*. Le devin vous accompagne et vous prenez congé de lui aux limites de la ville. Les premiers marchands

arrivent déjà dans la cité et vous repérez les silhouettes grises des paysans au travail dans les champs environnants. Peut-être voyez-vous pour la dernière fois ce cadre familial dans lequel vous avez toujours vécu. Votre regard se porte vers l'ouest et vous chassez de votre esprit toutes ces pensées nostalgiques pour vous concentrer sur le seul objectif qui importe à présent : le succès de votre quête. Rendez-vous au [25](#).

### 390

Les Stabaïs virevoltent comme des feux follets à la limite de votre champ de vision et vous ouvrent le chemin à travers les obscures frondaisons. Un silence moite règne autour de vous et les arbres s'élancent à perte de vue, comme s'ils supportaient le ciel. Vous suffoquez sous la chaleur humide qui imprègne vos vêtements et un doute vous saisit. Et si les Stabaïs vous entraînaient au plus profond de la forêt pour vous faire mourir de faim et d'épuisement ? Ces créatures en seraient capables... Si vous leur faussez compagnie pour chercher votre route par vos propres moyens, rendez-vous au [324](#). Si vous leur donnez le châte afin de gagner leur bienveillance, rendez-vous au [347](#). Si vous les laissez ouvrir la voie, rendez-vous au [168](#).

### 391

Vous errez quelque temps le long des quais et vous engagez la conversation avec le capitaine d'un imposant navire de commerce. Son équipage charge de lourdes balles de coton et de somptueuses parures de plumes qu'il compte vendre à Tahil. - Les brigands et les pirates de toutes sortes pullulent depuis la chute de la Grande Cité, dit-il. La plupart des marchands se terrent dans leurs demeures mais, avec un peu d'audace, il y a des fortunes à faire...

Vous saupoudrez votre conversation de remarques judicieuses concernant le temps et les marées et le capitaine est bientôt convaincu de vos compétences maritimes. Son départ est prévu

dans une semaine et, si le travail ne vous fait pas peur, vous serez le bienvenu à son bord. Rendez-vous au [205](#).

### 392

Vous savez qu'il faudra vous débarrasser de ce pesant ornement dès que vous aurez touché l'eau, sinon vous serez entraîné par le fond vers une mort certaine. A peine avez-vous sauté dans le vide que vous empoignez les sangles du plastron d'or. Les cris de la foule se mêlent au vent qui siffle à vos oreilles et, dans la seconde qui suit, les eaux noires se referment sur vous en une étreinte glaciale et silencieuse. Tout autre que vous aurait paniqué dans une telle situation et perdu de précieux instants, mais vous avez déjà vécu de semblables moments et vous avez pris la précaution d'emplir vos poumons à l'instant de disparaître dans l'eau. En quelques secondes, vous ôtez le pesant plastron et les plaques d'or sombrent rapidement dans les eaux boueuses. Battant des jambes et des bras, vous remontez vers la surface où vous pouvez enfin reprendre votre souffle. Le gouffre a disparu et vous vous trouvez dans une caverne souterraine, nimbée d'une étrange lumière grisâtre. Vous regagnez la rive à la nage en vous demandant si vous n'avez pas atteint le Royaume des Morts. Bientôt, un canot émerge de la pénombre et l'aspect de ses occupants vient confirmer vos craintes : ces créatures n'ont rien d'humain. Rendez-vous au [97](#).

### 393

Vous brandissez la torche allumée vers la créature qui vous surplombe avec la ferme intention de la griller sur place, mais elle réagit avec une hargne désespérée et se laisse choir sur vous en hurlant. Sa masse visqueuse vous recouvre et le limon poisseux dont elle est enduite a tôt fait d'éteindre la torche. Le reste des monstres en profitent pour quitter les parois et vous vous débattez, submergé par un flot grouillant et informe. Des milliers de petits crocs s'enfoncent dans vos chairs et vos derniers cris se perdent sur les parois de la caverne. Votre aventure connaît une fin tragique.

## 394

Vous achevez de prononcer la formule de Protection magique à l'instant où le serpent fond sur vous. Ses crochets venimeux s'enfoncent dans vos chairs mais vous ne sentez rien d'autre qu'une légère piqûre. Le charme va vous protéger du venin pendant toute la durée de l'exploration. Si vous possédiez encore la perle de jade, elle est tombée quand vous prononciez la formule et, tout à votre concentration, vous n'avez pu l'empêcher de sombrer dans les eaux de la rivière. Rayez-la de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [339](#).

## 395

Le vieillard mord votre poignet et aspire votre sang comme s'il savourait le jus d'une orange. Vous perdez 1 **POINT DE VIE**. Notez le mot de passe *Zaz* sur votre *Feuille d'Aventure*. Il relève bientôt la tête et un sourire grimaçant se dessine sous son nez démesuré.

- Voilà un acte de générosité qui t'honore, dit-il en bondissant sur ses pieds avec une vigueur nouvelle. Je ne l'oublierai pas, sois-en assuré. Laisse-moi te donner un bon conseil : débarrasse-toi de tout ton argent quand tu atteindras le carrefour. Sur ces mots, il s'éloigne en sautillant et disparaît entre les ajoncs. Étonné, vous reprenez votre route en méditant sur le sens de cette étrange rencontre. Rendez-vous au [307](#).

## 396

Tapi dans un coin d'ombre, vous attendez que les rues se vident de tous les noctambules. Bientôt, toute la ville est endormie et seul le brasero de la cahute des gardes éclaire la nuit noire. Dominant le palais, la pyramide du vieux roi dessine une forme inquiétante sous les rayons blafards de la lune. L'instant est venu de mettre votre plan en action.

- Il fait froid soudain, dit un des gardes.

- En effet, répond l'autre. Tu n'as pas entendu comme un bruit ?



Les deux hommes se retournent et restent pétrifiés de terreur : le temple au sommet de la pyramide vomit en silence une cascade de brume au cœur de laquelle nage une armée de spectres grimaçants ! La cohorte fantomatique roule lentement vers les gardes. Les deux hommes abandonnent aussitôt leurs armes et s'enfuient sans demander leur reste, trop effrayés pour crier. Vous les regardez s'éloigner à toutes jambes avant d'annuler votre illusion. Les spectres morbides disparaissent comme par enchantement et vous vous dépêchez d'atteindre la pyramide avant que les soldats n'aient rebroussé chemin. Rendez-vous au [415](#).

### 397

Votre réponse provoque un ricanement narquois et vous avez le sentiment qu'il s'est moqué de vous. Si vous avez une perle de jade, rendez-vous au [56](#). Sinon, rendez-vous au [60](#).

### 398

La vieille femme semble plongée dans un sommeil cataleptique mais, à force de la secouer, elle finit par retrouver ses esprits. Vous apprenez de sa bouche que c'est une sorcière tombée dans les rais des têtes de mort alors qu'elle tentait un exorcisme pour les chasser de la région. - Je ne sais comment te remercier, dit-elle. Mais, quand tu auras atteint la côte, longe la plage et tu trouveras un géant enterré jusqu'au cou dans le sable. Donne-lui le nombre des étoiles et il te parlera.

- Combien y en a-t-il ? demandez-vous.

- Dis-lui cent mille millions. Le géant ne croirait pas le véritable chiffre, répond-elle en souriant. Notez le mot de passe *Olmek* sur votre *Feuille d'Aventure*. Vos chemins se séparent ici. La vieille femme vous souhaite bonne chance et vous reprenez votre route. Rendez-vous au [417](#).

## 399

La luminosité implacable de ce soleil irréal vous oblige tous deux à vous protéger les yeux. Vous poursuivez votre route jusqu'à ce que vous arriviez en vue d'un kapokier dont les branches touchent presque la masse liquide qui forme le ciel du Royaume des Morts. Aveuglé par l'intense luminosité de ce soleil immaculé, vous percevez de vagues silhouettes qui reposent à l'ombre du feuillage. Comme vous avancez vers l'arbre, vous repérez un puits sur le bas-côté du chemin. Votre compagnon de route sort une perle de jade de sa poche et la jette dans le puits. L'eau s'illumine et le noble se penche pour en boire une gorgée. Si vous possédez encore votre perle de jade et si vous voulez l'imiter, rayez-la de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au 59. Dans le cas contraire, rendez-vous au [83](#).

## 400

Vous lâchez prise et vous tombez à travers les branches mortes de l'arbre. Si vous possédez l'Agilité, vous parvenez à amortir votre chute en attrapant une liane au passage et vous perdez seulement **1 POINT DE VIE**. Sinon, vous atterrissez brutalement au terme d'un vol plané de dix mètres et vous perdez **5 POINTS DE VIE**. Si vous survivez, vous vous empressez de détalier avant que le monstre hurlant ne quitte sa tanière. Les Stabaïs ne vous ont pas attendu pour prendre la poudre d'escampette, terrorisés par les vociférations de la créature. Vous foncez à travers bois jusqu'à ce que vous jugiez tout danger écarté et vous examinez votre butin. C'est un diadème d'or pur comme peuvent en porter les rois ou les grands prêtres. Il est orné de signes sacrés et porte en incrustation de jade le symbole cruciforme de l'Arbre du Monde, à l'origine de toute vie selon vos croyances. Notez le diadème d'or sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [324](#).

### 401

L'expression de la sentinelle ne se modifie guère à l'instant où vous la nommez, mais au tressaillement mauvais de sa bouche, vous comprenez votre erreur. Le sceptre danse un instant dans les airs et s'abat avec violence sur votre crâne qui explose comme un melon trop mûr. Secoué d'un dernier spasme, vous vous écroulez, mort, à quelques pas de la sortie. Votre aventure est terminée.

### 402

Vous n'avez pas d'arme assez solide pour percer l'épaisse carapace d'écaillés du monstre. Devant votre impudence, la créature referme sur vous les quatre serpents qui la composent et vous broie comme dans un poing d'acier. Ses mâchoires venimeuses achèvent la besogne et c'est une carcasse sanguinolente que le monstre rejette sur le sable avec un hurlement victorieux. Vous avez vaillamment défendu votre vie mais, hélas, cela n'a pas suffi. Votre aventure est terminée.

### 403

Le brasier ardent s'est peu à peu transformé en un lit de cendres. Dans une semi-conscience, vous voyez la porte s'ouvrir et vous rampez péniblement vers la vague d'air frais venant de l'extérieur. Votre main heurte un gros morceau de charbon de bois que le feu a expulsé durant la nuit. Vous remarquez aussi qu'un des galets qui délimitaient le brasier s'est détaché sous la chaleur. Si vous désirez le conserver, ainsi que le morceau de charbon, ajoutez-les à votre *Feuille d'Aventure*. Deux courtisans vous traînent à l'extérieur et vous reprenez peu à peu vos esprits.

- As-tu passé une bonne nuit ? demande le chef d'un ton railleur.
- Excellente, répondez-vous d'une voix faible. Quelle est la suite du programme ?
- La Chambre des Chauves-Souris... Rendez-vous au [225](#).

## 404

Le symbole qui orne le diadème représente l'Arbre du Monde, manifestation des cycles sans cesse renouvelés de la vie. Le cercle d'or palpite entre vos mains et des flux d'énergie crépitent tout le long de vos doigts. Vous déposez le crâne de votre frère sur le sable de l'arène et vous ceignez son front du diadème. L'or capture les rayons du soleil et une lumière blanche à l'éclat insoutenable vous force à détourner les yeux. Des murmures effrayés parcourent l'assemblée des courtisans perchés au sommet des murs et les deux ombres partent trouver refuge près des pierres noires de la pyramide. La lumière faiblit et, miracle, votre frère se tient devant vous, souriant tel un demi-dieu au front orné d'or. Passé le premier instant de stupéfaction, vous vous précipitez dans ses bras.

- Étoile du Matin, comme il est bon de te revoir ! Alors que vous vous étreignez, des étincelles d'énergie crépitent alentour et toutes les traces des sévices des jours précédents disparaissent comme par enchantement. Reprenez 4 **POINTS DE VIE**.

- Je pensais que tu étais mort à tout jamais ! vous exclamez-vous. A présent, montrons à cet infâme sorcier ce qu'il en coûte de nous défier ! Rayez le mot de passe *Angel* si vous le possédez et rendez-vous au [42](#).

## 405

Vous récupérez la balle d'un superbe amorti de l'épaule et, armant votre avant-bras, vous l'envoyez d'un coup de poignet en revers pour marquer le point. Tracez 1 bâton en bas de votre *Feuille d'Aventure* (si vous avez le mot de passe *Poktapok*, tracez 2 bâtons) et rendez-vous au [66](#).

## 406

La tempête cesse au lever du jour, abandonnant un équipage exténué et tremblant de froid. A présent, l'océan s'étend à perte de vue et le seul indice pour juger de votre position est le soleil

qui tente une timide percée à travers les nuages. Un vol de mouettes annonce la proximité des terres. Intrigué, car il ne peut s'agir de la côte, vous scrutez l'étendue liquide jusqu'à ce qu'une bande de verdure émerge à l'horizon. La fameuse île d'Iguana est en vue. Quelque temps plus tard, votre navire longe de hautes falaises que la fureur des tempêtes a modelées pour donner forme à de surprenantes sculptures. Vous passez sous une arche élégante, puis vous contournez un récif qui vous fait songer à une tête de serpent.

- Le navire a souffert de la tempête, annonce un marin en désignant une avarie. Il va falloir mouiller ici pour réparer.

Notez le mot de passe *Eb* et rendez-vous au [366](#).

## 407

Le soleil omniprésent brûle comme une fournaise dans un ciel désespérément bleu. Le sable chauffé à blanc traverse le mince rempart de vos semelles et vos pieds cuisent lentement dans vos bottes. L'air sec chargé de poussière transforme peu à peu votre langue en un bloc de carton. Le soir, la température chute brusquement et vous grelottez de froid sous les étoiles. Si vous avez des notions de Survie, Rendez-vous au [434](#). Sinon, allez-vous voyager de jour (rendez-vous au [22](#)) ou bien de nuit (rendez-vous au [46](#)) ?

## 408

Le grand prêtre masque vos yeux à l'aide d'un bandeau d'étoffe blanche et vous guide à l'intérieur du temple. Une atmosphère glaciale vous saisit : le soleil ne pénètre jamais dans le sanctuaire du dieu des Morts. Un enivrant parfum d'encens flotte dans les airs. Une pression sur votre épaule vous fait agenouiller. Il s'ensuit une longue période de silence total. Vous n'avez pas entendu le grand prêtre quitter la pièce mais vous êtes persuadé qu'il vous a laissé seul en ce lieu. Pour rien au monde, vous n'enlèveriez le bandeau pour poser les yeux sur l'autel: cette simple vision vous rendrait fou. Un murmure confus brise

bientôt le silence Dans un premier temps, vous pensez que c'est votre imat'i nation mais, en dressant l'oreille, vous pm venez a distinguer des mots : « La route de l'ouest passe |>ai le royaume souterrain. Rends toi à la cité de \ as huna. Au nord de la cité, un puits sacré mène au Monde d'En Bas. Ce chemin est périlleux mais il est rapide et, si tu le prends, il te mènera à la frange occidentale du monde. De là, tu iras à travers le désert vers le but que tu cherches... » Le murmure s'estompe pour céder la place au martèlement de votre cœur. Tétanisé par les paroles du dieu, vous vous écroulez sur les pierres froides du dallage, enivré jusqu'à la nausée par les vapeurs d'encens. Une main se pose soudain sur votre épaule et, passé le premier réflexe de défense, vous vous laissez guider hors du temple où le bandeau est ôté. L'éclat du soleil vous aveugle, vous vous sentez vulnérable et le parfum lourd de l'encens colle à vos vêtements. Le prêtre se tourne vers vous. - Tu as entendu la voix du dieu, déclare-t-il simplement avant de regagner l'intérieur du temple. Rendez-vous au [93](#).

## 409

Les Stabaïs vous guident à travers bois jusqu'à un gigantesque arbre mort, la sève pompée par une liane parasite enroulée autour de son tronc. Un petit bras translucide vous indique un trou dans l'écorce, à quelques mètres de hauteur. - Le trésor se trouve là-haut, à l'intérieur de l'arbre, vous dit-il.

La liane qui étouffe l'arbre facilite votre ascension. Les Stabaïs ne vous quittent pas d'une semelle et continuent à réclamer leur bien. Leurs piailllements vous perturbent au point de manquer une prise. Vous vous retenez de justesse à une branche, à dix mètres du sol. Les fourbes espéraient que vous alliez vous briser le cou, mais ils en sont pour leurs frais.

- Je ne vous ai rien promis ! hurlez-vous, exaspéré. Vous arrivez finalement à hauteur du trou et vous vous penchez légèrement à l'intérieur. La cavité est sombre, moite, et exhale un parfum de moisissures mais, comme vos yeux s'habituent à la pénombre,

vous constatez que les Stabaïs ont dit vrai : un diadème d'or pur est là, à portée de main. Si vous possédez la Roublardise, rendez-vous au [26](#). Si vous tentez de vous emparer du trésor, rendez-vous au [49](#). Si vous redescendez pour demander aux Stabaïs de vous conduire hors de la forêt, rendez-vous au [390](#).

## 410

Le jeune garçon est fidèle à sa parole et il vous guide par des chemins connus de son seul peuple vers les limites de la forêt. Chemin faisant, vous l'interrogez sur les coutumes de sa tribu et il déclare avec le plus grand sérieux que les siens sont les gardiens de l'Arbre du Monde.

- Qui vous a chargés d'une telle mission sacrée? demandez-vous avec une pointe d'ironie dans la voix.

- C'est le dieu des Dieux qui, au début des temps, créa nos ancêtres, récite-t-il.

Vous reconnaissez les propos appris de la bouche du shaman de sa tribu mais, par respect pour ses croyances, vous abordez un autre sujet et vous parlez de votre destination.

- Tu te rends à Nachan ? Mon père y est allé une fois, à l'époque du vieux roi et j'ai entendu les anciens qui parlaient d'un passage menant au Royaume des Morts.

Intéressé, vous le pressez de questions, mais le garçon n'en sait pas davantage. Vous atteignez le chemin bordé d'arbres.

- Suis cette route, dit-il, et tu rejoindras le monde extérieur.

Vous le saluez en le remerciant de son aide et vous reprenez votre chemin solitaire. Rendez-vous au [160](#).

## 411

Le grand prêtre attend que le soleil effleure la cime des arbres pour s'adresser à la foule recueillie. - Le moment est venu, déclare-t-il d'un ton solennel. Notre ambassadeur va se présenter devant le dieu de la Pluie.

Vous regardez en dessous : un gouffre de vingt mètres vous sépare de la surface noire qui marque l'entrée du Royaume des Morts et, malgré la protection de votre sortilège, l'angoisse vous étreint à l'instant de vous lancer dans le vide. Les cris de la foule se mêlent au vent qui siffle à vos oreilles et les parois du gouffre défilent sous vos yeux à une allure vertigineuse. Quelques secondes plus tard, les ténèbres glaciales vous recouvrent et vous sombrez dans le néant. Sans votre sortilège, le poids de vos ornements vous aurait envoyé à la mort. Sans plus attendre, vous arrachez les liens du plastron dont les lourdes plaques d'or coulent par le fond. Vous ôtez le heaume, mais vous le conservez sous votre bras avant de regagner la surface (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous retrouvez l'air libre en crevant les eaux noires à la manière d'un billot de bois jaillissant des profondeurs. Une pâle lueur éclaire les lieux mais ce n'est pas la lumière du jour. Vous n'êtes d'ailleurs plus au fond du gouffre, mais dans une vaste caverne souterraine. Vous nagez vers la rive avant que votre sortilège ne se dissipe. Bientôt, vous percevez le clapotis d'une embarcation qui se rapproche et un canot émerge de la pénombre, conduit par deux créatures de cauchemar... Rendez-vous au [97](#).

## 412

Vous arrivez en vue d'un petit ruisseau, survolé par des myriades de moucherons formant comme une brume dans la pénombre. Sur une branche, un perroquet au plumage multicolore vous observe d'un œil intéressé. Si vous voulez :



Traverser le ruisseau

Rendez-vous au [29](#)

Longer le ruisseau vers la gauche

Rendez-vous au [6](#)

Longer le ruisseau vers la droite

Rendez-vous au [52](#)

### 413

La figurine d'or prend vie à la chaleur de vos mains et saute à terre. En un instant, l'homme d'or comprend ce qui se joue. Vous vous demandez de quelle manière un être de cette taille sera utile contre un serpent volant, mais c'est oublier qu'il fut façonné par un dieu. Alors que le cobra s'élançe à l'attaque, l'homme d'or bondit à sa rencontre et le saisit par la queue. Il le fait tourner dans les airs et le frappe à plusieurs reprises sur le sol. Le combat est bref et l'homme d'or traîne le corps inerte du serpent jusqu'au rebord du promontoire où il le laisse choir dans les eaux de la rivière. Il vous accorde un dernier regard et plonge à son tour. - Voilà un allié bien utile, vous lance un tics démons. Dommage qu'il soit parti... Hélas, oui. Rayez l'homme d'or de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [339](#) pour explorer le tombeau.

### 414

Une des portes s'ouvre pour vous laisser entrer puis elle se referme lentement derrière vous. Vous avancez dans un petit couloir qui débouche bientôt sur une salle coupée par une rivière de sang bouillonnant. Un homme se tient sur un petit parapet qui surplombe les flots tumultueux et vous reconnaissez l'étranger aperçu précédemment. Le noble vous désigne une poutrelle d'obsidienne qui enjambe la rivière. Vous pensez d'abord qu'il s'agit d'une passerelle mais, comme vous le rejoignez sur le parapet, vous constatez que la poutrelle est de section triangulaire, pointe en haut.

- Pas facile de conserver son équilibre sur un tel passage, déclarez-vous sèchement.

Le noble vous adresse un regard dédaigneux et vous présente un bâton recourbé à l'extrémité.

- J'ai trouvé cette crosse sur le parapet, dit-il et il y a une crosse identique sur le parapet d'à côté. Vous suivez son regard et vous remarquez un parapet identique au vôtre, avec la même poutrelle, distante de quelques mètres de vous.

- Un pauvre arrivera bientôt, reprend le noble. Alors nous accrocherons nos crosses l'une à l'autre et nous pourrions traverser sans encombre, chacun servant de contrepoids à l'autre.

- Ingénieux, répondez-vous, en réfléchissant à un moyen de traverser seul. Si vous en avez les moyens, vous pouvez utiliser :

L'Agilité Rendez-vous au [418](#)

La Roublardise Rendez-vous au [430](#)

La Navigation Rendez-vous au [221](#)

Si vous ne les avez pas, rendez-vous au [13](#).

## 415

Le temple au sommet de la pyramide est une petite pièce sombre dont l'unique ornement est la bouche de communication sculptée à l'image d'un serpent. Vous savez que ce tube s'enfonce jusqu'au cœur du bâtiment et que les paroles prononcées en ce lieu résonnent aux oreilles du défunt roi. Une longue attente commence mais, à minuit, alors que la lune baigne le temple de ses rayons blafards, un souffle rauque se fait entendre à l'intérieur du tube. Un long ruban de vapeur verte jaillit de la bouche du serpent et se déroule lentement dans la pièce. Le brouillard dansant prend bientôt la forme d'un serpent translucide. Paralysé, vous assistez en silence au surprenant spectacle. Le serpent ouvre grand ses mâchoires et une silhouette humaine s'en extirpe. Seule sa jambe gauche demeure à

l'intérieur de la gueule béante. L'homme luit d'un éclat écarlate, comme s'il sortait d'un bain de sang. Vous tombez à genoux, tête basse, pour saluer l'esprit du grand roi Bouclier Céleste. Rendez-vous au [335](#).

## 416

Les festivités sont accompagnées de danses rituelles au cours desquelles les participants se griment à l'image de bêtes, de héros ou de dieux. Au son des flûtes et des tambours, ils mettent en scène la vie de personnes mythiques comme les frères jumeaux Méditation et Réflexion. A ce moment de la fête, les jumeaux prennent part à un jeu rituel et Réflexion parvient à lancer la balle dans le cercle de pierre, pour la plus grande joie des spectateurs Depuis votre place, vous avez clairement remarqué que la balle était accrochée à un fil. Une femme placée à vos côtés hausse les épaules

- Il n'aurait jamais réussi sans cela. De toutes les parties auxquelles j'ai pu assister, je n'ai jamais vu réussir un tel coup !

Le gamin accroché à ses basques tient absolument à savoir pourquoi le fait d'avoir envoyé la balle dans le cercle lui accorde la victoire sur le seigneur des Morts et, pour avoir la paix, sa mère lui répond qu'il le saura plus tard quand il sera grand. La journée se passe de manière plaisante et, à la nuit tombée, vous vous allongez sur la place pour dormir à la belle étoile, comme presque tout le monde. Demain, il faudra partir vers Ashaka en coupant par les terres (rendez-vous au [8](#)) ou en suivant la rivière vers la côte (rendez-vous au [30](#)).

## 417

Vous arrivez bientôt en vue de la côte et vous longez la plage tandis que le soleil se noie à l'horizon et illumine les flots. Si vous possédez le mot de passe *Olmek*, rendez-vous au [260](#). Sinon, vous pouvez longer la côte jusqu'à la ville de Tahil (rendez-vous au [228](#)) ou chercher à embarquer sur un bateau (rendez-vous au [251](#)).

## 418

- Attends l'arrivée d'un pauvre si cela te chante, dites-vous. Quant à moi, je n'en aurai pas la patience.

Sur ces mots, vous avancez sur la passerelle, bras écartés en balancier.

- Tu es fou, hurle le noble, tu vas tomber !

Mais c'est compter sans votre incroyable sens de l'équilibre. Quelques secondes plus tard, vous rejoignez l'autre rive et, d'un clin d'oeil complice, vous saluez le noble interloqué.

- A la prochaine, lancez-vous. N'essaie pas d'en faire autant, tu n'y arriverais pas. Rendez-vous au [36](#).

## 419

Vous esquissez une attaque vers la tête la plus proche qui recule en hâte, mais une autre vous percute de plein fouet et vous projette violemment au sol. Votre sang s'écoule sur le sable. Vous perdez 1 **POINT DE VIE** si vous pratiquez l'Escrime (avec une épée), le Tir (avec une sarbacane) ou le Combat à mains nues. Sans compétence de combat, vous perdez 2 **POINTS DE VIE**. Si vous êtes encore en mesure de combattre, rendez-vous au [222](#).

## 420

Les petits yeux porcins du molosse luisent d'un éclat mauvais. Il semble aussi fort qu'un jaguar mais, de toute évidence, il ne possède pas son caractère conciliant. Comme vous faites un pas dans le couloir, ses babines se retroussent et il pousse un grognement haineux. Si vous avez la Connaissance de la mythologie, rendez-vous au [247](#). Si vous voulez recourir au Tir avec une sarbacane, rendez-vous au [316](#). Si vous préférez employer l'Astuce, rendez-vous au [270](#). Si vous voulez utiliser une balle de sang d'hydre (à condition de la posséder), rendez-

vous au [383](#). Sinon, il faut affronter le molosse : rendez-vous au [293](#).

### 421

Le hibou est le prédateur naturel îles chauves souris. Perché sur votre épaule, il scrute les coins sombres de la voûte, ses yeux perçants délectant le moindre mouvement dans les ténèbres. Vous êtes rassuré, bien que totalement aveugle les chauves souris qui se risqueraient auprès de vous trouveraient une mort certaine. Elles ne s'y trompent pas d'ailleurs et, en dépit de la puanteur des lieux, vous prenez une bonne nuit de repos. Récupérez 1 **POINT DE VIE** et rendez-vous au [41](#).

### 422

Vous sortez le calice de vie, ce réceptacle sacré dans lequel les dieux ont malaxé la pâte primordiale qui a donné naissance aux humains. Vous déposez avec d'infinies précautions le crâne de votre frère dans le calice tout en priant pour que le miracle se produise. Aussitôt l'objet sacré capture les rayons du soleil et les transforme en une épaisse vapeur. Le calice disparaît bientôt à votre vue, noyé dans un nuage scintillant s'élevant à plus de deux mètres de hauteur. Soudain, les vapeurs se dissipent et vous restez un instant interloqué avant de pousser un cri de joie. Votre frère ressuscité se tient devant vous ! Passé le premier instant de stupéfaction, vous vous précipitez dans ses bras.

- Étoile du Matin, comme il est bon de te revoir ! Alors que vous vous étreignez, des étincelles d'énergie crépitent alentour et toutes les blessures des jours précédents disparaissent comme par enchantement. Reprenez 4 **POINTS DE VIE**.

- Je pensais que tu étais mort à tout jamais ! vous exclamez-vous. A présent, montrons à cet infâme sorcier ce qu'il en coûte de nous défier !

Rayez le mot de passe *Angel* si vous le possédez et rendez-vous au [42](#).

## 423

Si vous possédez la balle de sang d'hydre, rendez-vous au [386](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [405](#).

## 424

- La déesse veille sur les marées, déclare le prêtre, après avoir empoché votre obole. Rends-toi à la cité de Balak, mais ne prends pas aussitôt la mer : attends une semaine avant de t'embarquer et navigue près de la côte si tu veux éviter des rencontres fâcheuses.

Vous attendez quelques instants qu'ils vous en dise davantage, mais il semble avoir terminé son discours.

- Vous n'avez même pas mentionné le désert de l'ouest ! vous exclamez-vous sur un ton indigné.

- Je t'ai déjà donné mon avis à ce sujet, mais je pourrais ajouter ceci : cherche le sang qui ressemble à la sève.

- Tout cela est très énigmatique, dites-vous en fronçant les sourcils.

- Si tu cherches la clarté, consulte un marchand de lampes...

Vous prenez congé du prêtre en résistant à la furieuse envie de tourner les talons sans autre forme de protocole. Hélas, la coutume interdit que l'on présente son dos à l'autel d'un dieu, sous peine de l'offenser. Rendez-vous au [93](#).

## 425

Vous jetez le châle en direction de la patte squameuse qui s'en empare aussitôt.

- Mais... C'est un châle stabaï! s'écrie une voix outrée. Satanées bestioles, que la vermine vous ronge et que la gale vous gratte de partout! Attendez que je vous attrape !

Les Stabaïs, affolés par les invectives du monstre, s'égaillent dans les bois environnants et vous profitez pour redescendre prestement de l'arbre. Vous frottez votre trouvaille contre votre tunique pour en ôter les mousses. C'est un diadème d'or pur comme peuvent en porter les rois ou les grands prêtres. Il est orné de signes sacrés et porte en incrustation de jade le symbole cruciforme de l'Arbre du Monde. Un tel objet vaudrait une fortune sur n'importe quelle place du pays. Notez le diadème d'or sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [324](#).

## 426

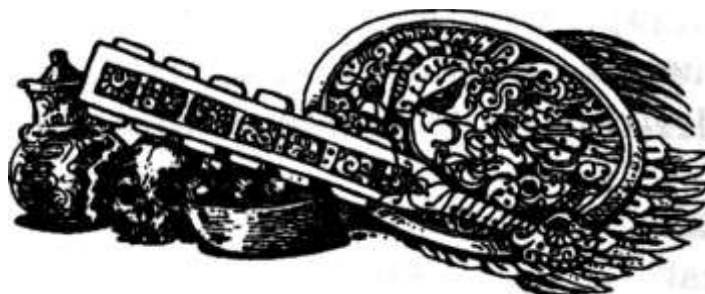
Non loin de là, une jeune prêtresse supervise le travail d'un groupe d'artisans chargés de décorer le mur d'un temple d'un bas-relief en plâtre. Intéressé, vous observez les apprentis qui enduisent le mur d'une couche épaisse dans laquelle les artisans sculptent avec assurance diverses scènes mythologiques sous les directives de la prêtresse. Une deuxième équipe arrive ensuite et se charge d'appliquer les couleurs pendant que le plâtre est encore humide. Vous vous émervez de la dextérité de ces hommes et de l'extraordinaire réalisme des personnages de la fresque. Si vous voulez :

Parler à la prêtresse	Rendez-vous au <a href="#">54</a>
Vous loger (à condition d'avoir de l'or)	Rendez-vous au <a href="#">101</a>
Demander audience au roi de Nachan	Rendez-vous au <a href="#">77</a>

## 427

Vous masquez votre bouche et vous fouillez parmi les cendres qui volètent alentour. Vous trouvez un collier de coquillages et une bague d'ivoire, ainsi qu'une perle de jade, reposant dans le crâne brisé de la femme. La perle assurait à cette femme le passage de son âme dans le monde des morts. Les deux enfants n'en étaient pas pourvus : la tradition prétend qu'ils sont trop jeunes pour posséder une âme. La vue de ces deux petits squelettes accrochés à la poitrine de leur mère vous bouleverse et une intense tristesse

s'empare de vous. Vous repérez une lampe funéraire au pied du sarcophage, qui contient encore quelques fragments d'encens. Vous pouvez l'emporter, au même titre que les deux autres objets. N'oubliez pas de les noter sur votre *Feuille d'Aventure*. Comme vous retournez au canot, les démons semblent fâchés de vous avoir tant attendu, mais vous n'accordez aucune attention à leurs remarques, encore sous l'influence mélancolique laissée par le tombeau. Rendez-vous au [167](#).



**428**

Vous levez la tête : une superbe glotte est suspendue au-dessus de vous. Esquissant un sourire malicieux, vous vous hissez sur la pointe des pieds et vous entamez une série de chatouilles. Le résultat ne se fait pas attendre : le dragon se racle violemment la gorge et se met à tousser, vous expulsant par la même occasion, ainsi qu'un véritable torrent de bile qui vous brûle. Vous perdez 1 POINT DE VIE. Si vous survivez, vous vous redressez et essayez d'un air dégoûté la bile qui souille vos vêtements

- Estime-toi heureux que je ne t'aie pas dévoré, gronde le dragon en vous foudroyant un regard.

Vous partez sans demander votre reste vers le Royaume des Morts. Rendez-vous au [263](#).



## 429

Vous atteignez l'hydre à la jonction de ses quatre têtes et un chœur de hurlements stridents déchire le ciel nocturne. Les mouvements spasmodiques du monstre vous soulèvent de terre et un geyser de sang épais vous éclabousse. Le monstre frappe mais ses coups ont perdu toute vigueur et vous maintenez votre lame enfoncée dans ses chairs. Quand vous retirez enfin votre arme, une grosse goutte de sang verdâtre tombe sur le sable et se solidifie pour former une sorte de balle aux dimensions de celles utilisées pour le jeu rituel de votre peuple. Si vous désirez conserver la balle de sang, notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous possédez le mot de passe *Angel*, rendez-vous au [15](#). Sinon, rendez-vous au [38](#).

## 430

- Nous pourrions attendre une éternité qu'un pauvre se présente, dites-vous. Mais ma mission ne saurait souffrir le moindre délai. Sur ces mots, vous rebroussez chemin jusqu'à la porte de bois, fermée à nouveau par un système de noeuds compliqués. Aucune porte ne vous a jamais résisté et vous défaites donc rapidement les liens pour retourner à l'extérieur. La porte de l'autre grotte subit le même sort que la première et vous gagnez le parapet pour mettre à exécution l'ingénieux plan du noble. Reliés l'un à l'autre par vos crosses, vous avancez lentement le long des étroites passerelles de jade qui enjambent les flots de sang bouillonnant. Sans jamais vous quitter des yeux, vous progressez à petits pas chassés. La moindre erreur vous entraînerait tous deux dans une chute mortelle mais, au terme d'interminables secondes, vous gagnez enfin l'autre rive. Le noble pousse un soupir soulagé et jette sa crosse dans la rivière de sang. Si vous désirez conserver la vôtre, notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [399](#).

## 431

De hauts murs gris forment comme un rempart de suie autour de la cour noyée de soleil. A son extrémité se dresse un gigantesque portail formé de tibias et de crânes humains.

- Ce sont les précédents visiteurs de notre maître, dit le chef des courtisans, en vous voyant pâlir. Les tiens viendront bientôt s'ajouter à l'édifice. Ignorant cette répartie, vous portez votre attention sur cinq bâtiments sans fenêtres alignés à l'ouest de la cour.

- Voilà les cinq Chambres de la Destinée, annonce le courtisan. Si tu passes une nuit dans chacune d'elles, la porte s'ouvrira et tu seras mis en présence de Collier de Crânes.

Les courtisans attendent le crépuscule pour vous conduire devant le premier bâtiment. La chaleur de cette journée vous a épuisé mais vous vous efforcez de n'en rien laisser paraître. A l'instant où ils ouvrent la porte une vague de chaleur vous enveloppe. Le centre de la pièce est occupé par un feu crépitant qui dégage une épaisse fumée. La température est infernale, à la limite du supportable, et de grosses gouttes de sueur coulent de votre front.

- Voici la Chambre du Feu, annonce le courtisan. Passe une bonne nuit. Nous viendrons te reprendre demain. Si tu es encore en vie...

La porte se referme, vous laissant cuire à petit feu dans ce four. Suffocant, vous ne parvenez pas à trouver le sommeil et vous perdez **2 POINTS DE VIE**. Si vous êtes encore de ce monde, rendez-vous au [403](#).

## 432

Vous avancez à tâtons dans l'obscurité la plus totale, manquant dérapper sur un sol tapissé de guano, quand un tourbillon d'ailes membraneuses vous entoure. Vous tentez à grands gestes de les

éloigner et vous sursautez de terreur en sentant une présence à vos côtés.

- Ce mortel est sous ma protection, dit une voix qui vous est familière. Regagnez vos perchoirs, il n'y aura pas de sang ce soir.

Vous vous tournez vers l'inconnu, tentant en vain de distinguer ses traits.

- Tu m'as aidé, te souviens-tu ? reprend-il en posant une main rassurante sur votre bras. A mon tour de te rendre service. Tu peux dormir en paix, les chauves-souris ne te feront aucun mal.

De fait, vous passez une nuit fort reposante qui vous permet de reprendre **1 POINT DE VIE**. Rayez le mot de passe *Zotz* de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [41](#).

### 433

Devant votre détermination, vos adversaires abandonnent bientôt le combat et s'enfuient dans la forêt environnante en criant au fou furieux ! Tout le village les imite et court se réfugier dans les bois. Vous les regardez détalier d'un air satisfait mais, comme vous reportez votre attention sur la carcasse rôtissant sur le feu, vous comprenez votre bétise.

Ce que vous avez pris pour un enfant n'est qu'un singe. Cette tribu doit être le peuple de la forêt mentionné par le chasseur et non pas d'atrocités cannibales comme vous le pensiez. En faisant le tour du village, vous découvrez la réserve de nourriture. La case renferme un cuissot de chevreuil, plusieurs papayes, un petit sac de piments rouges et une gourde. Prenez ce que vous voulez et n'oubliez pas de noter vos nouvelles possessions sur votre *Feuille d'Aventure*. Il est temps de quitter le village avant le retour de la tribu. Rendez-vous au [118](#).



### 434

Vous ne pourrez pas tenir plus de trois jours sous une telle fournaise. Mieux vaut rester à l'ombre pendant la journée et voyager au crépuscule. Qui plus est, la marche rendra le froid glacial de la nuit plus supportable. Vous glissez un petit caillou dans votre bouche afin de saliver en permanence et économiser ainsi votre précieuse ration d'eau. Rendez-vous au [46](#).

### 435

Vous jetez un sortilège de négation et les flammes surnaturelles s'éteignent aussitôt. Éclair de Jade bondit vers son précieux bâton et l'embrasse en trépignant de joie.

- Enfin, s'écrie-t-il. A présent, laisse-moi te montrer ce que peut faire un grand maître de notre art...

Rendez-vous au [91](#).

### 436

- Tu pourrais nous rendre service en retour, dit l'un des hommes en soulevant le châle. Les Stabaïs nous causent bien du souci. Avec cet objet, nous pourrions les tenir en respect.

Après un bref marchandage, le peuple des forêts accepte de vous donner un cuissot de chevreuil en échange du châle. Si vous acceptez, modifiez en conséquence la liste de vos possessions. Vous êtes à présent en état de prendre la route. Comme vous rassemblez vos affaires, un jeune garçon qui vous observait sans mot dire depuis votre réveil s'avance vers vous.

- Si tu crains de te perdre, je peux te guider hors de la forêt, propose-t-il.

Vous hésitez : vous ignorez tout des coutumes du peuple des forêts. Ils vous ont accordé l'hospitalité mais ils pourraient aussi bien vous tendre un piège dès que vous aurez quitté l'enceinte du village. Si vous acceptez le jeune garçon comme guide, rendez-vous au [410](#). Si vous préférez partir seul, rendez-vous au [118](#).

### 437

Vous vous précipitez aussitôt hors de l'enceinte du palais, sous une avalanche de pierres et de gravats. Comme vous vous retournez, au sommet d'une dune, vous voyez la pyramide et les bâtiments attenants s'enfoncer lentement dans les sables du désert. En quelques minutes, il ne reste plus aucun souvenir de la présence du sorcier. Les courtisans sont redevenus ce qu'ils avaient toujours été : une meute de chiens efflanqués pleurant la perte de leur maître. Tout est fini.

- Il nous reste encore un long chemin à parcourir avant de retrouver la civilisation, déclare Étoile du Matin. Il faudra affronter la faim, la soif, les tempêtes de sable, les serpents et les scorpions...

- Après ce que nous venons de vivre, cela va nous paraître une promenade digestive, répondez-vous avec un franc sourire.

L'un à côté de l'autre, vous repartez d'un bon pas vers l'est et le pays de vos ancêtres.

