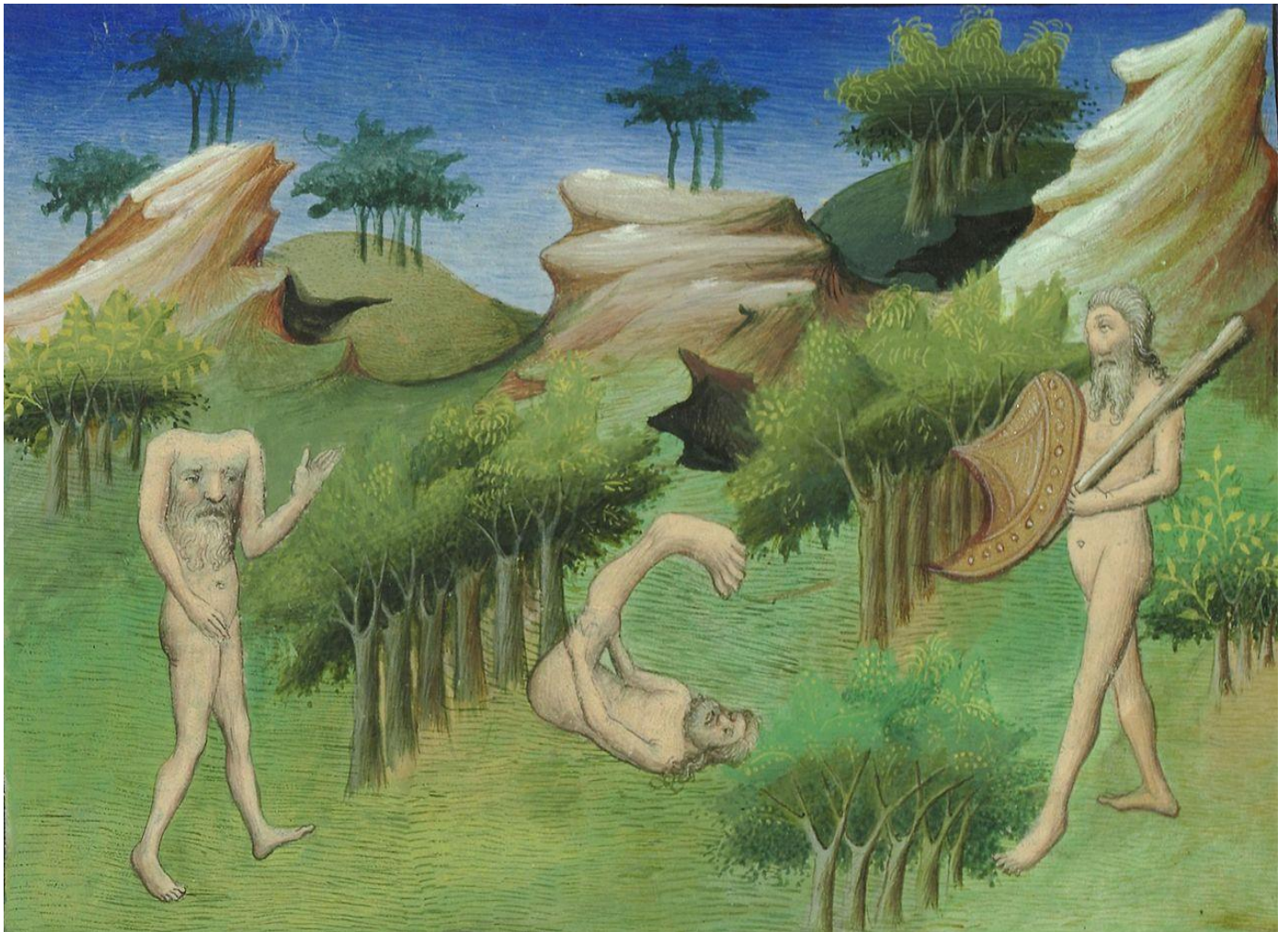


# **TERRA INCOGNITA**

Les *merveilleux* itinéraires de Jehan de Mandeville



Je remercie les membres de Littéraction.fr, et tout particulièrement les assesseurs du Mini-Yaz 2023 pour leur gentillesse, leur probité, leur patience, leur compréhension et surtout leurs excellents conseils.

Et ma femme, aussi... Pour les même qualités, mais pas dans le même contexte ! 😊

Gil Jugnot

# **TERRA INCOGNITA**

Les *merveilleux* itinéraires de Jehan de Mandeville

AVH proposée dans le cadre du concours Yaz 2023 (Littéraction.fr).



Illustrations issues de diverses sources anciennes et modernes.

Bruxelles, 12 février 2024.

# Tabula Asiae VIII.

Seres quietissimi omnium mortalium sunt, nulla cum alijs gentibus commercia habent. Perdurant plurimum tempore, et tandem ab aetate senectutem finiant.

Scythia extra Imaum hodie est terra Mongal & pars Tartaria magna regio plurimum montosus, desertis & infrequens. Caret cultibus praeter unam Cracurim. Talem quidem erat olim huius terrae facies.



# Prologue

Nord-est de l'Inde, *Monts Emodij*, automne 1349...

Trois jours ! Cela fait trois jours que ce maudit oiseau charognard ne vous quitte plus du regard, planant entre deux airs, guettant le moment où votre corps finira par tomber d'épuisement ou d'avoir trébuché sur une mauvaise caillasse...

C'est lassant d'aiguiser la patience et l'appétit d'un vautour !

Bien sûr, ce n'est pas la première fois que vous voyagez dans l'ombre d'un tel rapace : depuis que vous avez quitté, contraint et forcé, votre natale Angleterre en ce triste jour de la Saint Michel de l'an 1322 de Notre Seigneur, bientôt 30 années se sont écoulées ! Corbeaux, hyènes, crabes, bédouins... Beaucoup ont souhaité vous voir à l'état de cadavre... Mais tous jusqu'ici ont été déçus.

Jusqu'ici...

Rien ne vous prédestinait pourtant à devenir un « avaleur de route » !

Né au sein d'une famille de petite mais honorable noblesse anglaise, chevalier par droit et devoir familial, docteur par goûts et études, vous auriez pu - vous auriez dû - mener une vie tranquille au beau pays d'*Albion*.

Mais une mauvaise querelle entre deux trop jeunes et trop fiers coquelets (vous et un Comte dont vous préférez taire le nom) pour les beaux atours d'une noble damoiselle se termina mal et coûta la vie à ce jeune comte moins doué pour les duels que vous ne l'étiez en vos vertes années.

Cet inique duel vous obligea alors à quitter, sans vous retourner, vos belles et rurales collines anglaises...

Depuis lors, vous êtes bien forcé de recourir sans cesse à la ruse et à la discrétion, car, en vérité, depuis ce triste jour, vous fuyez sans arrêt la sentence d'une justice trop injuste car trop humaine ...

Chevalier, savant et rusé... c'est bien là tout votre portrait !

Après avoir rejoint *Constantinople*, vous avez arpenté les flots et les côtes de la Méditerranée : *Chypre*, la Sicile, la Lybie, l'Égypte, où vous fûtes pendant plusieurs années mercenaire pour le Sultan... De là, l'Éthiopie puis l'Arabie, la Très Sainte *Jérusalem* - le Centre du Monde ! -, la Perse, la Syrie, la Chaldée... Enfin, traversant le pays des Amazones que d'aucuns appellent la Terre de Féminie, vous avez fini par atteindre l'Inde !

Oh.. ! Vous ne confondez pas, comme le font parfois certains pèlerins malheureux, voyage et errance, et tout en vous rappelant d'où vous venez et êtes parti, vous savez surtout en quel merveilleux pays vous voulez vous rendre : vos pas et vos rêves vous mènent au Pays de *Serica*, le pays de la soie, qui est aussi nommé la Sérrique ou encore la Séricie, habitée par les *Pygmées* qui sont les meilleurs ouvriers de la soie qui soient sous la voûte céleste !

La soie... L'étoffe des empereurs antiques, des légats du Pape...et des riches marchands de *Florence* ou de *Bruges* !

La revente de ce tissu aussi mystérieux que luxueux vous permettrait de constituer une jolie fortune et de finir vos jours paisiblement en terre chrétienne, à l'abri de tout procès, bien logé, repus et rassasié de jours...

Mais Dieu que ce beau Pays de la soie est loin et difficile à atteindre !

Si l'on en croit la seule et unique carte de cette partie du monde que vous avez pu obtenir, et que vous considérez comme assez fiable pour ne pas trop vous en méfier, il vous faut d'abord quitter l'Inde Mineure pour entrer en Inde septentrionale. Ensuite traverser les *Monts Emodij* afin de vous rendre à *Ottorocora*

puis, descendant le fleuve *Bautis*, traverser les plaines d'*Ithaguri* en prenant bien soin d'éviter les *Monts Thagures*, poursuivre en longeant le pays des *Throans* et rejoindre les contreforts des montagnes d'*Asmirée*. De là, de redoutables sentiers devraient vous mener à la ville lacustre d'*Asmiréa*, dont les rives vous permettront, enfin, de suivre le cours des fleuves *Oecharde*s et d'atteindre votre destination et la source de votre fortune, le Pays de la Soie, *Serica*.

Et qui sait, par-delà, peut-être même découvrir la voie qui mène à l'Eden et jusques au Paradis si vous en êtes digne...

Une route bien incertaine et peu connue des bons chrétiens tant a diminué, en cette partie du monde, le nombre de voyageurs ou de pèlerins depuis le dernier Saint Passage Général en Terre Sainte, le neuvième, mené par le Prince Edouard d'Angleterre la même année que le départ du Vénitien Voyageur, et qui s'est malheureusement moins bien fini qu'il n'avait débuté.

Cela fait donc plusieurs mois que vous êtes arrivé en Inde, et il vous a fallu tout ce temps pour la traverser d'ouest en est, de part en part, les yeux remplis chaque jour du soleil matinal et la nuque réchauffée par les lueurs du soir.

Après avoir franchi le dernier affluent du *Gange*, vous avez quitté la région civilisée et rassurante - même si exotique ô combien à vos yeux - des plaines fluviales et vous vous êtes dirigé vers les Montagnes qui se dressent au nord, telle une impossible muraille.

Vous avez acheté dans l'ultime village au pieds des monts vos dernières provisions : deux outres de « *Tongba* », une espèce de bière de millet que l'on boit d'habitude dans des gobelets de bois cerclés d'or, et deux sacs de « *pieds du hadji* », sorte de biscuits roboratifs ayant grossièrement la forme d'un pied, et qui selon les marchands se conservent mille ans !

Tous vous ont prévenu du grand danger que vous allez encourir à traverser ces vallées isolées que tout le monde ici s'accorde à appeler « *Les terres inhumaines* », et vous n'êtes pas surpris de n'avoir pu trouver personne qui accepte de vous guider jusqu'à *Ottorocora*. Tout au plus êtes-vous parvenu à négocier – cher - une vieille mule pour transporter votre équipement et vos réserves, mais aussi à marchander - encore plus cher – une carte griffonnée des *Monts Emodij*, probablement la seule existante !

Selon les dires de la pleureuse qui vous l'a vendue, elle a été tracée par un prospecteur rendu assez audacieux – et fou – par une chasse à l'or ayant eu lieu il y a bien des années, lorsque, attirés par le brillant éclat de ce merveilleux métal, des centaines de braves paysans délaissèrent la charrue pour la pioche ou la batée, et partirent tenter la fortune dans des vallées qu'ils n'auraient jamais dû connaître... Ils furent nombreux à disparaître à tout jamais et bien peu en sont revenus. Parmi eux l'auteur de cette carte qui l'utilisa pour payer les larmes que cette femme versa en mémoire des chasseurs d'or engloutis par les monts et les rêves de grandeur...

Enfin, après avoir salué les enfants qui couraient sur votre passage à la sortie du hameau, vous avez emprunté la route vers les pentes escarpées des *Monts Emodij*...

Très vite les sentiers se sont transformés en véritables tirre-jarets tant la montée est rude !

Depuis trois jours, transpirant à grosses gouttes, haletant, trébuchant sur de vilains cailloux roulant sous vos bottes ou aveuglé par un nuage de poussière soulevé par un coup de vent soudain, vous dirigez vos pas vers un col d'altitude : la *Passe d'Ottorocora*, avec pour seul compagnon de voyage ce maudit vautour qui ne cesse de vous rappeler qu'il vaut mieux, parfois, ne pas confondre l'audace et l'orgueil.

Mais le soir du deuxième jour a été le dernier bivouac de votre ascension. Car c'est aujourd'hui, en milieu de matinée et grâce à Dieu, que vous avez enfin atteint la Passe.

Immense et sinistre, étroite et lugubre, sifflante de vents glacés, la Passe offre un contraste saisissant avec les paysages alentours : en effet, *derrière vous* s'étendent, tout en bas des montagnes, les belles et douces plaines du *Gange*, à perte de vue... Mais, *devant vous*, tout ne semble que désolation minérale et solitude !

« *Extra Gangem* » ... Les mots sur une carte sont si simples, si paisibles.

En réalité, loin de la candeur des mots posés par un cartographe de scriptorium et de pupitre, c'est avec frisson – et quelque peur, vous faut-il bien l'avouer- que vous franchissez l'entrée de la passe qui devrait vous mener, Dieu voulant, à la cité lointaine d'*Ottorocora*.

Désormais, pour vous, c'est le début d'une nouvelle aventure et un merveilleux itinéraire en *Terra Incognita*...



Une carte griffonnée des Monts Emodij, probablement la seule existante...

## Avant de commencer, quelques règles simples...

Vous interprétez le rôle de Jehan de Mandeville lors d'une des étapes de ses grands voyages autour de la Terre. Pour mener au mieux votre périple, il vous faudra, **à la fin des paragraphes**, prendre des décisions et **choisir la suite** qui vous semble la plus appropriée **en vous rendant au paragraphe correspondant**.

- Il n'y a **pas de lancers de dés**. Tout résulte de vos choix dès le départ : selon votre carrière, votre itinéraire, votre bon sens...

- Un **combat** vous sera proposé **en deux versions** : « **Simple** » ou « **Expert** ». Si vous devez le résoudre (selon vos chemins empruntés), avant de débiter ce combat, il vous faudra choisir dans quelle version vous voudrez combattre et vous rendre au paragraphe indiqué. Le **combat « Simple » sera résolu immédiatement au prochain paragraphe**, alors qu'il vous faudra faire des choix tactiques se déroulant sur **plusieurs paragraphes pour le combat « Expert »**.

Attention que le **combat en version « Expert » peut être plus ou moins meurtrier** que le combat en version « Simple », selon vos choix tactiques.

- Vous trouverez plus loin votre **Journal de voyage, sur lequel vous noterez** votre **CARRIERE**, votre **EQUIPEMENT**, les **CODES** que vous découvrirez, vos notes...

Vous y tiendrez compte également de vos **BLESSURES** et de vos **REPAS**. **Vous pourrez manger vos Repas lorsque cela sera spécifié dans le texte.**

Vous devez dès maintenant choisir la **CARRIERE** principale dans laquelle vous vous êtes illustré au cours de votre vie ; vous avez de nombreux talents et des compétences variées ; vous êtes à la fois mercenaire, docteur et malin voyageur, mais vous sentez-vous plutôt **CHEVALIER**, **SAVANT** ou **RUSÉ** ?

- **CHEVALIER** : costaud de nature et volontiers bagarreur quand c'est nécessaire, vos premières années se sont déroulées dans un château. Fils puiné d'un seigneur acariâtre et obtus, vous n'y avez pas appris la pêche ! Vous avez reçu votre première épée à sept ans, et votre première blessure quelques heures plus tard. Depuis toutes ces années, pas une semaine ne s'est passée sans que vous consacriez quelques heures au maniement de votre épée, courte et maniable, aujourd'hui certes un peu fatiguée...

Même à l'université, où vous avez appris les bases de la Théologie puis de la Médecine, vous avez toujours réussi à prendre le temps de travailler vos passes d'armes, entre deux gueules de bois résultant de vos fêtes de goliards... Et vos années de mercenariat au service du Sultan du Caire vous ont permis d'acquérir une solide expérience des combats !

- Vous êtes plus à l'aise avec l'épée qu'avec la langue ou la plume et **privéliez le recours à la force**. **Vous avez 1 blessure supplémentaire**, et en général, **vous serez avantagé lors des combats** que vous allez livrer.

- Vous **possédez une Chevalière de famille**, un anneau portant les armoiries de votre noble lignage. Elle vous a souvent servi pour prouver vos origines et vous a à maintes reprises ouvert bien des portes.

- **SAVANT** : noble par la naissance, chevalier par droit familial, vous n'avez néanmoins jamais privilégié le métier des armes. Vous savez vous servir d'une épée, bien sûr ; vous avez même été mercenaire quelques temps à la cour du Sultan du Caire ! Mais les combats et la stratégie militaire n'ont jamais été ni votre point fort, ni votre passion.

En revanche, doué d'une heureuse intelligence et d'une excellente mémoire, vous avez étudié avec fruit les Lettres et les Sciences, la Médecine et la Théologie et vous avez quitté l'Université avec le titre de Docteur.

Votre savoir vous a souvent permis de mieux comprendre les us et coutumes des nombreux peuples que vos voyages vous ont fait rencontrer, vous évitant de tomber dans les pièges tendus par l'ignorance et la



superstition, et votre science des onguents, pommades, thériacques et bandages de toutes sortes vous a fréquemment sauvé d'une mauvaise blessure.

Vos meilleures armes sont les livres que vous avez lus et votre excellente mémoire. De plus, vous êtes un médecin passable...

- **Vous avez accès au Bestiaire** qui se trouve à la fin de ce livre, après les paragraphes ; il s'agit d'un recueil décrivant les us et coutumes, voire les forces et faiblesse des créatures que vous aurez peut-être l'occasion de rencontrer lors de vos aventures. **ATTENTION : ne consultez ce Bestiaire qu'au moment où cela vous est proposé pendant l'aventure !** Le lire avant ne pourrait que nuire au plaisir de la découverte et de la surprise.

- Vous **pouvez également soigner 1 blessure par jour**, à vous ou à autrui, **tant que vous possédez votre Matériel de médecine**. Vous pouvez vous soigner **quand vous voulez, sauf pendant un combat**.

- **RUSÉ** : noble par la naissance et chevalier du Royaume d'Angleterre, vous avez dès votre plus jeune âge appris le métier des armes, mais ni la chasse, ni la guerre ne vous ont jamais réellement séduit. Vous savez vous servir d'une épée, bien sûr, et vos années de mercenariat à la cour du Sultan du Caire vous ont inculqué quelques notions de stratégie militaire, mais vous avez toujours préféré la ruse à la violence.

Doué d'une heureuse intelligence et d'une excellente mémoire, vous avez bien tenté les études et vous êtes inscrit au registre de l'Université de Saint Albans, apprenant les Lettres et les Sciences, un peu de Médecine et, sans passion aucune, la Théologie ; vous avez même quitté l'Université avec le titre de Docteur. Mais pour être honnête envers vous-même, il vous faut bien admettre que vous devez votre diplôme bien plus à votre jactance et à votre charme qu'à des heures nocturnes passées penché sur vos livres, les yeux pleins de sommeil ! Quand vos yeux étaient rougis, c'était plutôt par le mauvais vin de goliard, les tavernes et les tables à dés. Vous êtes le roi du bagout, le prince de la menterie, bien moins petit docteur que grand bonimenteur, et que ce soit en salle d'examen ou en lice, votre meilleur atout a toujours été votre langue, que vous avez grande et dont vous savez vous servir.

Et quand il s'agit de partir sur la pointe des pieds, vous pouvez vous montrer aussi silencieux et invisible que chat guettant souris...

- Votre sens de la discussion, voire votre baratin, vous **avantage lors des négociations, marchandages et autres pourparlers** ; vous êtes aussi **capable de faire preuve de discrétion** et de ne point vous faire remarquer.  
- Enfin, en plus de votre épée, vous **disposez d'une Arbalète** et de quelques carreaux en suffisance.

**En combat « Simple », il sera supposé, tant que vous possédez une arbalète, que vous tirez et blessez votre adversaire avant d'arriver à son contact, et que le combat s'en trouve moins meurtrier (les avantages seront précisés à chaque combat).**

**En combat « Expert », certains choix tactiques exclusifs vous seront proposés.**

**Cochez dès maintenant la CARRIERE que vous choisissez dans votre Journal de voyage.**



# Journal de voyage de Jehan de Mandeville

CHEVALIER

SAVANT

RUSÉ

**BLESSURES :** (Total maximal :            ). *Si vous cochez la dernière blessure et que rien n'est spécifié dans le texte, rendez-vous alors immédiatement au paragraphe 14.)*

|                          |                          |                          |                          |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|

*La 4<sup>ème</sup> case est réservée au CHEVALIER.*

BOURSE (Or, perles, bijoux...)

## EQUIPEMENT ET BUTIN

*(NB : Vous ne possédez le Matériel de médecine ou l'Arbalète QUE si vous êtes Savant ou Rusé. Les objets de votre Sac à dos ne sont ni donnables, ni vendables, sauf exception précisée dans le texte).*

| <u>Sac à dos</u>                                       | <u>Sac de gauche</u>                | <u>Sac de droite</u>               |
|--|-------------------------------------|------------------------------------|
| Epée courte  | Corde de vingt mètres               | Collets de braconnage              |
| Bourdon de pèlerin                                     | Miséricorde (Dague fine et pointue) | Colliers d'ambre de la Baltique    |
| Briquet à amadou                                       | Perruque verte                      | Lanterne                           |
| Bonne vieille couverture de laine anglaise             | 1 sac de pieds du Hadji (=1 Repas)  | 1 sac de pieds du Hadji (=1 Repas) |
| Matériel de médecine ( <i>réservé au SAVANT</i> )      | 1 outre de bière Tongba (=1 Repas)  | 1 outre de bière Tongba (=1 Repas) |
| Arbalète ( <i>réservée au RUSÉ</i> )                   |                                     |                                    |
| Chevalière de famille ( <i>réservée au CHEVALIER</i> ) |                                     |                                    |
|  |                                     |                                    |
|  |                                     |                                    |
|  |                                     |                                    |
|  |                                     |                                    |

CODES (à cocher lors de vos aventures)

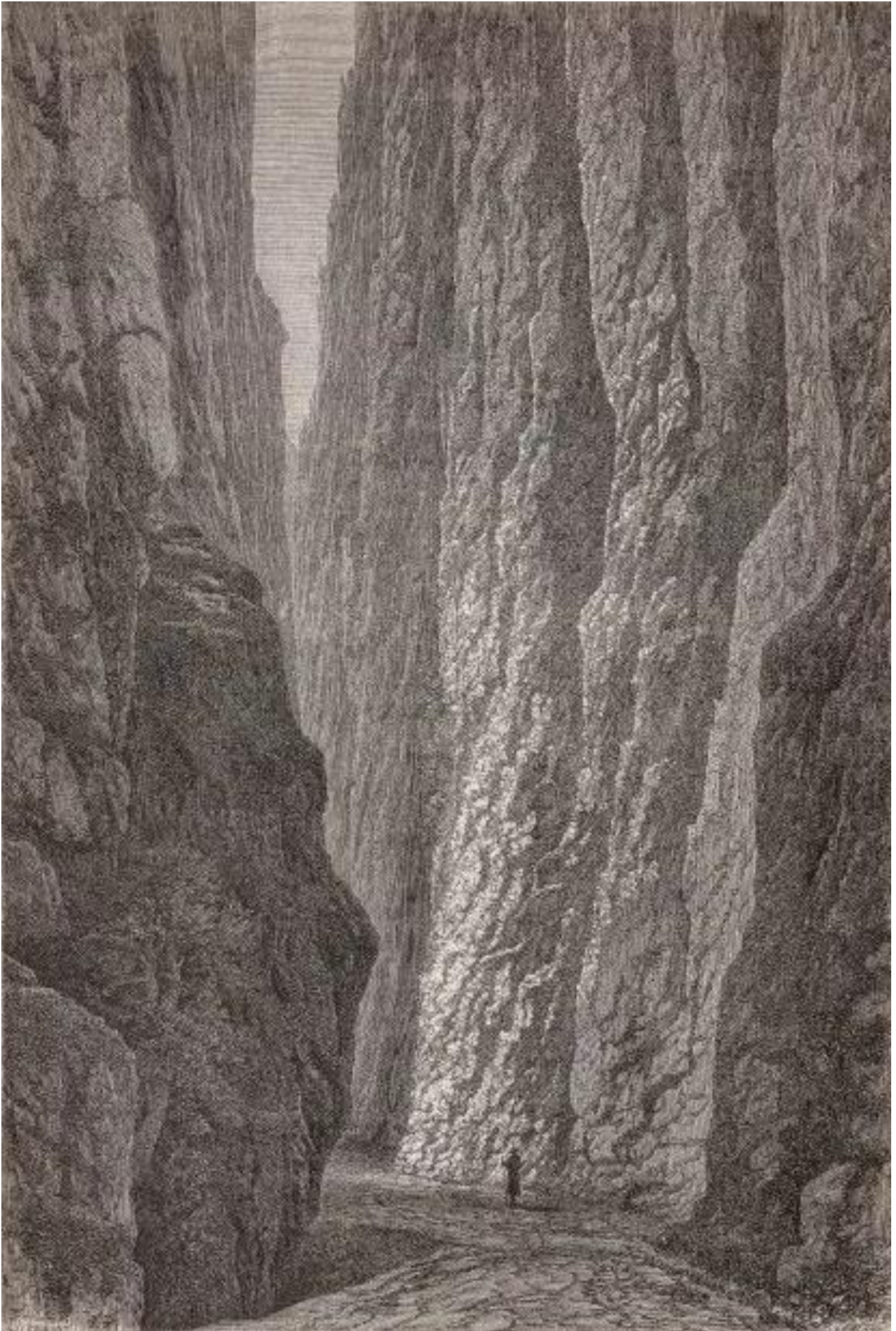
| CODE MAJEUR 1 |  | CODE MAJEUR 2 |  | CODE MAJEUR 3 |  | CODE MAJEUR 4 |  |
|---------------|--|---------------|--|---------------|--|---------------|--|
| CHUTE         |  | LAC           |  | PRUDENCE      |  | VERGER        |  |
| DECOPIAS      |  | MAGNIFIQUE    |  | SPLENDIDE     |  | ZENITH        |  |
| EVEQUE        |  | POISON        |  | VAL D'OR      |  |               |  |

NOTES (indices, paragraphes d'origine, Nom des adversaires et blessures du combat « Expert », etc...)



ANONYME, *Portrait de Jean de Mandeville* issu d'une copie manuscrite des *Voyages*, ca 1450, Allemagne, New York Public Library MS 037.

Et maintenant, tournez la page et entamez votre aventure en ***suivant l'étroit sentier qui vous mène jusqu'au 1.***



*Car c'est aujourd'hui, en milieu de matinée et grâce à Dieu, que vous avez enfin atteint la Passe...*

## 1.

Dès vos premiers pas sur cet étroit sentier, lacet sinueux se faufilant entre les parois verticales d'une lugubre gorge de pierre, vous avez senti que les choses pouvaient bien mal tourner.

Néanmoins, vous emmitouflant dans votre mantel de pèlerin, cousu de bonne et chaude laine anglaise, vous avez, sans renoncer, franchit le col et poursuivi votre route plus avant.

Le vautour aussi...

Quelques lieues plus loin, le passage débouche sur l'autre versant de la montagne, si abrupt qu'il vous oblige à suivre une corniche accrochée à flanc de falaise, à peine plus large que votre mule qui d'ailleurs se met à fort rechigner !

Il faut dire que les quelques dizaines de mètres de vide qui bordent la droite du sentier vous ont également fait hésiter un instant...

Il vous faut donc la forcer quelque peu, tirant sur la longe du capricieux animal, et le drame qui survient peu après était à prévoir : nerveuse et freinant des quatre fers, elle finit par déraper et tombe inexorablement au fond du gouffre, se fracassant tous les os en poussant des hurlements sinistres et rendant son dernier souffle au fond d'une inaccessible ravine !

Vous n'avez guère le temps de ne sauver qu'un des deux sacs qui sont accrochés à ses côtés avant de perdre l'autre sac...

**- Choisissez dans votre liste d'équipement de votre Journal de voyage le sac, de GAUCHE ou de DROITE, que vous désirez conserver et rayez l'autre (Vous gardez également le Sac à dos).**

Votre aventure commence bien mal... Il va falloir faire preuve d'audace et d'astuce, de bravoure et d'intelligence, pour ne pas finir comme un Français de vos amis qui avait pour surnom « *Mange ses bottes* » car il avait dû manger ses semelles de cuir bouilli pour survivre.

Et pour réaliser vos rêves de soie et de fortune...

Faisant le deuil de votre bête et les épaules désormais alourdis d'un sac pesant, votre périlleux chemin finit par vous mener aux abords d'une gorge profonde, vertigineuse, plus large qu'une portée d'arc, creusée depuis des éons par une rivière dont vous voyez briller en contrebas les reflets d'un soleil bientôt à son zénith.

La rivière s'écoule des hautes montagnes qui vous font face, à l'est, là où se trouve probablement sa source, en direction de l'ouest en traversant un grand plateau montagneux qui forme une large vallée encaissée entre de gigantesques monts de roche au sommets enneigés. Puis, après avoir suivi paresseusement son cours en de larges méandres, le courant augmente et son eau devient blanche et tumultueuse en s'engouffrant dans une étroite gorge prenant la direction du nord, quasiment au pied de la falaise au bord de laquelle vous vous trouvez.

Sur votre gauche, longeant vers le nord les bords du précipice, un sentier bien entretenu grimpe jusqu'à une hauteur et disparaît derrière celle-ci. Vous pouvez clairement voir que quelqu'un, récemment, en a arraché les mauvaises herbes et a écarté sur les côtés les caillasses qui auraient pu être des pierres d'achoppement.

Face à vous, un vieux pont suspendu – qui a connu des jours meilleurs – se balance mollement au gré des vents et permet de franchir le gouffre. Vous distinguez, de l'autre côté, une amorce d'un sentier qui grimpe encore plus haut dans les montagnes.

Enfin, à votre droite, une nouvelle corniche, encore plus étroite que la précédente, descend en pente douce vers la vallée, n'offrant du côté sud qu'une aveugle paroi de pierre et sur le côté nord le vide.

Le rapace, perché un peu plus haut, semble attendre votre décision...

- Allez-vous suivre le **sentier bien entretenu vers le nord ? Prenez la direction du 42.**

- Osez-vous tenter de **franchir le pont délabré pour traverser cette gorge** qui vous barre le passage ? **Faites vos premiers pas sur celui-ci au 17.**

- Ou préférez-vous plutôt descendre au fond du gouffre et **rejoindre la vallée en contrebas ? Empruntez alors la corniche qui descend au 24.**

## 2.

Il vous faut plusieurs minutes pour retrouver votre calme et que votre cœur ne cesse de battre la chamade.

Redevenu apaisé et confiant, il vous semble raisonnable et juste d'emporter avec vous un souvenir, une récompense de ce combat, un trophée ; vous arrachez donc de la mâchoire du monstre une dent aussi grande que votre main.

- **Notez dans votre Equipement et butin la « Dent de Mermecolion ».**

Le cadavre aux deux tiers dévorés de sa proie est impossible à identifier, et vous ne sauriez même pas dire s'il s'agissait d'un homme ou d'une femme ! Tout juste pouvez-vous observer qu'il ou elle était de petite taille sans être minuscule, et devait être plutôt replet et bien portant.

Après un bref moment de recueillement en sa mémoire anonyme, vous vous éloignez sans vous retourner, bien décidé à explorer plus loin cette vallée...

Vous avez l'heureuse surprise de trouver, à quelques mètres de là, une sacoche à bandoulière en cuir gisant entre les hautes herbes ; vous reconnaissez juste à côté les traces de la bête, et vous comprenez que c'est ici que sa pauvre victime a dû se faire attaquer, puis traîner un peu plus loin pour être dévorée. Ce sac était probablement le sien...

A l'intérieur, point de trésor mais une douzaine de beaux fruits à la peau duveteuse et bleutée, de la taille d'une grosse prune.

Curieux et surtout affamé par le milieu du jour, vous en croquez un morceau du bout des dents : juteux, sucré, tendre à souhait, le fruit s'avère délicieux ; ces fruits pourraient constituer un savoureux repas. Mais surtout, comble de merveille, lorsque vous crachez dans votre main son noyau pour pouvoir l'observer, vous vous apercevez avec stupéfaction qu'il est en fait une véritable pépite d'or !

Délicieux comme le miel, et au noyau d'or... Quels merveilleux fruits !

Vous passez la bandoulière autour de votre épaule et poursuivez, satisfait et content, votre route...

- **Notez dans votre Equipement et butin « Sacoche de cuir » et « Fruits au noyau d'or », ce qui équivaut à 1 repas. Lorsque celui-ci sera mangé, vous noterez dans votre Equipement et butin 12 pépites d'or.**

- **Poursuivez votre périlleux voyage au 125.**



### 3.

Serrant autant qu'il vous est possible votre bourdon, au point que vos doigts finissent par blanchir et vous faire mal, vos muscles tendus autant qu'une corde de harpe, vous vous arque boutez et tentez de tirer vous-même plus fort encore sur ce maudit filin de pêche, espérant jouer à votre prédateur le coup du pêcheur pêché : vous aimeriez tellement être assez puissant pour le tirer lui hors de l'eau plutôt que l'inverse !

Malheureusement, c'est une lutte bien difficile tant le sol est gluant et visqueux comme de la morve, et tant surtout la douleur qui darde votre poignet gauche, serré comme dans un étau par les valves traîtresses, s'avère difficilement supportable. La peau de votre avant-bras se déchire et vous commencez à saigner...

Vous plantez vos talons le plus profondément possible dans la vase puante, mais vous ne pouvez vous empêcher de glisser vers le lac, creusant deux sillons de boue aussitôt remplis d'une eau brunâtre. Dans quelques secondes, vous allez être précipité dans l'eau, ça ne fait pas le moindre doute !

A moins que... Non ! L'idée seule vous fait frémir ! Bien sûr, vous trancher d'un coup d'épée la main gauche vous libérerait de ce piège fatal ; à lui la main et à vous la vie ! Mais ce serait grand malheur et pire souffrance que de devoir vous amputer vous-même, qui plus est au beau milieu de ces montagnes hostiles et désolées. Mais d'un autre côté, cela vaudrait mieux que de vous noyer dans la boue crasseuse et nauséabonde d'un lac glacial : « *mieux vaut manchot que cadavre* », vous disait votre grand-père philosophe...

Mais il doit certainement être possible de trouver une autre solution si vous prenez le temps d'y réfléchir, ne fut-ce que dix secondes, sans céder comme maintenant à la panique ! Evidemment, ça voudrait dire tomber à l'eau ; mais peut-être sous la surface pourrez-vous couper plus facilement la tresse d'algues, forcément moins tendue, ou encore ouvrir le coquillage qui vous piège au moyen de votre lame, voire rencontrer et combattre celui ou ce qui doit bien se trouver au bout du fil, ou encore... autre chose... n'importe quoi, un moyen pour vous de survivre, en fait !

Vos muscles commencent à crammer de fatigue, et vos semelles ne sont plus qu'à quelques coudées des eaux du lac : il faut vous décider séance tenante !

- Si vous acceptez de lâcher prise et d'abandonner cette lutte inégale ***en vous laissant précipiter dans l'eau*** pour y trouver une solution plus en astuce qu'en force, ***plongez au 38.***

- Mais si vous vous résignez à adopter la terrible solution de l'amputation, dégainez votre épée et, d'un coup sec et précis, ***tranchez votre avant-bras gauche au 12.***

### 4.

Bien conscient que la créature, animale ou monstrueuse, qui pousse de tels rugissements ne doit pas être prise à la légère, vous considérez qu'il doit être possible d'observer la plus élémentaire prudence sans pour autant égratigner votre honneur de noble gentilhomme.

C'est pourquoi, d'un pas lent mais ferme et sûr, vous descendez précautionneusement les quelques dizaines de mètres qui vous séparent de la fin de la corniche et c'est sans faux-pas que vous atteignez le fond de la vallée. De là, vous faufilant silencieusement entre les bosquets de ronces qui couvrent le pied des falaises, vous vous approchez de l'origine des cris de détresse entendus plut tôt...

- ***Jetez un œil discret au 112.***

## 5.

Levant devant vous votre main droite en signe d'apaisement, et prenant votre air contrit le plus crédible, vous commencez d'abord par réciter de mémoire une prière byzantine de supplications, lue dans un ancien rouleau consulté dans une vénérable bibliothèque de Constantinople ou du Caire – vous ne savez plus et n'en n'avez cure ! – et que ce tyran soi-disant chrétien ne se permet pas d'interrompre ; puis vous lui expliquez, par signes expressifs plus que par paroles qu'il ne peut comprendre, que s'il vous mange aujourd'hui, étant donné que vous êtes vous-même bon chrétien, au jour de l'Universelle et Miséricordieuse Résurrection, une partie de vous sera encore dans son estomac. Et lorsque Notre Quatre fois Saint Père vous redonnera corps et vie, cela pourrait bien faire éclater son princier abdomen et prouver aux yeux de tous sa malice, sa gourmandise pour la chair chrétienne et son coupable orgueil !

Alors que s'il vous épargne et vous permet de regagner la surface sans dommage, il prouvera ainsi à la face du monde sa fidélité au vœu qu'il fit autrefois de suivre les préceptes du Fils du Très Haut et d'accueillir en de saines agapes ses disciples égarés sur les chemins, partageant avec eux une foi commune et bienveillante...

Et qu'enfin, à partir de ce jour de grande générosité, vous, son humble serviteur et frère en Dieu, vous n'aurez de cesse de proclamer sa munificence et de témoigner de sa grandeur, de sa bonté et de sa puissance sur toutes les routes et les sentiers que vous arpenterez désormais, et dans toutes les villes et villages dont vous serez l'hôte de passage et le visiteur !

Que ce soit de votre savoir ou de votre ruse, tour à tour érudit et baratineur, vous avez tout donné ! Et cela fait mouche...

Le Prince esquisse un mouvement de recul, lève les yeux vers le haut puis vous regarde en coin, caressant de sa main droite et palmée le cône écaillé du sommet de son crâne, vous faisant décidément de plus en plus penser à une mitre d'évêque : il a l'air de fournir l'inhabituel effort de réfléchir à autre chose que son prochain festin. Puis, branlant de la tête et de ses mollasses nageoires et prenant une attitude agacée, contrariée mais résignée, il vous signifie d'un geste de rejet qu'il ne veut plus vous voir et qu'il ne tolérera plus votre présence en son royaume à partir de ce jour.



*5. Il vous signifie d'un geste de rejet qu'il ne veut plus vous voir et qu'il ne tolérera plus votre présence en son royaume à partir de ce jour...*



Vous quittez donc la pièce sans demander votre reste, bien heureux de si bien vous en sortir...

Au moment de sortir dans le couloir, vous commencez à éprouver une fort désagréable sensation, comme si vos poumons étaient soudain comprimés à l'intérieur même de votre poitrine : vous devinez que bientôt vous arrêterez de bénéficier de votre prodigieuse respiration aquatique et qu'il vous faudra à nouveau retenir votre souffle sous peine de noyade !

Vous vous dirigez donc rapidement vers une porte qui, espérez-vous, devrait vous mener hors du palais, et la chance vous sourit : elle est non seulement ouverte, mais donne surtout sur une cour intérieure du palais dont le ciel aquatique est la surface du lac ! Vidant vos bottes des cailloux qui jusqu'ici vous servaient de lest, et ayant de plus en plus de mal à conserver votre souffle et votre conscience, vous vous mettez à nager, urgemment et faisant de larges brasses, vers la surface...

**- Cochez le CODE MAJEUR « 4 » dans votre Journal de voyage.**

Vous sortez prestement des eaux froides et boueuses, aspirant une grande et belle gorgée d'air frais et pur que seules les hautes montagnes peuvent offrir, conscient de vous être probablement sorti d'une bien mauvaise affaire...

Vous vous accordez quelques instants de repos en vous couchant dans l'herbage dru et piquant du vallon. Une brise fraîche vient souffler sur votre visage encore mouillé par votre baignade, et vous respirez profondément, vous remettant peu à peu de vos émotions...

**- Si vous avez les quatre CODES MAJEURS « 1, 2, 3 et 4 » cochés dans votre Journal de voyage, rendez-vous immédiatement au 50.**

**- Si vous n'avez PAS les quatre CODES MAJEURS « 1, 2, 3 et 4 » cochés dans votre Journal de voyage, poursuivez votre lecture au 132.**

## 6.

D'abord méfiant, votre énigmatique visiteur semble hésiter entre rester accroupi et caché derrière son buisson ou s'enfuir à toutes jambes, balançant d'avant en arrière comme on titube sur le pont d'un navire, puis se décide à répondre à votre appel.

Il sort alors de sa cachette et quelques pâles rayons de lune vous révèlent sa véritable et étrange nature : il a l'apparence d'un petit homme sec au visage buriné et à la chevelure grisonnante, épaisse et frisée, habillé de vêtements simples et pratiques pour le voyage et porte en bandoulière une sorte de gibecière. Mais surtout, ce qui vous surprend le plus, c'est que ce que vous avez pris pour une cape s'avère être en réalité ses oreilles, gigantesques, tombant jusqu'à ses pieds, et dont il se sert comme d'un genre de mantel de pèlerin ! Avec de tels pavillons, même enroulés, il doit avoir l'ouïe fine !

**- Si vous êtes SAVANT, notez le numéro de ce paragraphe et consultez la page VI de votre bestiaire.**





6. Ce que vous avez pris pour une cape s'avère être en réalité ses oreilles, gigantesques, tombant jusqu'à ses pieds.

...

Pour se défendre, il a à la main un solide bâton de marche, mais il le dépose devant lui sur le sol et tend vers vous la paume de sa main gauche en signe d'apaisement, tout en se rapprochant quelque peu... Vous remarquez ainsi, autre étrangeté, qu'il a à chaque main huit doigts, et que ses sandales de cuir laissent voir huit orteils à chacun de ses pieds.

Alors qu'il n'est plus qu'à quelques mètres, vous apercevez enfin son visage : il a l'air inquiet, méfiant, mais pas du tout hostile ; à vrai dire, vous avez bien l'impression qu'il a plus peur de vous que vous de lui !

Lorsque vous décidez de lui sourire d'un air amical, vous êtes soulagé de le voir vous rendre un sourire plus large encore et ses traits finissent par se décrisper. Vous l'invitez donc d'un geste franc et sans ambiguïté à s'asseoir en votre compagnie tout en lui présentant un dernier morceau de biscuit de pèlerin qui vous reste au fond du sac...

- Découvrez sa réaction au 145.

## 7.

Convaincu par votre bonne foi et votre bravoure, le Cyclope se détend enfin, et vous êtes rassuré de voir sa main quitter le pommeau de son cimenterre.

Il vous gratifie d'une grande et forte tape dans le dos, part d'un rire gras et caverneux, puis vous offre de boire une gorgée de son outre de vin, ce que vous vous verriez mal refuser : le vin est clair et doux, et vous vous étonnez qu'un être, si monstrueux soit-il et qui se dit adorateur d'Allah, se permette ainsi de consommer une boisson que l'Islam interdit, mais vous vous gardez bien de lui en faire la remarque !

Il vous explique alors, prenant un air complice et intéressé, qu'il a des projets qui lui sont chers au cœur, et que vous pourriez bien l'aider à les réaliser : il y a non loin d'ici, plus haut dans la grande montagne que les gens d'ici appelle *Grande Mère de Tous les Nuages*, un village de Cynocéphales, qui sont des hommes à tête de chien. Ce village s'appelle *Nacaméran* et est un bel et bon village, fortifié avec intelligence et bien entretenu.

Le roi de ce village est riche, très riche, si riche qu'il ne connaît pas la centième partie de sa fortune, et il est très pieux selon leur religion : il suspend toujours autour de son cou trois cents très grosses perles de la Mer des Roseaux qui sont enfilées comme sur les chapelets d'ambre. Il porte également au sautoir d'un grand collier d'or un rubis d'Orient fin, noble, éclatant d'une écarlate aussi profonde que le sang d'un pigeon, et qui fait un pied de long pour cinq doigts de large ! Un joyau si exceptionnel que les rois de *Nacaméran* se le transmettent de père en fils depuis cent-quarante-quatre générations ; le *Grand Chan de Cathay* lui-même l'a beaucoup convoité, mais il n'a jamais pu l'acquérir, ni par guerre ni à aucun prix.

Ils adorent un bœuf comme dieu et chacun porte sur son front une icône d'or et d'argent représentant cet animal pour témoigner de leur piété, ce en quoi il ne voit aucun mal : en effet, il est connu que le bœuf est la bête la plus sainte qui se voit sur terre et la plus utile, car il fait beaucoup de bien et aucun mal.

Ils vont nus, vêtus seulement d'un petit morceau d'étoffe dont ils se couvrent les genoux et leur membre secret, et ils sont gens forts, grands, et bons combattants. Ils sont habiles au maniement d'un grand bouclier qui leur recouvre tout le corps et d'une lance légère mais aussi effilée qu'elle en fait saigner le vent !

Il y a en revanche un troisième village qui, lui, est tout à fait infâme...

**- Poursuivez cette conversation au 134.**

## 8.

Le Prince prend votre main dans la sienne et son visage flasque est traversé d'une baveuse grimace, probablement un sourire. Il en tressaillit de joie et ses nageoires, de sa nuque à ses genoux, s'agitent de faveyant tremblements. Il bat de ses mains palmées et, pour la première fois, il s'adresse à vous dans cette absurde langue qui vous rappelle le bruit du bouillon chauffant dans la marmite et que vous ne comprenez pas.

L'interprète, passant timidement la tête par la porte, quitte le couloir dans lequel il s'était réfugié et revient prudemment, l'air craintif et arborant un sourire très diplomate... Puis se met à vous inonder de paroles, de salamalecs et de félicitations.

Les événements s'enchaînent ensuite rapidement : il fait donner des ordres – voilà une chose qu'il fait fort bien – à plusieurs serviteurs qui bientôt reviennent les bras chargés de toutes sortes de présents. On ceint votre tête d'un diadème d'argent orné de douze perles et d'une coquille Saint-Jacques, qui est votre insigne de Jemadar ; on vous passe à la taille une large ceinture tressée d'algues aussi rouges que du piment et aux

antiques fermoirs de bronze ; enfin, on remet entre vos mains un incroyable trident entièrement fait de corail, et dont les barbelures doivent être plus que redoutables !

- **Notez dans votre Equipement et butin « Diadème et ceinture du Jemadar » et le « Trident Mirifique ».**

L'interprète, voyant votre air émerveillé par cette arme fabuleuse, se permet même non pas de traduire mais bien de vous parler de son propre chef. Il vous explique que les premiers coraux de ce lac ont une héroïque origine : il y a longtemps, tellement longtemps qu'on ne sait plus quand, le Grand Sikandar, que les chrétiens nomment Alexandre, a vaincu dans cette vallée une terrible gorgone ! Après l'avoir décapitée, et pour qu'elle ne puisse plus jamais nuire, le héros a jeté la tête du monstre dans ce lac ; son visage s'est fiché dans la boue et, depuis lors, son pétrifiant regard change certaines algues en corail ! Telle est la vérité à ce sujet et cela est connu !

Vous ne savez trop quoi penser de cette révélation tant elle vous paraît incroyable, même si, il est vrai, le Macédonien a emprunté ces mêmes routes il y a fort longtemps...

Vous êtes convié ensuite à un grand banquet donné en votre honneur. Et même si la perspective de manger des algues et des moules crues n'aiguise que moyennement votre appétit – à vrai dire vous avez connu pire !

- vous ne pensez pas qu'il serait vu d'un bon œil que vous vous aventuriez à refuser ce festin.

- **Rejoignez vos convives au 123.**

## 9.

Vous dégainez votre lame et avancez sans hésiter vers l'intrus ! Celui-ci sort alors de sa cachette et quelques pâles rayons de lune vous révèlent sa véritable et étrange nature : il a l'apparence d'un petit homme sec au visage buriné, habillé de vêtements simples et pratiques pour le voyage, et porte en bandoulière une sorte de gibecière. Mais surtout, ce qui vous surprend le plus, c'est que ce que vous avez pris pour une cape s'avère être en réalité ses oreilles, gigantesques et tombant jusqu'à ses pieds ! Avec de tels pavillons, il doit avoir l'ouïe fine !

- Si vous êtes **SAVANT**, notez le numéro de ce paragraphe et consultez la page VI de votre bestiaire.

Pour se défendre, il empoigne un solide bâton de marche et tente de vous en donner de grands coups.

Mais le combat est bref et à votre avantage : votre adversaire se défend, bien sûr, mais en quelques assauts, votre épée a bien vite raison de sa canne.

- **Si vous êtes Chevalier**, vous ne perdez **aucune Blessure**.

- **Si vous n'êtes pas Chevalier**, cochez 1 blessure (ou aucune blessure si vous avez une arbalète).

Au terme de cette échauffourée, vous vous autorisez à inspecter son cadavre, espérant un butin bien mérité, mais il fait désormais très sombre, et vous n'y voyez pas grand-chose...

- **Si vous possédez encore votre Lanterne**, éclairez-vous au 59.

- **Si vous n'avez plus votre Lanterne**, farfouillez à l'aveugle au 81.



## 10.

Ce que vous lui montrez n'a pas du tout l'air de lui plaire, et il rentre dans une colère terrible ! Il hurle alors à vos oreilles, et sa voix aussi forte qu'un tonnerre vous paralyse d'effroi :

- « *Je savais que tu étais un fourbe comme tous ceux de ton espèce aux beaux yeux trompeurs ! Vous faites meilleur ragoût que compagnon d'arme ou de chasse !! Je vais te montrer de suite comment on traite en mon royaume les chiens qui sont comme toi galeux, menteurs et infidèles !!!* ».



**10.** *Il hurle alors à vos oreilles, et sa voix aussi forte qu'un tonnerre vous paralyse d'effroi...*

...

- *Si vous avez le CODE MAJEUR « 3 » coché dans votre Journal de voyage, supportez sa pitié au 80.*

- *Si vous n'avez PAS le CODE MAJEUR « 3 » coché dans votre Journal de voyage, subissez sa colère au 124.*

## 11.

Afin qu'elle soit efficace, votre décision se doit d'être rapide et votre réaction immédiate ! C'est donc sans la moindre hésitation et par surprise que vous frappez le répugnant homme poisson d'un grand coup d'épée au visage.

- *Si vous êtes CHEVALIER, tranchez au 72.*

- Si vous n'êtes *pas* CHEVALIER, frappez au 117.

## 12.

Ce que vous vous apprêtez à faire vous emplit d'effroi et vous plonge dans l'angoisse ; mais il n'est plus temps de tergiverser et vous voulez avant tout survivre !

Tremblant, vous lâchez votre bourdon et aussitôt vous êtes entraîné vers le lac : vous ne pouvez plus vous permettre le luxe d'une seule seconde d'hésitation ! Immédiatement, vous sortez votre courte épée de son fourreau et, juste avant d'atteindre le bord de l'eau, résigné, vous abattez sa lame sur votre poignet.

Derrière vous, haut dans le ciel, mais pas tant, vous entendez votre charognard vautour crier ce qui semble être des encouragements...

Il est heureux que, même si votre arme est émoussée et ébréchée, vous parveniez à trancher votre membre d'un seul coup. Oui, il est heureux...

La douleur fuse, une douleur blanche et aigue.

Vous retombez en arrière, vous vautrant dans la vase répugnante en hurlant. Les larmes coulent sur votre visage, et la vue de ce lac et de ces sommets, si belle et si paisible, se brouille. Battant frénétiquement des pieds et des jambes, comme une grenouille que l'on a retournée sur son dos, vous remontez en rampant en haut des rives et, plongeant votre moignon dans des replis de votre cape pour limiter l'hémorragie, vous finissez par rejoindre le sentier.

Vous sentez vos jambes se ramollir et votre tête devenir aussi lourde qu'une enclume, que d'ailleurs des marteaux commencent à marteler tant votre cœur se met à battre : vous êtes victime d'une chute de tension vertigineuse... Mais vous mordez sur votre chique encore les quelques secondes nécessaires pour dégrafer votre baudrier et vous en faire un garrot de fortune, serrant fort et ferme, ce qui stoppe rapidement le saignement. Enfin, vous vous autorisez à vous effondrer dans l'herbage dru et piquant du vallon. Une brise fraîche vient souffler sur votre visage perlé de sueur, et vous respirez profondément, haletant du terrible effort que vous venez de fournir...

Les nuages du ciel se mettent à tourner comme des toupies, leur lumière grise vire au noir et vous perdez connaissance. Quelques minutes. Peut-être un peu plus.

Quand vous revenez à vous, vous trouvez la force d'improviser un pansement de fortune, en attendant de meilleurs soins plus tard. Il a au moins le mérite de vous permettre de relâcher quelque peu le garrot et d'un peu le remonter. Il va vous falloir trouver bien vite un endroit sûr pour établir un camp, allumer un feu, mieux vous soigner et vous reposer sérieusement ; ce n'est pas votre Maître de médecine de l'Université de Saint Albans qui vous dirait le contraire ! Vous consacrez donc vos dernières forces à vous lever et vous trouvez, non loin de là, dans un renforcement rocheux à l'abri du vent, suffisamment de bois mort et pas trop de caillasses pour démarrer un feu et installer votre bonne vieille couverture de laine anglaise.

**- Si vous avez le Matériel de médecine (et encore au moins 1 case non cochée), soignez-vous au 87.**

**- Si vous n'avez plus le Matériel de médecine, rafistolez-vous au 62.**

### 13.

Prenant grand soin de bien garder votre équilibre sur cet étroit ponton sans aucun garde-corps, vous foulez enfin le sommet du pic rocheux. Vous suivez ensuite le gardien des lieux qui progresse par petits bonds et vous arrivez de l'autre côté du pic, au bord du ravin.

Utilisant une passerelle identique à la première, votre étrange hôte à la jambe unique vous permet de traverser le canyon dont les eaux tumultueuses font en contre-bas un bruit assourdissant et de rejoindre la rive opposée, à l'est, où débute un nouveau sentier qui monte vers les montagnes. Puis, sans mot dire et semblant se désintéresser tout à fait de vous, il se recouche en soupirant devant la porte de l'édifice couronné d'une étoile et s'apprête à entamer une nouvelle sieste réparatrice.

Vous poursuivez alors votre route. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que ça monte !

Pendant plus d'une heure, le chemin est si pentu que vos cuisses en deviennent douloureuses et que vous en perdez le souffle. Heureusement, après avoir passé un col si haut qu'on y marche déjà dans la neige, vous arrivez en vue d'une ligne de crêtes qui domine ce versant-ci de la montagne.

Le sentier continue en les contournant sur la droite et redescend plus bas en direction du sud et de la vallée.

- *Si vous avez coché le Code « DECOPIAS » dans votre Journal de voyage, vous pouvez **poursuivre votre route au 104.***

- Mais *si vous n'avez pas coché le Code « DECOPIAS » dans votre Journal de voyage, **ou si vous préférez** ne pas tenir compte des conseils que vous avez pu recevoir, **vous empruntez la piste qui redescend vers la vallée au sud en vous dirigeant au 36.***



**13.** *Sans mot dire et semblant se désintéresser tout à fait de vous, il se recouche en soupirant et s'apprête à entamer une nouvelle sieste réparatrice...*

**14.**

Hélas... Le mot « merveilleux » est un mot ambigu et à double sens : à la fois fabuleux, superbe, fascinant, il signifie aussi dangereux, redoutable et périlleux !

Et si les merveilleux itinéraires sont magnifiques, ils sont aussi plein de surprises, bonnes ou mauvaises, et parfois mortelles pour les voyageurs...

Déchiré par des griffes aussi effilées que des poignards, déchiqueté pas des crocs acérés, broyé sous la roche ou transpercé de part en part, victime d'un adversaire trop puissant, ou trop affaibli par la fatigue du voyage, tombé au combat ou agonisant seul au bord d'un sentier désert, empoisonné, frappé par la foudre ou encore noyé, quelle importance ?

Vous êtes mort !

Bien loin des riantes campagnes anglaises ou des bonnes et belles villes de Flandres, cette vallée sera votre tombeau.

*- Et c'est ici que s'achève votre voyage...*



## 15.

Vous continuez donc à suivre les lacets étroits qui montent le long du flanc de la montagne, vers l'Est et les sommets. L'air reste frais mais le temps devient grisailleux ; le ciel se charge de nuées heureusement assez claires pour ne pas annoncer d'orage, et un petit vent du sud s'engouffre régulièrement sous votre mantel de voyage, le faisant mollement faser.

La pente se raidit, et rarement un sentier n'aura aussi bien mérité son surnom de « tire-jarrets » !

Vous mordez néanmoins sur votre chique et vous montez sans vous arrêter pendant plusieurs centaines de mètres, transpirant et haletant, mais toujours vivifié par l'air frais et pur.

Au loin, sur les cols élevés, vous apercevez ce qui a l'air de bouquetins ou de sorte de chèvres sauvages...

**- Si vous êtes *RUSÉ ET que vous avez encore l'Arbalète*, voilà qui pourrait être une belle occasion de chasse ! Vous pourriez tenter un joli tir ou une approche discrète au 76.**

**- Si vous ne voulez ou ne pouvez pas utiliser l'Arbalète, saluez d'une main légère la nature et continuez au 94.**

## 16.

Après quelques heures d'une marche difficile et fatigante, soupirant et couvert de sueur, vous êtes enfin en vue des remparts du village de *Nacaméran*.

Celui-ci, comme posé sur un petit plateau encaissé entre deux falaises et bordé par un torrent clair et pur, n'est pas bien grand : une trentaine de petites cahutes tout au plus, aux murs anguleux de pierres sèches et aux toits de roseaux tressés ; en son milieu se dresse un grand mât de bois noir, couronné en son sommet d'une statue de tête de bœuf faisant idole et qui vous a bien l'air entièrement fondue d'or pur et brillant au soleil ! Ce bucrane à lui-seul rembourserait toutes les dépenses de votre voyage et de tous les précédents...

Le hameau est entouré d'un rempart de pierres maçonnées de boue séchée au soleil et qui n'est percé que d'une seule porte de bois clouté et fermement close.

Mais le plus impressionnant est évidemment la nature de ses habitants : les quelques individus que vous pouvez voir ont tous une tête de chien !

Les Cynocéphales... Vos rudiments de grec ancien vous remontent soudain à la mémoire.

**- Si vous êtes *SAVANT*, notez le numéro de ce paragraphe et consultez la page III de votre bestiaire.**

Votre compagnon à l'œil unique et vous-même vous dirigez calmement vers l'entrée fortifiée, écartant ostensiblement les mains de vos armes en signe d'apaisement ; comme vous l'espérez, vous y êtes reçus par le roi en personne accompagné de douze de ses gardes du corps et, après vous avoir fait laisser vos armes à l'entrée, il vous fait asseoir, au pied de l'idole qui leur sert d'endroit de palabres ; c'est lui-même qui vous parle en une langue arabe simple mais compréhensible.

Il est plutôt grand et athlétique, habillé d'un grand manteau précieux de soie dorée, et il porte, outre son sceptre, une couronne surmontée d'une sorte de veau d'or ; malgré ces prestigieux habits d'apparat, il a assurément l'allure d'un guerrier...

Mais surtout, et c'est là ce qui attire le plus votre regard, il porte autour du cou des colliers de perles et d'argent et, au sautoir d'une grande et lourde chaîne d'or, vous admirez, fasciné, le plus gros rubis qu'il vous a jamais été donné de voir, et de la plus belle eau ! Un joyau digne d'un Pape !



Partout autour de vous, des dizaines de mâles, de femelles ou de chiots, ayant tous la tête semblable à celle d'un chien, vous observent avec curiosité, et c'est là à vos yeux un bien étrange et mémorable spectacle ; mais d'un claquement de doigts, le souverain des Cynocéphales leur ordonne à tous de rentrer dans leurs chaumières jusqu'à nouvel ordre et nouveau claquement de doigts !

Immédiatement et séance tenante, et hormis les douze gardes qui restent attentifs et à proximité, tout le village se claquemure dans ses pénates.

Désormais seuls tous trois, le roi cyclope, le roi cynocéphale et vous-même, vous entamez de longues et difficiles discussions...

**- Si vous êtes RUSÉ, continuez vos pourparlers au 31.**

**- Si vous n'êtes PAS RUSÉ, poursuivez votre lecture au 49.**



**16.** *Au sautoir d'une grande et lourde chaîne d'or, vous admirez, fasciné, le plus gros rubis qu'il vous a jamais été donné de voir, et de la plus belle eau...*

**17.**

*(Illustration page suivante)*

Lentement, prudemment, vous progressez à plusieurs dizaines de mètres au-dessus de la rivière qui coule au fond de la ravine. Sous vos pieds se déroule un paysage aussi hallucinant que magnifique, fait d'eau tumultueuse, de pierre... et de vide !

Très vite, au bout d'à peine quelques mètres, vous vous rendez compte que si les cordes qui maintiennent ce pont en suspension sont encore assez solides, ce sont plutôt les planches constituant le tablier qui posent problème, tant elles sont usées, desséchées et fragiles...

**- si vous êtes RUSÉ, avancez prudemment au 54.**

**- si vous n'êtes pas RUSÉ, poursuivez votre aventure au 98.**



**17.** *Sous vos pieds se déroule un paysage aussi hallucinant que magnifique, fait d'eau tumultueuse, de pierre... et de vide !*

**18.**

Vous rappelant la sage sentence disant qu'« *Il est des choses qu'un bon Chrétien doit ignorer et d'autres qu'un bon Chrétien doit craindre* », et considérant que cette chose hideuse appartient aux deux catégories, vous avancez en vous accroupissant au plus bas pour essayer de vous dissimuler derrière les rochers environnants, progressant lentement pour être le plus silencieux possible, et vous tentez de contourner la bête affreuse sans la réveiller...

- si vous êtes **RUSÉ** ou si vous avez coché le **CODE « Décopias »**, **poursuivez votre lecture au 33.**

- si vous n'êtes **pas RUSÉ ET que vous n'avez pas le CODE Décopias**, **assumez-en les conséquences au 46.**

**19.**

Par de grands hochements de tête sans ambiguïté, vous lui faites comprendre que vous acceptez de le suivre et l'invitez à vous précéder : il vous mène alors, nageant au moyen de ses larges nageoires qui pendouillent sous ses bras écailleux, vers les profondeurs lacustres...

Vous peinez fort, au début de votre périple, à rester au fond du lac car votre corps a tendance à remonter à la surface pour y flotter et vous devez nager avec énergie pour résister et vous maintenir sous l'eau ; mais vous trouvez une astuce bien vite : vous remplissez vos bottes de cailloux, petits mais lourds et qui vous servent efficacement de lest. Et vous voilà marcheur du fond des ondes.. !

Cette aventure-là, vous aurez peine à la conter sans passer pour un menteur !



**19.** *Vous fauilant entre les longs rubans d'algues vertes qui pointent vers le ciel liquide, oscillant mollement au rythme des courants...*

...

Vous évoluez alors dans des paysages pour le moins insolites et merveilleux... Vous fauilant entre les longs rubans d'algues vertes qui pointent vers le ciel liquide, oscillant mollement au rythme des courants et qui s'écartent à votre passage comme pour vous esquiver, vous admirez les bancs de poissons aux écailles grises et aux reflets d'or, la nacre des coquillages entrouverts qui tapissent les roches, et la pluie de rayons de lumière qui baigne le tout en dansant, suivant la chorégraphie des vaguelettes créées par le vent à l'air libre. Malgré la vase sombre dans laquelle vous vous enfoncez parfois d'une coudée, dans de grands nuages de boue et d'humus aquatique, et qui ralentit suffisamment votre marche pour que votre étrange guide doive vous attendre à plusieurs occasions, vous finissez tous deux par atteindre une sorte de grande colline de pierre et de vase, dont un des flancs présente la Grand 'Porte la plus exotique qu'il vous ait donné de contempler : haute de plus de trois mètres et comportant deux larges battants, elle est entièrement constituée de coquilles d'huitres et de moules géantes, avec comme ornements de clef de voûte et de piédroits de splendides morceaux de corail aussi gros que des têtes de bœuf !

Vous voici devant le palais de ce mystérieux roi du lac...

L'homme poisson cogne alors de sa crosse de pêche un des battants et aussitôt deux de ses congénères, tout aussi repoussants que lui mais armés de redoutables tridents barbelés, ouvrent la porte pour vous laisser passer, vous observant d'un air méfiant de leurs yeux globuleux mais sans apparente hostilité.

Votre étrange hôte vous invite alors à entrer dans l'enceinte du Palais.

- ***Voulez-vous passer les portes*** et découvrir ce qui vous attend chez ce mystérieux peuple aquatique **au 65** ?

Ou préférez-vous prudemment refuser en dernière minute cette insolite proposition, quitte à lui offrir votre médaille religieuse qui a l'air de tant lui plaire en signe de bonne volonté ?

- ***Déclinez alors son invitation au 102.***

## 20.

Votre réponse affirmative le réjouit, et il vous remercie chaleureusement d'une nouvelle tape dans le dos, mais il vous refuse toujours l'accès à son village.

Il sort de sa besace un cuissot froid et rôti, en vous assurant qu'il s'agit de la viande d'une licorne qu'il a chassée il y a peu, et vous invite à en manger une belle part, ce qu'à nouveau vous n'osez refuser.

La chair de cet exotique animal s'avère être succulente et vous en faites un repas délicieux et revigorant.

- ***Si vous êtes blessé, effacez 1 blessure de votre journal de voyage.***

Puis, après vous avoir aidé à installer votre bivouac pour la nuit non loin de là, sous le couvert de sapins touffus et à l'abri du vent, où vous trouvez suffisamment de bois mort pour démarrer un feu et installer votre bonne vieille couverture de laine anglaise, il prend congé de vous et rentre au village pour veiller sur ses sujets, en vous donnant rendez-vous dès le demain matin.

Epuisé par tant d'émotions et de lieues parcourues, randonné de fatigue, vous sombrez rapidement dans un sommeil aussi lourd que réparateur.

Le lendemain, vous êtes réveillé par les appels du cyclope qui vous a apporté des petits pâtons dorés en forme de croissant de lune, tout justes sortis du four et qui s'avèrent délicieux ! Les Blemmyes habitant ce village doivent être de fameux pâtisseries ! Puis, après avoir baillé et vous être étiré en tous sens, vous ramassez votre paquetage et vous partez tous deux en direction du village cynocéphale, là-bas, plus haut dans la montagne ; vous longez pendant quelques lieues les eaux calmes et limpides de la rivière, puis vous empruntez le sentier ardu qui se dirige vers les sommet.

- ***Grimpez au 16.***

## 21.

Prenant grand soin de bien garder votre équilibre sur cet étroit ponton sans aucun garde-corps, vous foulez enfin le sommet du pic rocheux. Progressant par petits bonds vers la porte d'entrée du temple, l'étrange gardien à la jambe unique vous indique alors une niche creusée dans le mur du sanctuaire à côté de la porte étroite et dans laquelle vous pourrez déposer votre offrande. Il ajoute :

- « *Merci de soutenir mon humble mais nécessaire mission en ce bas monde ! Vous comprenez, à notre mort, il nous faut arpenter, avant d'atteindre notre Paradis et pour purger nos péchés, bien des routes, brûlantes et glacées, et ces infâmes sentiers seront dans le même état que les chemins de pèlerinage que nous aurons suivis de notre vivant. J'ai donc fait le vœu, au terme de bien des voyages, d'entretenir au mieux ces lacets dont je suis devenu par vocation le cantonnier. J'espère ainsi diminuer la peine des bonnes âmes chrétiennes qui suivront ces sentes purgatoires... C'est un travail éreintant, que j'accepte néanmoins de gracieusement accomplir, mais il faut bien de temps à autres se nourrir et s'équiper de tout ce qui peut être utile ou échangé, n'est-ce pas... » ! Il détourne alors ostensiblement la tête pour vous laisser entièrement libre de choisir votre aumône...*

- **Déposez dans la niche 1 objet de votre choix que vous rayerez de votre Equipement et butin.**

Ensuite, votre devoir accompli, l'étonnant gardien des lieux vous invite à pénétrer dans le sanctuaire en passant pas la porte étroite, dont le chambranle et les piédroits sont décorés de motifs gravés évoquant naïvement des étoiles, usés par les siècles.

- **Descendez les premières marches de l'escalier du 116.**



**21.** *Votre devoir accompli, l'étonnant gardien des lieux vous invite à pénétrer dans le sanctuaire en passant pas la porte étroite...*

## **22.**

Passant outre toute forme de politesse, il s'adresse à vous en langue d'Arabie, plus en cris qu'en paroles :

- « *Je m'appelle Oplymèphos et je suis un roi redoutable, adorateur du Dieu Unique, le Grand Allah, Céleste parmi les Célestes et dont Muhammad est le miséricordieux Prophète ! Ce village s'appelle Oplymèphos car c'est mon village !! Et les Blemmyes qui y habitent s'appellent tous Oplymèphos car ils sont mes Blemmyes !!!* ».

Manifestement, votre interlocuteur aime les choses simples. Ne sachant guère comment répondre à ces peu diplomatiques présentations, vous restez coi et il reprend, toujours avec la voix d'un Stentor :

- « *Toi, qui es-tu et pourquoi es-tu sur mes terres et en mon royaume ? Cherches-tu à me voler mon or précieux ou mes perles magnifiques ? Mes saphirs bleus comme l'azur ou mes rubis aussi rouges que ton sang ? Faut-il que j'ajoute ta tête à ma céphalothèque ?* »

Cette dernière question ne vous rassure guère et la perspective de voir votre caboche compléter une macabre collection ne vous enchante point du tout !

Vous le rassurez donc tout de suite, par vos gestes et vos paroles, lui affirmant qu'en aucun cas vous ne voulez lui dérober ses précieuses richesses ! Vous n'êtes qu'un humble voyageur qui cherche à traverser sans fourberie aucune cette vallée afin d'atteindre, de l'autre côté de la grande montagne, la belle et lointaine cité d'Ottorocora. Il n'a rien à craindre de vous et il est tout à fait en droit de vous refuser l'hospitalité dans son village ; vous vous contenterez alors, avec sa bénédiction, de contourner ce noble hameau et, suivant le cours de la rivière jusqu'à un col que l'on vous a dit peu éloigné de sa source, vous quitterez ces lieux sans qu'il n'entende plus jamais parler de vous.

Est-ce la crainte de son sabre en forme d'éclair qui vous délie la langue, ou est-ce tout simplement dans votre nature profonde, votre discours se révèle efficace et le Cyclope irascible s'apaise quelque peu.

Mais il prend soudain un air suspicieux et aussitôt, renflant l'air de ses narines aussi larges que votre poing, il se penche vers vous et, sans vergogne, ausculte votre sac :

**- Si vous êtes CHEVALIER et que vous avez encore votre Chevalière de famille, découvrez sa réaction au 100.**

**- Si vous avez le Code « VERGER » coché dans votre Journal de voyage, rendez-vous au 128.**

**- Si vous avez noté dans votre Equipement et butin la « Sacoche de cuir » et les « Fruits au noyau d'or », mais PAS la « Dent de Mermecolion », découvrez sa réaction au 63.**

**- Si vous avez noté dans votre Equipement et butin la « Sacoche de cuir » et les « Fruits au noyau d'or », MAIS AUSSI la « Dent de Mermecolion », poursuivez votre lecture au 105.**

**- Si vous n'avez PAS noté dans votre Equipement et butin la « Sacoche de cuir » et les « Fruits au noyau d'or », mais bien le « Rubis Magnifique », allez au 61.**

**- Enfin, Si vous n'avez PAS noté dans votre Equipement et butin NI la « Sacoche de cuir » et les « Fruits au noyau d'or », NI le « Rubis Magnifique », continuez au 53.**

## 23.

Pour vous donner du courage et insuffler de la bravoure au cœur de vos guerriers, vous hurlez !

Pour conjurer le mauvais sort, éloigner le malheur et éviter de mourir en silence, vous hurlez !

Parce que vous avez peur, cette peur primordiale qui vient naître au fond des tripes, traverse en le bousculant tout votre corps et vient surgir assourdissante de votre gorge, vous hurlez !

Vous hurlez... Mais vos cris de guerre n'ont pas vraiment l'effet escompté : plutôt que d'être galvanisés, les Vlakas aux molles nageoires ont l'air surpris, se demandant ce que vous pouvez bien leur vouloir, et certains ont même l'air apeuré !

Vous arrêtez donc de vous égosiller, tout penaud et déçu, et leur ordonnez d'un geste clair de ramasser le bélier et de partir à l'assaut.

Les premiers instants de la bataille sont prometteurs : votre bélier heurte avec fracas la lourde porte, mais le bois noir est solide et clouté ; quelques-uns de vos courageux Vlakas tombent aux pieds des remparts, leur crane conique écrasé par les lourdes pierres que leur lancent du haut de la muraille les défenseurs aux visages canins et aux babines retroussées dans un air menaçant, mais ils sont vite remplacés par d'autres tout aussi braves, et les coups de bélier se succèdent sans relâche !

Dans le même temps et à l'arrière du village, discrètement et sans se faire remarquer, plusieurs filets tressés d'algues et lestés de galets sont lancés en direction des créneaux : quelques-uns ratent leur cible, bien sûr, mais certains finissent par enserrer les merlons et devraient constituer alors, en les tendant bien depuis le sol, d'efficaces échelles de corde de fortune, certes improvisées mais qui, en principe, auraient dû permettre à vos soldats de grimper jusqu'en haut du mur puis de sauter à l'intérieur des remparts.

Hélas...

Très souvent, hélas, se mêlent entre eux le manque d'expérience et l'échec cuisant...

Un simple titre de noblesse n'a jamais fait le chevalier, et le métier des armes ne s'improvise pas : César ne s'est pas fait en un jour, et ce n'est pas aujourd'hui que vous deviendrez un nouvel Alexandre...

Dès vos premiers ordres, tout a été de travers : vous aviez ordonné à une vingtaine de vos courageux – mais stupides – Vlakas de contourner le village pour attaquer à l'arrière et par surprise, mais seule une dizaine d'entre eux ont compris les ordres, ou ont accepté d'y obéir ! C'est peu pour une attaque de diversion...

De plus, sitôt leurs filets jetés, les hommes poissons ont immédiatement sauté dessus pour y grimper rapidement, trop rapidement, en oubliant de les fixer en terre afin de les tendre au mieux. Les mailles se sont donc affaissées sous leur poids et les assiégeants se sont emberlificoté leurs pieds palmés et leurs tridents plus aussi redoutables...

Il a suffi que quelques hommes chiens, alertés par les jurons et les râleries proférés bruyamment derrière leur village, quittent le rempart fortifiant la porte et n'aillent en vérifier l'origine ; voyant le fort grotesque spectacle de ces écailleux batraciens pris dans leurs propres filets, et jappant de rire, ils les ont criblés de pierres et de coups de lance, tant et si bien que les filets de pêche furent bientôt remplis des cadavres de leurs pêcheurs !

Pendant ce temps, les redoutables guerriers cynocéphales qui défendaient la porte, encouragés par le succès de leur congénères partis protéger l'autre bout du village, redoublèrent d'efforts et restèrent fermes et concentrés, continuant de jeter dans votre direction des pierres plus lourdes encore et dont un grand nombre fit mouche et entraînèrent dans la mort plus d'un de vos soldats !

Vous aviez beau crier vos ordres, faire de grands gestes ou vous époumonner, les Vlakas restaient cois et désordonnés, et beaucoup d'entre eux prirent bientôt la fuite, tournant le dos à la bataille et courant en tous sens. Vous en avez même vu un piétiner un camarade tombé au sol pour passer par-dessus, lui déchirant une nageoire au passage, tellement la panique l'a rendu fol comme guêpe au four !

C'est à ce moment précis que votre caboche fut heurtée lourdement par une caillasse grosse comme un beau melon de Tunis.

**- Perdez connaissance au 58.**

## 24.

Vous décidez de rejoindre la vallée, entamant votre descente en marchant prudemment sur l'étroite corniche. En contrebas, le vertigineux paysage qui se déroule devant vos yeux est sauvage et splendide tout à la fois ! La rivière, les plaines de la vallée, les falaises et les sommets éternellement blanchis forment un tableau dont vous vous souviendrez toujours !

Bien sûr, vous êtes encore assez éloigné du plateau, mais si vos yeux ne vous trompent pas, il vous semble bien distinguer au loin des champs cultivés et même ce qui a l'air de vergers. Cette vallée serait-elle donc habitée ? Si c'est le cas, vous vous demandez qui peut bien y vivre...

A vrai dire, vous n'avez guère le loisir de beaucoup observer la vue, aussi belle soit-elle, car le sentier qui longe la falaise est plus abrupt et glissant que vous ne vous y attendiez, et vous évitez d'être distrait, préférant prudemment vous concentrer sur chacun de vos pas. Glisser dans le vide, ce serait la mort assurée !

Vous descendez donc sans vous presser, prenant bien soin de garder votre équilibre, toujours suivi par votre sinistre compagnon de voyage qui continue de planer au-dessus de vous, guettant le moindre faux pas.

Au bout d'environ deux heures d'une route toute en lacets qui semblent posés au milieu du ciel, vous vous approchez enfin du fond de la gorge et vous apprêtez à rejoindre le début du plateau.

C'est alors que vous entendez, plus bas et encore hors de vue, des cris de détresse se mêlant à des rugissements terrifiants, si intenses qu'ils couvrent le bruit de la rivière et font taire les oiseaux.

Manifestement, quelqu'un, non loin d'ici, est en train de connaître un triste sort...

Vous pourriez rapidement lui venir en aide, bien entendu, mais il vous faudrait alors courir le long des dernières centaines de mètres de la corniche qui se trouve tout de même encore à une belle hauteur au-dessus du sol pierreux ; vous pourriez aussi opter pour la prudence en prenant le temps de ne pas jouer les casse-cous et foncer moins pour observer plus ce qu'il en est plus loin. Après tout, vous ignorez la nature de la bête capable de pousser des cris aussi terribles...

- si vous vous mettez à courir pour **arriver le plus vite possible** sur les lieux de ce qui a l'air d'un drame, **foncez au 43**.

- si vous préférez agir avec circonspection et **ménager votre descente** pour être sûr de rester en un seul morceau, **cochez le code « Prudence » sur votre Journal de voyage et rendez-vous tranquillement au 4**.

- Vous pouvez également revenir sur vos pas et **prendre un autre chemin**. **Cochez alors le CODE « ZENITH » dans votre Journal de voyage et retournez au 1 (vous ne pourrez pas alors y choisir à nouveau le chemin vers la corniche)**.



**24.** *La rivière, les plaines de la vallée, les falaises et les sommets éternellement blanchis forment un tableau dont vous vous souviendrez toujours...*



## 25.

Surmontant votre peur et n'écoutez que votre courage – ou votre folie- et poussant un de ces cris de rage qui raffermis les tripes, vous foncez vers l'immonde créature !

Elle tourne alors, immédiatement et sans hésiter une seule seconde, son visage vers vous et la peur commence à vous envahir. Mais c'est la *terreur* qui vous fait hésiter un instant lorsque vous croisez son regard avide et cruel et que ses yeux d'un bleu profond et glacial, tranchant avec le rouge sombre de son visage, ne vous choisissent comme cible !

Mais vous n'hésitez qu'un instant... Le courage vous revient et raffermis vos jambes, surtout lorsque vous constatez qu'elle hésite à projeter vers vous ses dards empoisonnés au risque de se blesser elle-même.

Vous faites donc bien attention, pendant tout le temps du combat, à rester toujours bien face à elle et jamais sur ses flancs ou pire : dans son dos ! Le combat est rude et féroce, terrible et sanglant ! Ses rugissements terribles couvrent vos cris de rage désespérés.



**25.** *Elle tourne alors, immédiatement et sans hésiter une seule seconde, son visage vers vous et la peur commence à vous envahir...*

...

Vous la harcelez de vos coups tranchants et perçants, et son sang visqueux vient rougir encore plus son écarlate et léonine fourrure ; elle vous lacère le corps de ses griffes torses comme des vrilles, aussi coupantes que des poignards ; plus de dix fois elle cherche, heureusement sans succès, à vous déchirer de ses trois rangées de dents terrifiantes, et il s'en faut de peu qu'elle n'ait le dessus.

Mais au bout d'une lutte acharnée pendant laquelle chacun cherche seulement à sauver sa peau, vous finissez par lui percer le cœur. Rendant son dernier grognement, elle s'effondre à vos pieds, baignant dans son sang épais et nauséabond.

C'est une victoire ! Une rude victoire...

- si vous êtes **CHEVALIER**, cochez **1 blessure**.

- si vous n'êtes **pas CHEVALIER**, cochez **2 blessures ! (ou 1 seule blessure si vous êtes Rusé et que vous avez encore votre arbalète)**.

Malgré le dégoût que vous inspire le cadavre de ce monstre contre nature, vous récupérez néanmoins une douzaine de ses dards en prenant bien soin de ne pas vous blesser en les extrayant de sa queue.

Qui sait ? On devrait peut-être pouvoir faire quelque chose de ces sinistres trophées...

- **Notez dans votre Journal de voyage : 12 dards empoisonnés de Manticore.**

Vous vous asseyez ensuite quelques temps pour reprendre votre souffle et vous remettre de vos émotions.

- **Si vous le désirez, rayez un Repas de votre Journal de voyage et effacez 1 blessure.**

Pendant votre courte pause, une idée vous vient à l'esprit : une telle abomination devrait avoir une tanière quelque part dans les environs. C'est le cas des lions que vous avez eu le malheur de croiser en Éthiopie et même s'il ne s'agit définitivement pas de la même bête, les manticores doivent bien passer les nuits froides dans un abri, où elles gardent sûrement les charognes qu'elles finiront de dévorer plus tard !

Il pourrait être intéressant de fouiller telle tanière...

- **Si vous voulez chercher dans les environs la tanière de la manticore, commencez vos recherches au 136.**

- **Mais si vous préférez ne pas perdre de temps** dans des recherches qui ont de bonnes chances d'être vaines, vous rejoignez alors l'autre bout du plateau et c'est avec soulagement et une certaine fierté, le cœur encore battant, que **vous rejoignez un petit sentier rocailleux montant au 109.**

## 26.

Plaçant vos mains en porte-voix autour de votre bouche, vous hélez en criant d'une forte voix l'étrange personnage :

- « *Holà messire ! Que la Grâce soit sur vous ! Pardon de vous déranger pendant votre sieste, mais, s'il vous plaît, pourriez-vous tendre cette passerelle entre nous et me permettre de continuer mon voyage en passant de l'autre côté de ce torrent dans lequel je n'ai pas envie de finir en baignade* » ?

Le dormeur au pied unique ouvre un œil, puis l'autre... Plissant et se frottant les yeux comme s'il émergeait d'un long et profond sommeil, la créature s'assied puis se redresse sur sa seule jambe tout en baillant à s'en déboîter les épaules. Il est nu, entièrement nu, et expose à votre regard son membre secret sans pudeur aucune, comme si cela était tout à fait naturel !



**26.** *Plissant et se frottant les yeux comme s'il émergeait d'un long et profond sommeil, la créature s'assied puis se redresse sur sa seule jambe...*

Il se donne quelques petites claques sur ses joues, secoue un peu la tête et enfin vous adresse un grand sourire tout en rejoignant le bord du pic.

- « *J'arrive !* », vous crie-t-il en parlant, à votre grande surprise, votre langue romane. Et aussitôt, en un saut prodigieux, il bondit de sa jambe puissante et franchit les plus de cinq mètres de vide qui vous séparaient tous deux, atterrissant juste à vos côtés dans un nuage de poussière ! Il reprend :

- « *Je m'appelle Décopias et je suis le Saint Gardien Cantonnier du Pont Coupe-Gorge, comme vous pouvez le voir.* »

S'il vous fallait être honnête, il vous faudrait bien avouer que ne voyez rien du tout et que vous n'avez qu'une vague idée de ce que peut être un « Saint Gardien Cantonnier » ...

- « *Vous voulez franchir le Coupe-Gorge ? Hi ! Hi ! Hi ! C'est possible... J'en suis le gardien et j'ai fait vœu de tendre passerelle aux pèlerins et pèlerins de toutes constellations et de toute étoile...* » répondit-il en plissant des yeux aussi fins qu'un mauvais florin et en souriant de toute la largeur de son visage hilare. Malgré un fort accent étranger, inconnu de vos oreilles, sa connaissance de la langue romane, si rare en ces contrées, ne cesse de vous étonner.

- « *Je ne peux vous y forcer, bien sûr, et vous êtes libre de ne point le faire, mais il est de coutume de me laisser une offrande viatique pour m'en remercier et pour soutenir mon vœu de rester attaché à ce lieu, tel un stylite isolé du monde... De quoi manger ou boire, par exemple. Ou encore n'importe quel bien... Car dans le fond, ce qui compte, ce n'est pas ce que l'on donne mais bien le don lui-même* ».

Evidemment, et comme si souvent en ce bas monde, le pont n'est pas gratuit et il vous faut payer pour passer. A moins de ne pas respecter l'usage et d'insister pour franchir la passerelle sans contrepartie, mais cela serait-il bien digne d'un noble gentilhomme et d'un honnête chrétien ?

Ce singulier personnage **poursuit sa présentation au 77.**

## 27.

Avant même que vous n'ayez fini votre réponse, les hommes poissons réagissent, de manières différentes mais sans équivoque : le traducteur prend un air aussi surpris et effrayé que s'il vous poussait soudain ailes et cornes, et il recule sans tarder jusqu'à la porte de la bibliothèque qu'il quitte aussitôt ; le Prince, quant à lui, au visage jusqu'ici impavide et peu expressif, se met à trembler de colère et ses nageoires flasques et pendantes se mettent à tressaillir en ondulant d'avant en arrière ; il tape du poing sur sa cuisse grasse et écailleuse et vous hurle un ordre dont vous ne comprenez pas un traître mot mais dont vous saisissez parfaitement la signification : il vous ordonne d'obéir à sa requête ! Il assortit son verbe impérieux d'une menace dont son air gourmand vous fait immédiatement entrevoir le sens : si vous lui tenez tête, vous aurez le douteux privilège d'être au menu du prochain banquet royal...

- Peut-être est-il encore temps de changer d'avis et **d'accepter cette honorifique charge de Jemadar** en lui tendant la main en signe de pardon et de **continuer votre lecture au 8.**

Mais si vous persistez dans votre refus, comment allez-vous réagir à son courroux ?

- Si vous êtes **SAVANT ou RUSÉ, improvisez quelque chose au 5.**

- Si vous êtes **CHEVALIER**, votre réaction est celle d'un homme de guerre : **réagissez comme tel au 60.**

## 28.

Prenant votre air le plus navré et contrit, écartant les bras avec ostentation pour lui signifier clairement que vous êtes très désolé de devoir décliner son invitation, vous indiquez d'un geste univoque la direction de la surface ; puis vous enlevez de votre cou votre médaille d'argent terni représentant Saint-Christophe traversant le torrent avec Notre Sauveur sur ses épaules, et vous lui présentez avec déférence, en guise d'offrande... La créature, hésitante, finit par s'en saisir, avec un air mêlant méfiance et déception, mais paraît satisfaite de votre présent : elle s'empresse de l'attacher autour de sa crosse de pêche.

Enfin, du bout des doigts, elle fait vers vous le signe de croix puis, utilisant pour ce faire les larges nageoires qui pendouillent sous ses bras écailleux, elle s'éloigne en nageant et s'enfonce plus profondément dans les eaux obscures du fond du lac...

C'est au moment précis où ce monstre énigmatique disparaît de votre vue que vous arrêtez de bénéficier de votre prodigieuse respiration aquatique et qu'il vous faut à nouveau retenir votre souffle sous peine de noyade !

Vous laissez donc derrière vous ces eaux froides et boueuses et, revenant à la surface, vous aspirez une grande et belle gorgée d'air frais et pur que seules les hautes montagnes peuvent offrir, conscient d'avoir probablement esquivé une bien étrange et périlleuse aventure, de celles qui ne finissent pas toujours pour le mieux...

Vous vous accordez quelques instants de repos en vous couchant dans l'herbage dru et piquant du vallon. Une brise fraîche vient souffler sur votre visage encore mouillé par votre baignade, et vous respirez profondément, vous remettant peu à peu de vos émotions... Enfin, un peu las au début, vos vêtements trempés alourdissant votre démarche et vous engourdisant de froid, vous allez récupérer votre fidèle Bourdon de pèlerin, ce qui vous aide à retrouver après quelques mètres votre résolution.

**- Si vous avez le Code « VAL D'OR » coché dans votre Journal de voyage, vous prenez la direction de l'est au 143.**

**- Si vous n'avez PAS le Code « VAL D'OR » coché dans votre Journal de voyage, vous empruntez le long ruban du sentier qui remonte en pente douce le flanc nord qui borde le plateau, stérile et rocailleux ; après avoir franchi les crêtes qui balafrent son sommet et sans un regard en arrière, vous redescendez enfin en direction du sud vers les forêts en contre-bas et les plaines de la grande vallée qui s'étale sous vos yeux... **Prenez le chemin du 32.****

## 29.

Pour vous donner du courage et insuffler de la bravoure au cœur de vos guerriers, vous hurlez !

Pour conjurer le mauvais sort, éloigner le malheur et éviter de mourir en silence, vous hurlez !

Parce que vous avez peur, cette peur primordiale qui vient naître au fond des tripes, traverse en le bousculant tout votre corps et vient surgir assourdissante de votre gorge, vous hurlez !

Vous hurlez...

Les premiers instants de la bataille sont terribles : votre bélier heurte avec fracas la lourde porte dont le bois noir est solide et clouté ; quelques-uns de vos courageux Vlakas tombent aux pieds des remparts, leur crane conique écrasé par les lourdes pierres que leur lancent du haut de la muraille les défenseurs aux visages canins et aux babines retroussées dans un air menaçant, mais ils sont vite remplacés par d'autres tout aussi braves, et les coups de bélier se succèdent sans relâche !

Dans le même temps et à l'arrière du village, discrètement et sans se faire remarquer, une vingtaine de filets tressés d'algues et lestés de galets sont lancés en direction des créneaux : quelques-uns ratent leur cible, bien sûr, mais beaucoup finissent par enserrer les merlons et constituent alors, en les tendant bien depuis le sol, d'efficaces échelles de corde de fortune, certes improvisées, mais qui permettent à une douzaine de vos soldats, bientôt suivis des autres, de grimper jusqu'en haut du mur puis de sauter sur les toits de roseaux qui couvrent les huttes et de passer au travers, à la surprise des pauvres femmes chiennes et des malheureux garçons chiots, le tout dans des cris de furieuses attaques et de déchirants désespoirs !

Très souvent hélas se mêlent entre eux les bruits de la haine et de la souffrance...

Distracts et alertés par ce concert de pleurs et de râles qui retentit soudain dans leur dos, les redoutables guerriers cynocéphales qui défendent la porte connaissent un moment d'hésitation : certains, fidèles aux ordres et à leur poste, restent fermes et concentrés et continuent de jeter dans votre direction des pierres plus lourdes encore et dont plusieurs font mouche et font périr plus d'un de vos soldats !

Mais beaucoup d'autres, angoissés par les cris de détresse et les appels à l'aide de la chair de leur chair, leurs femelles et leurs chiots, rompent les rangs en jappant et accourent vers l'arrière du hameau où ils sont accueillis à grand coup de trident.

C'est exactement à ce moment que la porte se brise enfin sous les coups furieux de votre bélier destructeur ! Et vous entrez, trident au poing et cri de guerre aux lèvres, dans le village dévasté : moult coups sont donnés de part et d'autre, et font moult morts et blessés !

**- Cochez 1 blessure seulement car votre armure de coquilles vous protège.**

Le Roi des Cynocéphales lui-même dirige ses troupes. Il est armé d'une lance extraordinaire toute faite de bronze, à la longue hampe et à la pointe large et effilée, dont les tranchants soigneusement aiguisés brillent en reflétant la lumière du soleil ; son bouclier, plus haut qu'un homme, est fait de cuir épais tendu sur un cadre de bois noir en forme de mandorle, et il est décoré de symboles peints de couleurs vives représentant des éclairs stylisés. Mais surtout, et c'est là ce qui attire le plus votre regard, il porte autour du cou des colliers de perles et d'argent et, au sautoir d'une grande et lourde chaîne d'or, vous admirez, fasciné, le plus gros rubis qu'il vous a jamais été donné de voir, et de la plus belle eau !

Reconnaissant votre diadème de Jemadar, il fonce sans hésiter dans votre direction et c'est alors le début de votre duel le plus mémorable !

**- Affrontez le Roi cynocéphale au 86.**

### 30.

Le Panotéen prend un air surpris : manifestement, il ne s'attendait pas de votre part à tant d'érudition !

*« Effectivement, je suis dans ma 30<sup>ème</sup> année... Et je me réjouis de constater que tu as déjà entendu parler de mon peuple, qui fut grand aux jours d'autrefois, et qui ne l'est plus. Mais qui le sera à nouveau un jour... peut-être... »* dit-il le regard vague et d'un ton mélancolique.

Puis, il se ressaisit et à nouveau plonge son regard malicieux dans le vôtre. Prenant un air d'abord taquin, puis résigné, il vous répond enfin :

- « J'ai surtout l'âge d'un homme qui ne peut plus se permettre de s'endormir trop tard quand les chemins sont raides et couverts de cailloux... ». Il vous adresse alors un clin d'œil et un dernier sourire puis, s'éloignant du feu mourant pour s'approcher d'un petit arbre touffu, accroche les deux anneaux de son oreille gauche à deux branches solides et s'enroule dans son pavillon qui forme ainsi un genre de hamac ; il replie ensuite

son oreille droite sur lui pour s'en servir comme d'une couverture. Voilà un bien insolite bivouac... Mais aux ronflements que vous entendez moins de deux minutes plus tard, il vous paraît clair que cela doit être fort douillet !

Voilà une bien étrange rencontre, de celles dont vous vous rappellerez longtemps.

Vous hésitez à boire une dernière gorgée de Tongba, perdant votre regard dans les ultimes rougeoiements des braises, mais vous finissez par admettre que, vous aussi, vous avez l'âge de ne pas dormir trop tard et que les sentiers que vous emprunterez demain seront sans doute aussi raides et couverts de cailloux que ceux de ce compain d'un soir aux merveilleuses oreilles...

Vous vous étendez sur votre paille et, après vous être emmitouflé dans votre bonne vieille couverture de laine anglaise, non sans un dernier regard vers les étoiles, vous fermez les yeux et commencez à vous endormir. Dans cette douce somnolence qui précède le sommeil, vous entendez, au loin mais pas tant, le cri du vautour qui vous suit depuis des jours et qui vous rappelle, à sa manière, que votre voyage est encore long...

Enfin, vous vous enfoncez dans un sommeil profond et mérité.

**- Endormez-vous au 133.**

### 31.

Tel est votre caractère et telle est votre nature ! Depuis toujours, vous êtes le roi du bagout, le prince de la menterie, bien moins petit docteur que grand bonimenteur, et que ce soit en salle d'examen ou en lice, votre meilleur atout a toujours été votre langue, que vous avez grande et dont vous savez vous servir. Et ce n'est pas ce village qui fera exception !

Argumentant de mille manières, et déployant tous vos talents de rusé ambassadeur et de fin diplomate, vous parvenez finalement à convaincre le roi des Cynocéphales de s'allier avec *Oplymèphos*, et celui-ci, ivre de joie et de reconnaissance, sait vous en remercier à sa manière : il vous offre... la vie sauve !

Vous assénant une dernière et pénible tape dans le dos, riant de votre air déçu et trahi, mais sachant pertinemment bien que vous n'avez d'autre choix que d'accepter sa fourberie, il vous déclare d'un air débonnaire que vous auriez dû vous y attendre, qu'il vous trouve bien naïf, qu'on ne peut gagner à tous les coups et que cela vous servira de leçon pour une prochaine fois.

Il vous fait surtout clairement comprendre que sa miséricorde pourrait bien se révéler passagère, et vous comprenez qu'il est largement temps pour vous de vous éloigner au plus vite de cet allié et de ce roi ingrats et barbares ; vous ramassez donc sans traîner votre sac, récupérez votre épée et partez la queue entre les jambes, sous l'œil moqueur du traîtreux cyclope et le regard amusé du roi canin, grim pant rapidement le long d'un sentier qui longe la rivière vers son amont et vers sa source.

D'un promontoire plus élevé, où vous faites une pause de quelques minutes pour reprendre votre souffle et vous remettre de vos émotions, vous apercevez en contrebas les deux souverains guerriers partager leur outre de vin et de bière, et bientôt, sonn ant bruyamment dans d'étranges trompes pendant que les femelles entament des danses lascives et barbares au pied de leur grande idole, ils se réunissent pour fêter ce qui leur semble une alliance prometteuse.

Ce misérable spectacle vous révulse et vous emplit d'écœurement.

C'en est trop pour vous ! Vous décidez de quitter sur le champ et sans plus vous retourner cette vallée maudite ! Vous remontez alors le cours de la rivière jusqu'à rejoindre un étroit sentier pentu qui vous mène,

quelques heures plus tard et plusieurs centaines de mètres plus haut, à un col enneigé baigné des premiers nuages. Là, vous pouvez enfin vous poser quelques instants pour reprendre vos esprits. Et c'est là, et maintenant, que vous choisissez de poursuivre votre route, vous promettant de ne plus jamais revenir dans cette vallée inhumaine.

Mordant sur votre chique, vous resserrez alors votre mantel de pèlerin pour vous protéger du vent piquant de froid et vos pas, crissant dans la neige glacée, finissent par vous conduire, longeant l'épaule de la Mère de Tous les Nuages, sur son autre versant...

De là, vous contemplez la suite de votre voyage : plus bas vers le nord, un immense lac, bien plus grand encore que le lac Saphir, fait miroiter à sa surface la lumière du ciel. Il se décharge en une puissante rivière qui s'écoule vers la vallée en contre-bas et baigne de ses eaux limpides et bleutées, au loin, tout là-bas, une ville dont vous distinguez à peine les toits pointus et les coupoles dorées : *Ottorocora* !

Ce paysage vous reconforte quelque peu le cœur et ravive votre âme. Et vous avez la joie de voir s'éloigner à jamais votre voutour, frustré et déçu...

D'ici quelques jours, vous pourrez oublier cette maudite vallée dans laquelle vous vous êtes égaré et pour laquelle vous auriez bien pu vous perdre ou mourir, goûtant le plaisir simple d'un bon feu d'auberge et découvrant quelles marchandises exotiques sont proposées dans les bazars et les souks de cette cité lointaine.

Et vous rêvez, plus loin encore, des rivages merveilleux de la soyeuse *Serica*.

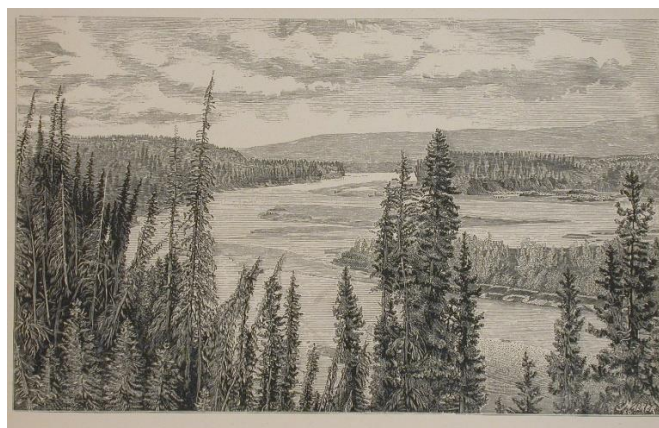
Mais ceci est une autre histoire...

## 32.

Le sentier que vous suivez descend en d'étroits lacets vers une grande bande de sapins en contre-bas, puis rejoint les berges de la rivière qui, depuis des éons, creuse patiemment cette grande et large vallée.

Après avoir quitté l'ombrage des conifères, vous longez sur quelques lieues la rive nord du cours d'eau jusqu'à atteindre un gué, reconnaissable aux petites vaguelettes présentes sur toute sa largeur aux endroits les moins profonds ; vous le traversez donc sans peine...

Quelques lieues plus loin encore, les plaines qui s'étendent, paresseuses, entre les méandres paisibles vous font inmanquablement penser à des vergers : les arbres étranges et exotiques qui partout y poussent en lignes régulières ne vous semblent pas être dus aux hasards de la nature, mais bien à la volonté de quelques cueilleurs soigneux et ordonnés.



**32.** *Le sentier que vous suivez descend en d'étroits lacets vers une grande bande de sapins en contre-bas, puis rejoint les berges de la rivière qui, depuis des éons, creuse patiemment cette grande et large vallée...*

Curieux, vous vous approchez des troncs les plus proches, et vous avez la surprise de constater que des branches de certains de ces arbres merveilleux pendent des fruits mûrs dégoulinants de miel, pendant que sur d'autres poussent des grappes d'un genre de raisin dont les grains sont déjà remplis non pas de jus mais bien de vin ! Et d'autres encore ont l'écorce entaillée d'une canule par laquelle s'écoule une liqueur épaisse qui, en séchant au soleil, se transforme en belle et blanche farine...

Quel fabuleux verger que voilà !

**- Cochez le CODE « VAL D'OR » dans votre Journal de voyage.**

Vous vous régalez donc de tous ces bienfaits savoureux, restant tout de même raisonnable, tant pour le manger que pour le boire, et si les fruits sont aussi bons que la manne pour les Hébreux, le vin est un véritable nectar digne des dieux païens des temps anciens et révolus...

**- Si vous êtes blessé, effacez 1 blessure de votre journal de voyage.**

Vous pourriez évidemment en cueillir plus et faire des réserves pour plus tard, mais ce serait alors de la maraude car vous vous doutez fort bien que ce verger digne d'un conte des mille et une nuits doit forcément appartenir à quelqu'un... qui pourrait ne pas apprécier votre geste ! D'un autre côté, ces fruits fantastiques constitueraient de fantastiques repas...

**- Si vous en cueillez plus, attrapez les grappes des branches basses au 120.**

**- Si vous préférez vous abstenir et ne rien emporter avec vous, quittez le verger au 126.**

### 33.

Prenant bien soin de ne marcher que sur les mousses rupestres qui étouffent le bruit de vos pas, et surtout d'éviter d'être dans le sens du vent, petits pas après petits pas, prenant tout le temps qu'il est nécessaire mais sans traîner, vous parvenez à contourner le monstre sans le sortir de son sommeil jusqu'à l'extrémité du plateau et c'est avec soulagement, le cœur battant, que **vous rejoignez le petit sentier rocailleux qui vous amène au 109.**

### 34.

Vous prenez bien le temps de le mettre en joue et choisissez précisément le meilleur moment, un instant pendant lequel le vent se calme. Puis, retenant votre inspiration, sans trembler aucunement, vous tirez.

A cette distance, à peine six ou sept mètres, c'est Noël...

Le carreau siffle en fendant l'air et vient transpercer la tempe droite du dormeur étrange. Le sang s'écoule à gros bouillons, son corps s'affale encore plus qu'il n'était vautre et sa jambe unique retombe lourdement au sol en brassant un nuage de poussière. Il est mort sur le coup et ne se réveillera jamais de sa sieste !

Qui ou quoi qu'il soit, il ne pourra plus jamais nuire aux pèlerins et voyageurs en leur coupant la gorge ou Dieu sait quoi !

Et aussi facile qu'il ait été, c'était un joli tir.. !

Vous ne trouvez par-contre aucun moyen d'amener à vous cette passerelle qui reste désespérément inaccessible. Même une corde, *si vous en avez une*, ne vous serait guère d'un grand secours car pour l'agripper, il vous faudrait précisément un grappin...

**- Vous décidez finalement de *revenir sur vos pas jusqu'à la Passe d'Ottorocora ; retournez au 1.***



### 35.

Haussant un peu les épaules, l'air embarrassé, vous lui répondez que vous n'en avez pas la moindre idée : comment le pourriez-vous puisque c'est la première fois que le rencontrez...

Prenant un air d'abord taquin, puis résigné, il vous répond enfin :

- J'ai l'âge d'un homme qui ne peut plus se permettre de s'endormir trop tard quand les chemins sont raides et couverts de cailloux... ». Il vous adresse alors un clin d'œil et un dernier sourire puis, prenant soudain un air sérieux, vous adresse ce propos sibyllin :

- « Si tu rencontres le roi qui n'a qu'un œil, prouve-lui que tu es chrétien en lui montrant ta médaille que j'ai aperçue autour de ton cou. Il est un adorateur de Yahvé et porte aux disciples d'*Issa*, que vous appelez *Gézou*, une grande affection. De même, si tu te retrouves au bord du grand lac, plus haut dans la montagne, scrutes en les berges car tu pourrais bien y trouver des perles splendides au creux des huitres émergeant de la boue puante des rives ... ».

**- Cochez le CODE « SPLENDIDE » dans votre Journal de voyage.**

Enfin, s'éloignant du feu mourant pour s'approcher d'un petit arbre touffu, il accroche les deux anneaux de son oreille gauche à deux branches solides puis s'enroule dans son pavillon qui forme ainsi un genre de hamac et il replie ensuite son oreille droite sur lui pour s'en servir comme d'une couverture. Voilà un bien insolite bivouac... Mais aux ronflements que vous entendez moins de deux minutes plus tard, vous ne doutez pas que cela doit être fort douillet !

Voilà une bien étrange rencontre, de celles dont vous vous rappellerez longtemps.

Vous hésitez à boire une dernière gorgée de Tongba, perdant votre regard dans les ultimes rougeoiements des braises, mais vous finissez par admettre que, vous aussi, vous avez l'âge de ne pas dormir trop tard et que les sentiers que vous emprunterez demain seront sans doute aussi raides et couverts de cailloux que ceux de ce compain d'un soir aux merveilleuses oreilles...

Vous vous étendez sur votre paillasse et, après vous être emmitouflé dans votre bonne vieille couverture de laine anglaise, non sans un dernier regard vers les étoiles, vous fermez les yeux et commencez à vous endormir. Dans cette douce somnolence qui précède le sommeil, vous entendez, au loin mais pas tant, le cri du vautour qui vous suit depuis des jours et qui vous rappelle, à sa manière, que votre voyage est encore long...

Enfin, vous vous enfoncez dans un sommeil profond et mérité.

**- Endormez-vous au 106.**

### 36.

Après avoir louvoyé plusieurs fois, le sentier finit par monter de plus belle vers le nord.

Le vent se met à souffler, humide et glacé ; il remonte de la vallée au sud vers les sommets septentrionaux, suivant le vallon qui mène votre sentier vers les hauteurs ; au moins l'avez-vous dans le dos et non pas face à vous ! Au terme d'une pente assez raide et fatigante qui vous fait soupirer à chaque pas et tend les muscles de vos jambes comme des cordes d'arbalète, le chemin débouche enfin sur un petit plateau formant comme une terrasse à mi-hauteur du flanc de la montagne.

Et c'est là que vos yeux se posent avec effroi sur une des créatures les plus monstrueuses qu'il vous aura été donné de voir jusqu'à ce jour !

Tranchant avec les tristes et grises couleurs des roches alentours, il est impossible de ne pas remarquer le pelage écarlate de son corps de lion, ni sa queue de scorpion se terminant par des dards affutés en grand nombre. Mais le plus effrayant, sans aucun doute, est sa tête au visage humain, rouge sombre, fendu sur toute sa largeur par trois horribles rangées de dents taillées comme des lames de scie et qui s'enchevêtrent comme les dents d'un peigne !

Une telle horreur doit être un adversaire redoutable, même pour un chevalier redouté.. !



**36.** *Il est impossible de ne pas remarquer le pelage écarlate de son corps de lion, ni sa queue de scorpion se terminant par des dards affutés en grand nombre. Mais le plus effrayant, sans aucun doute, est sa tête au visage humain...*

...

Pour le moment, l'horrible créature semble assoupie et ne paraît pas vous avoir encore remarqué.

- si vous êtes **SAVANT**, notez le numéro de ce paragraphe et consultez la page IV de votre bestiaire.

- Sur la droite, à une douzaine de mètres de vous, un petit sentier continue de grimper vers l'est : si vous voulez **tenter un passage en discrétion**, en contournant la mantichore sans vous en faire faire voir ou entendre, **avancez à pas de loup au 18.**

Si vous n'avez pas froid aux yeux et que **vous préférez la combattre**, pour la gloire et par devoir chrétien de débarrasser le monde d'une telle abomination :

- **Si vous voulez mener ce combat en version « SIMPLE », menez les hostilités au 151.**

- **Si vous voulez résoudre ce combat en version « EXPERT », préparez-vous au 150.**

### 37.

« *A chevalier prudent, barbe blanche* » vous disait votre père entre chasse et lice, et vous aimeriez connaître de vieux jours...

Essayant de garder le silence le plus absolu, évitant même de respirer, à pas lents et feutrés, vous vous éloignez de cette scène de carnage. Le monstre, vorace, ne vous remarque à aucun moment, tant il est accaparé par son sanglant festin, et c'est bien heureux pour vous !

Vous quittez les lieux sans encombre.

Vous avez en plus l'heureuse surprise de trouver, à quelques mètres de là, une sacoche à bandoulière en cuir gisant entre les hautes herbes ; vous reconnaissez juste à côté les traces de la bête, et vous comprenez que c'est ici que sa pauvre victime a dû se faire attaquer, puis trainer un peu plus loin pour être dévorée. Ce sac était probablement le sien...

A l'intérieur, point de trésor mais une douzaine de beaux fruits à la peau duveteuse et bleutée, de la taille d'une grosse prune.

Curieux et surtout affamé par le milieu du jour, vous en croquez un morceau du bout des dents : juteux, sucré, tendre à souhait, le fruit s'avère délicieux, et le contenu de cette sacoche pourrait constituer un savoureux repas. Mais comble de merveille : lorsque vous crachez dans votre main son noyau pour pouvoir l'observer, vous vous apercevez avec stupéfaction qu'il est en fait une véritable pépite d'or !

Délicieux comme le miel, et au noyau d'or... Quels merveilleux fruits !

Vous passez la bandoulière autour de votre épaule et poursuivez, satisfait et content, votre route...

**- Notez dans votre Equipement et butin « Sacoche de cuir » et « Fruits au noyau d'or ».**

**- Poursuivez vos merveilleux itinéraires au 125.**

### 38.

Vous hésitez quelques fractions de seconde à lâcher votre fidèle bâton de marche, mais vous vous rappelez bien vite qu'il n'est plus temps de tergiverser et que vous voulez avant tout survivre !

Inquiet mais décidé, vous lâchez votre bourdon et aussitôt vous êtes entraîné vers le lac : vous ne pouvez plus vous permettre le luxe d'une seule seconde d'hésitation !

Immédiatement, vous sortez votre courte épée de son fourreau et, juste avant d'atteindre le bord de l'eau, concentré, vous abattez sa lame sur le câble tressé d'algues : son tranchant ne réussit même pas à l'entamer ! Elle est émoussée, certes, et son fil est ébréché, mais tout de même ! Ce filin doit être fameusement plus solide qu'il n'y paraît, et vous êtes désormais certain que vous ne pourrez pas vous libérer de ce piège insolite de cette manière : il va falloir trouver une autre solution.

Derrière vous, haut dans le ciel, mais pas tant, vous entendez votre charognard vautour crier ce qui semble être des regrets de vous voir lui échapper au profit d'un autre prédateur...

Puis vous tombez dans l'eau, dans une grande gerbe d'eau noire.

Le lac glacé vous transperce de mille poignards de givre, et ses eaux charrient tellement de boue et d'algues en décomposition, remuées par votre chute, que vous n'y voyez rien à moins d'un mètre.

Vous tentez tout ce qui vous passe par la tête pour vous libérer de l'huitre, et vous ne manquez pourtant pas d'astuce, mais rien n'y fait et le maudit coquillage refuse obstinément de s'ouvrir ou de se briser !

Finalement, au bout de plus d'une minute à retenir votre souffle et vous débattre, vous finissez par avoir le réflexe fatal de vouloir respirer et l'eau sombre, s'engouffrant dans votre gorge, s'écoule rapidement jusqu'à vos poumons.

Votre vue se brouille ; vous distinguez votre médaille de Saint-Christophe, sortie de sous votre chemise et flottant entre deux eaux, offrir à vos yeux un dernier reflet de lumière...

**- Allez vous noyer au 99.**

### 39.

Vous n'ignorez pas que le *Mermecolion* est victime de sa nature hybride et contre-nature : sa tête de lion, seulement contentée par la viande, ne peut digérer ce que veut dévorer son corps de fourmi, et l'insecte souffre des appétits du fauve... Cette infâme créature est donc éternellement affamée ! Mais l'ambre, à la fois végétale par sa résine et animale par les nombreux insectes qui en sont prisonniers, devrait pouvoir pleinement la satisfaire. Vous sacrifiez donc de vos biens vos beaux et précieux Colliers d'ambre de la Baltique, et les lui jetez en pâture. Aussitôt, la bête, ne prenant aucunement la peine de vous accorder la moindre attention, se jette sur vos perles du plus bel ambre de Pologne, et les broie entre ses mâchoires en de lugubres craquements.

Mieux vaut vos colliers que vos os !

**- Rayez de votre Equipement et butin « Colliers d'ambre de la Baltique ».**

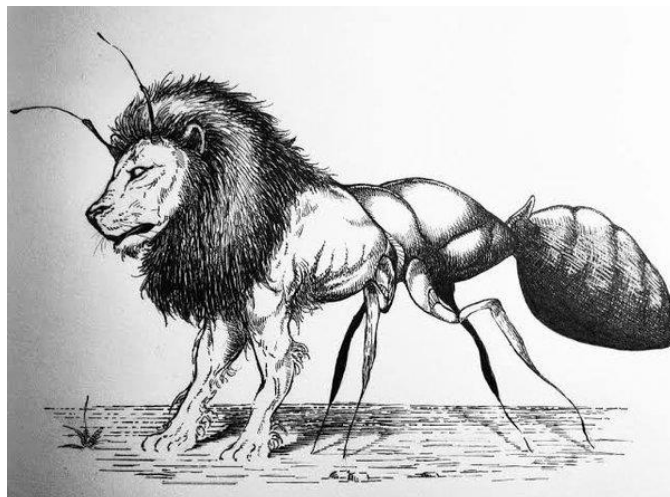
Quelques instants après, et comme il est écrit dans les bestiaires, le monstre s'endort d'un sommeil lourd profond, ronflant comme un moulin, ses six pattes crochues repliées sous son corps chitineux...

Mais peut-on faire confiance aux Livres des Merveilles et à leurs bestiaires au point d'en risquer sa vie.. ? Méfiant à l'extrême, redoutant son réveil qui vous mènerait certainement vers votre perte, vous osez néanmoins vous approcher de la créature, l'épée au poing.

Et alors que vous en êtes tellement proche que vous pouvez sentir son haleine fétide et sentir la chaleur de ses soupirs sur vos cuisses, vous la frappez de la pointe aigüe de votre lame, transperçant sa tête de part en part ! La bête meurt sur le champ, et son sang, écarlate et poisseux, éclabousse vos bottes.

Content d'avoir pu éviter un terrible combat grâce à la sagesse et au savoir des anciens, mais sous le coup de l'émotion tout de même, vous vous asseyez quelques instants sur le tronc couché d'un arbre mort...

**- Remettez-vous de vos émotions au 2.**



**39. Cette infâme créature est donc éternellement affamée...**

#### 40.

Tout doucement et sans gestes brusques, vous quittez discrètement votre couche et vous vous approchez à pas feutrés de l'intrus, le plus silencieusement du monde.

Malheureusement et à votre grande surprise, alors que vous avez fait preuve de la plus grande discrétion et que vous pensez bien n'avoir fait aucun bruit, l'étrange individu vous entend et empoigne un bâton de marche dont il se sert pour vous attaquer. Vous êtes repéré et il vous faut rapidement réagir.

- ***Si vous êtes RUSÉ***, vous pouvez tenter de le calmer et d'***éviter la bagarre au 6.***

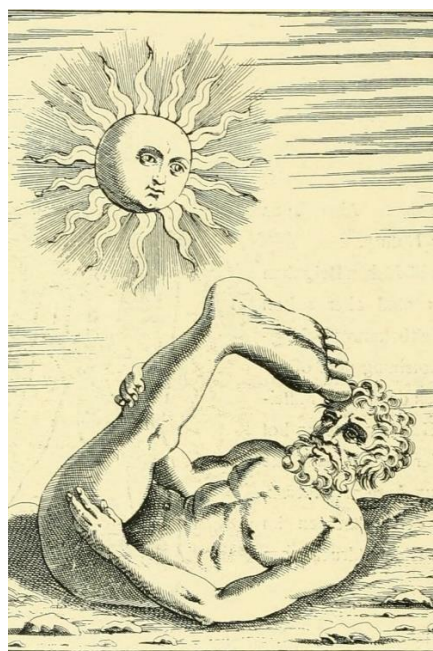
- ***Si vous n'êtes pas RUSÉ ou si vous préférez le combattre, sortez votre épée de son fourreau au 9.***

#### 41.

Prenant grand soin de bien garder votre équilibre sur cet étroit ponton sans aucun garde-corps, vous foulez enfin le sommet du pic rocheux. Progressant par petits bonds vers la porte d'entrée du temple, l'étrange gardien à la jambe unique vous indique alors une niche creusée dans le mur du sanctuaire à côté de la porte étroite et dans laquelle vous pourrez déposer votre offrande. Il ajoute :

- « *Merci de soutenir mon humble mais nécessaire mission en ce bas monde ! Vous comprenez, à notre mort et avant d'atteindre notre Paradis, il nous faut arpenter pour purger nos péchés bien des routes, brûlantes et glacées, et ces infâmes sentiers seront dans le même état que les chemins de pèlerinage que nous aurons suivis de notre vivant. J'ai donc fait le vœu, au terme de bien des voyages, d'entretenir au mieux ces lacets dont je suis devenu par vocation le cantonnier. J'espère ainsi diminuer la peine des bonnes âmes chrétiennes qui suivront ces sentes purgatoires... C'est un travail éreintant, que j'accepte néanmoins de gracieusement accomplir, mais il faut bien de temps à autres se nourrir et s'équiper de tout ce qui peut être utile ou échangé, n'est-ce pas... » ! Il détourne alors ostensiblement la tête pour vous laisser entièrement libre de choisir votre aumône...*

- ***Déposez dans la niche, au choix, 1 Repas ou 1 objet que vous rayerez de votre Equipement et butin, selon votre choix.***



**41.** *Progressant par petits bonds vers la porte d'entrée du temple, l'étrange gardien à la jambe unique vous indique alors une niche creusée dans le mur du sanctuaire...*

Ensuite, votre devoir accompli, vous le rejoignez de l'autre côté du pic ; fouillant dans des fourrés au bord du précipice et sortant des taillis une seconde passerelle, il ajoute :

- « Ah ! Et lorsque vous arriverez tout en haut du chemin en vue des crêtes, évitez de redescendre vers la vallée car vous risquez alors de croiser la tanière d'une terrible manticore, un abominable lion à tête d'homme ! Suivez plutôt la ligne rocheuse des crêtes vers l'est. La route est plus ardue, et le sentier difficile à trouver si on n'en connaît pas l'existence, mais c'est beaucoup moins dangereux.

*Si malgré le péril vous préférez vous diriger vers le sud, rappelez-vous qu'en plus d'une ouïe fine, les manticores ont surtout l'odorat aiguisé d'un félin et prenez grand soin de ne pas vous déplacer dans le sens du vent ! Elle aurait vite fait de vous repérer et de vous cribler des dards empoisonnés qu'elle projette avec force du bout de sa queue de scorpion... Si vous êtes assez fou pour l'affronter, ne vous approchez en aucun cas de son arrière-train, dont la queue est plus redoutable que sa mâchoire effrayante ».*

Voilà un sinistre avertissement qui pourrait s'évéler bien utile.. !

**- Cochez le Code « DECOPIAS » dans votre Journal de voyage et poursuivez votre lecture au 13.**

## 42.

Vous prenez la direction du nord. Le soleil matinal prolonge sur votre gauche votre ombre sur les rochers escarpés, et sur votre droite, c'est le vide, tant le sentier que vous arpentez prudemment se trouve près du bord du gouffre. Plusieurs dizaines de mètres plus bas, vous entendez le grondement de la rivière qui se transforme dans ce canyon encaissé en un torrent aux blancs rapides...

Heureusement, le chemin est étonnamment bien entretenu, et c'est mystérieuse merveille que de voir que même en ces régions désolées du monde, certains cantonniers bienveillants et courageux prennent à cœur de faciliter la route des voyageurs, pèlerins ou marchands, soldats ou prophètes, en aplanissant les sentiers et en redressant régulièrement les cairns, ces petits tas de pierres visibles de lacets en tournants, et qui permettent de toujours repérer la bonne direction, même quand seuls leurs sommets émergent de la neige qui bien souvent efface du regard le tracé des pistes montagneuses.

C'est donc sans encombre ni trébuchement qu'une demi-heure plus tard vous atteignez le sommet de la hauteur derrière laquelle la sente se poursuivait hors de votre vue.

Le paysage qui s'offre alors à vos yeux vous laisse bouche bée : un peu plus bas et à environ 300 mètres de vous, le canyon que vous longez se rétrécit encore, passant d'une trentaine de mètres de large à moins de vingt, et à peu près au milieu de sa largeur se dresse un piton rocheux étroit d'environ cinq mètres de diamètre, véritable et étonnante colonne naturelle qui surgit du lit de la rivière et s'élève jusqu'à hauteur des bords du gouffre.

Au milieu de ce pic, posée comme un exotique chapiteau, une étrange construction constituée de pierres sèches usées par les âges et les givres se dresse de ses trois mètres de hauteur. Sa forme générale évoque une sorte de clochette pansue reposant sur un large socle carré qui occupe plus de la moitié du sommet rocheux, et dont le sommet est couronné par une espèce d'obélisque conique ; à l'extrémité de ce cône figure une étoile de pierre. Vous distinguez que le côté sud du socle est percé d'une belle et large porte...

Cela évoque en vous le Phare d'Alexandrie au pied duquel vous avez passé bien des heures au service du Sultan... Mais ceci est une autre histoire !

Si vous en croyez votre carte, il s'agit certainement du lieu désigné sous le sinistre nom de « Coupe-gorge ».

Vous apercevez également non loin de cette construction, posée parallèlement au bord du précipice, un genre de passerelle sans aucun garde-corps, qui vous permettrait, si on la faisait enjamber le vide jusqu'à votre côté du canyon, de traverser les cinq mètres qui vous séparent de ce curieux bâtiment. Probablement trouve-t-on, de l'autre bord, un pont semblable qui permettrait de rejoindre la rive est du gouffre et de pouvoir poursuivre votre route vers la lointaine Serica.

Mais le plus surprenant et ce qui vous laisse profondément perplexe, c'est l'être bizarre qui a l'air de dormir devant la porte !

De taille plutôt menue, mais large d'épaules et aux bras épais, une espèce de bonhomme étrange est étendu à même le sol ; ses cheveux, frisant comme laine de mouton anglais, sont grisonnants et il est nu comme en Eden. Le plus étrange est son pied, son pied unique ! En effet, plutôt que d'avoir deux jambes bien distinctes comme l'ont les braves gens de tous horizons et pays, la créature qui se tient à quelques mètres de vous paraît n'avoir qu'une seule jambe - mais une grosse ! – tendue vers le ciel et finie par un seul pied aussi large qu'un bouclier de joute et qui lui procure l'ombre nécessaire pour se protéger du soleil pendant sa sieste.

Décidément, « *A Terres inconnues, étranges coutumes* », comme vous le murmurait votre vieille tante à barbe ...

- Si vous êtes **SAVANT**, notez le numéro de ce paragraphe et consultez la page VIII de votre **bestiaire**.



**42.** *Un seul pied aussi large qu'un bouclier de joute et qui lui procure l'ombre nécessaire pour se protéger du soleil et pendant sa sieste...*

...

Il pourrait être intéressant de voir de plus près cet édifice intrigant ; Il faudrait pour cela traverser le canyon au moyen de la passerelle. Vous pourriez éventuellement, ensuite, passer de l'autre bord du gouffre et continuer votre route vers l'est. Mais est-il bien prudent d'explorer un endroit qualifié de « Coupe-Gorge ».. ?

Et quelle serait alors la réaction de l'être difforme qui dort devant l'entrée ? La passerelle se trouvant de son côté, vous espérez qu'il sera assez intelligent – et pas trop sauvage ou cupide – pour accepter de la coucher en travers du vide et vous permettre de passer.

Vous pourriez aussi, beaucoup plus simplement, régler la chose en un tir bien ajusté d'arbalète, si vous en possédez une. Après tout, il pourrait s'avérer salutaire d'éliminer de la surface de la Terre un coupeur de gorge difforme et paresseux !

Enfin, vous pourriez, le plus simple du plus simple, éviter de vous faire remarquer ici et rebrousser chemin vers la sortie de la Passe d'Ottorocora...

Qu'allez-vous choisir ?

- vous appelez le dormeur au pied unique, afin de lui demander de jeter la passerelle jusqu'à vous. **Réveillez-le alors au 26.**

- **Si vous avez une arbalète**, vous pouvez aussi charger un carreau et viser la tête joufflue de l'être bizarre qui dort devant la porte. A cette distance, ce serait triste geste que de le rater ! **Appuyez sur la gâchette au 34.**

- Vous préférez revenir sur vos pas et **prendre un autre chemin. Cochez le CODE « ZENITH » dans votre Journal de voyage et retournez au 1 (vous ne pourrez pas alors y choisir à nouveau le chemin vers le nord).**

#### 43.

N'écoutant que votre courage, vous décidez de rapidement tenter de venir en aide à l'infortuné inconnu qui hurle ces cris de détresse, ou tout du moins d'aller vite voir ce qui se passe et ce qui pousse de tels rugissements.

Vous accélérez donc le pas et vous vous mettez presque à courir, frôlant dangereusement le vide à chaque mètre parcouru...

- **Si vous êtes RUSÉ, précipitez-vous au 68.**

- **Si vous n'êtes PAS RUSÉ, dérapez au 93.**

#### 44.

Vous décidez donc d'installer votre campement pour la nuit.

Avant toutes choses, et sitôt posé votre sac, vous allez boire de grandes goulées de l'eau fraîche du ruisseau, et c'est un délice ! Rien de meilleur que l'eau pour étancher la soif des chemineurs et des avaleurs de route !

Alors que vous commencez à vous éloigner des bords du ruisseau, au fond de l'eau claire et peu profonde, au milieu des galets qui tapissent le lit du petit cours d'eau, un éclat rouge vif attire et séduit votre regard !

Vous ignorez l'origine de cette brillance soudaine, mais ce rouge vous semble magnifique.

Mais de quoi s'agit-il.. ?

Vous êtes évidemment très tenté de mettre un peu les pieds dans l'eau et d'aller voir ce que c'est : l'eau est glacée, certes, mais peu profonde. Et puis... serait-ce raisonnable de renoncer à ce qui est peut-être une merveille ?



D'un autre côté, un soir frisquet, humide et venteux n'est certainement pas le meilleur moment pour se mouiller, surtout dans un petit torrent de montagne, tout ça pour un reflet qui pourrait bien être de pacotille. Serait-ce raisonnable de prendre un tel risque pour ce qui est peut-être un mirage ?

- Si vous choisissez d'aller voir ce qui brille, **allez remuer les galets du fond de l'eau au 108.**

- Si vous préférez commencer à préparer votre bivouac et tenter de démarrer un feu, **installez-vous au 56.**

#### 45.

Couvrant d'un foulard de soie votre nez et votre bouche pour vous épargner les relents de pourriture, vous faites quelques pas hésitants dans la boue noirâtre. Plus haut dans le ciel, votre vautour crie son impatience et guette toute chute...

En vérité, cette bouillasse est encore plus collante qu'elle ne glisse, et vous arrivez sans difficulté à la hauteur du coquillage, resté ouvert malgré les bruits de succion produits par chacun de vos pas ; bientôt la Perle Splendide est là, à portée de bras. Plantant votre bâton de marche dans le sol spongieux et vous y agrippant fermement de la main droite pour bien vous assurer de ne pas dérapier en vous penchant, vous tendez la main gauche et cueillez la sphère de nacre, dont la blancheur vous fascine...



45. En vérité, cette bouillasse est encore plus collante qu'elle ne glisse...

...

Et tout à coup l'huitre se referme sur votre avant-bras, emprisonnant ainsi votre main !

Dans les secondes qui suivent, les choses se précipitent et tout va très vite : une sorte de câble tressé d'algues lacustres est fixé à l'huitre et rejoint les eaux du lac. Il se tend, émergeant de la vase, et vous entraîne inexorablement vers les flots : quelqu'un – ou quelque chose – tire de toutes ses forces pour vous attirer sous l'eau. Une inquiétante pensée vous vient alors à l'esprit : ne seriez-vous pas en train d'être pêché ? La

perle serait-elle un appât, l'huitre l'hameçon, et vous la truite ? Ce serait le monde à l'envers que, des berges extérieures, vous soyez ferré par un pêcheur immergé sous la surface des eaux !

Mais qui peut dire ce qui, en ces terres inconnues, est possible ou ne l'est pas ? La preuve : charmé, obnubilé par la Perle Splendide aux soixante reflets, vous en avez oublié toute votre astuce et vous voilà tombé dans un piège pourtant grossier ! Comment est-ce-possible ?

Quoiqu'il en soit, il vous faut rapidement réagir sous peine de bientôt prendre un bain glacé et, tel un poisson à l'air libre, d'y mourir en suffoquant d'horrible façon.

La première idée qui vous vient en tête serait évidemment de résister, de toutes vos forces et de toute votre foi ! Mais les rives, gluantes, et dont les pentes pourraient bien être plus difficiles à remonter qu'à descendre, ne vont pas vous faciliter la tâche, même en vous aidant de votre bâton.

Vous pourriez aussi lâcher votre bourdon de pèlerin et sortir de son fourreau votre épée de chevalier afin de trancher ce filin et d'ensuite ouvrir cette vilaine coquille. Vous n'aurez peut-être pas le temps d'éviter la baignade forcée, mais vous ne resterez pas longtemps dans l'eau et pourrez en sortir pour finir de vous libérer. « *Mieux vaut trempé que mort* », vous disait votre sage grand-mère...

- Si vous vous cramponnez de tous vos muscles à votre bâton de marche et tirez à votre tour sur l'huitre pour **résister** au mieux, **accrochez-vous au 3**.

- Si au contraire vous abandonnez votre bourdon et **dégainez plutôt votre épée ; glissez vers le 38**.

#### 46.

Prenant bien soin de ne pas marcher sur la mousse rupestre qui pourrait s'avérer glissante, petits pas après petits pas, prenant tout le temps qu'il est nécessaire mais sans traîner, vous parvenez à contourner le monstre. Hélas, alors que vous êtes déjà dans son dos, et à seulement quelques mètres d'un petit sentier rocailleux qui permet de quitter le plateau, vous entendez la bête renifler à grands bruits. Vous la voyez aussitôt lever la tête et pointer ses narines dans toutes les directions, cherchant du nez l'origine de ces savoureux effluves... vos effluves !

Elle tourne soudain son visage vers vous et, bien sûr, la peur vous envahit. Mais c'est la *terreur* qui vous étreint lorsque vous croisez son regard avide et cruel et que ses yeux d'un bleu profond et glacial, tranchant avec le rouge sombre de son visage, ne vous choisisse comme cible !

Vous avez à peine le temps de mettre la main sur votre arme que déjà sa queue de scorpion se dresse de toute sa hauteur. Une fraction d'un instant plus tard, une douzaine de dards aussi perçants que des carreaux d'arbalète, empoisonnés qui plus est, vous transpercent de la tête aux pieds, et vous mourrez bien avant que votre pauvre corps ne s'effondre sur le sol.

Vous ne finirez pas dans l'estomac d'un vautour, finalement...

**Et c'est la fin de votre voyage.**



#### 47.

Enfin, hébété et profondément affaibli, mais retrouvant peu à peu votre résolution, vous avez la chance de découvrir assez vite un sentier qui remonte en pente douce vers le nord et qui mène sans doute de l'autre côté de la montagne qui borde la rive septentrionale de la vallée. Vous montez donc, lentement pour économiser vos forces, et ce ne sera pas le moindre des exploits de votre vie !

Mais vous tenez bon.

**- Si vous avez le Code « LAC » coché dans votre Journal de voyage, rendez-vous au 146.**

**- Si vous n'avez PAS le Code « LAC » coché dans votre Journal de voyage, rendez-vous au 92.**

#### 48.

Il vous faut plusieurs minutes pour retrouver votre calme et que votre cœur ne cesse de battre la chamade.

Apaisé et confiant, il vous semble raisonnable et juste d'emporter avec vous un souvenir, une récompense de ce combat, un trophée ; vous arrachez donc de la mâchoire du monstre une dent aussi grande que votre main.

**- notez dans votre Equipement et butin la « Dent de Mermecolion ».**

Le cadavre aux deux tiers dévorés de sa proie est impossible à identifier, et vous ne sauriez même pas dire s'il s'agissait d'un homme ou d'une femme ! Tout juste pouvez-vous observer qu'il ou elle était de petite taille sans être minuscule, et devait être plutôt replet et bien portant.

Non loin de là, vous trouvez les lambeaux déchiquetés de ce qui devait être la sacoche de la pauvre victime de cette terrible créature, mais rien qui puisse l'identifier plus précisément.

Après un bref moment de recueillement en sa mémoire anonyme, vous vous éloignez sans vous retourner, bien décidé à explorer plus loin cette vallée...

**- Continuez votre périple au 125.**

#### 49.

Hélas... votre interlocuteur se montre méfiant à l'extrême et impossible à convaincre : pourquoi donc irait-il risquer sa vie et celles de ses braves guerriers en aboyant contre un village qui ne lui est pas ennemi ? Ni leur religion, ni leurs us et coutumes ne lui importent et tant qu'ils se contenteront de se goinfrer de moules et d'huitres en restant bien au fond des eaux de leur lac, à ses yeux, leur existence ne vaut même pas la peine d'être évoquée !

En revanche, il a souvent entendu parler d'*Oplymèphos* le terrible, le sauvage, la brute, qui n'a pas hésité l'an dernier à conquérir par force et par malice le village paisible des braves Blemmyes qui coulaient des jours heureux et tranquilles jusqu'au jour maudit de sa venue, et qui sont trop gentils et trop bêtes pour oser seulement se rebeller !

Et c'est là un acte d'une telle barbarie et d'une telle injustice que lui, Grand Roi de *Nacaméran* au Nom qui s'Aboie Sans Se Dire, juste et légitime souverain des redoutés Cynocéphales, il va lui montrer comment, en son royaume, on traite les monstres sanguinaires de son espèce !!

C'est alors que les douze membres de sa garde rapprochée sautent sur le Cyclope sans qu'il ait eu le temps de lever le poing ni même de se redresser : tenu fermement par les douze robustes guerriers et immobilisé de la sorte, on lui bâillonne la bouche afin qu'il ne puisse proférer ni menaces, ni insultes, ni malédictions.

Quant à vous, tremblant de peur et commençant déjà à prier Notre Seigneur du Salut et de la Miséricorde, le roi vous fait comprendre qu'il n'a rien contre vous, ni grief, ni reproche, et que même s'il vous trouve bien piètre ambassadeur, il ne vous enlèvera tout de même pas la vie pour ça !

Il vous ordonne alors de sortir de son village et de quitter à jamais son royaume...

Heureux de conserver intacts votre corps et votre vie, et comprenant qu'il vous faut impérieusement vous éloigner le plus vite de ce roi en colère, vous ramassez votre sac, récupérez votre épée et partez la queue entre les jambes, grimpant rapidement le long d'un sentier qui longe la rivière vers son amont et vers sa source.

D'un promontoire plus élevé, où vous faites une pause de quelques minutes pour reprendre votre souffle et vous remettre de vos émotions, vous apercevez en contre-bas les redoutables hommes chiens punir de son outrageuse ambition *Oplymèphos* le terrible : au moyen d'un tison rougi au feu, ils lui crèvent son œil unique puis, le lapidant de pierres coupantes et pointues, ils le chassent loin d'eux, pour qu'il aille errer plus bas dans la vallée en maugréant sur son triste destin ! Enfin, sonnante bruyamment dans d'étranges trompes pendant que leurs femelles entament des danses lascives et barbares au pied de leur grande idole, ils se réunissent pour fêter ce qui leur semble bonne justice rendue.

Ce macabre spectacle vous révolte et vous emplît d'effroi.

C'en est trop pour vous ! Vous décidez de quitter sur le champ et sans plus vous retourner cette vallée maudite ! Vous remontez alors le cours de la rivière jusqu'à rejoindre un étroit sentier pentu qui vous mène, quelques heures plus tard et plusieurs centaines de mètres plus haut, à un col enneigé baigné des premiers nuages.

Là, vous pouvez enfin vous poser quelques instants pour reprendre vos esprits. Et c'est là, et maintenant, que vous choisissez de poursuivre votre route, vous promettant de ne plus jamais revenir dans cette vallée inhumaine.

Mordant sur votre chique, vous resserez alors votre mantel de pèlerin pour vous protéger du vent piquant de froid et vos pas, crissant dans la neige glacée, finissent par vous conduire, longeant l'épaule de la Mère de Tous les Nuages, sur son autre versant...

De là, vous contemplez la suite de votre voyage : plus bas vers le nord, un immense lac, bien plus grand encore que le lac Saphir, fait miroiter à sa surface la lumière du ciel. Il se décharge en une puissante rivière qui s'écoule vers la vallée en contre-bas et baigne de ses eaux limpides et bleutées, au loin, tout là-bas, une ville dont vous distinguez à peine les toits pointus et les coupoles dorées : *Ottorocora* !

Ce paysage vous reconforte quelque peu le cœur et ravive votre âme. Et vous avez la joie de voir s'éloigner à jamais votre vautour, frustré et déçu...

D'ici quelques jours, vous pourrez oublier cette maudite vallée dans laquelle vous vous êtes égaré et pour laquelle vous auriez bien pu vous perdre ou mourir, goûtant le plaisir simple d'un bon feu d'auberge et découvrant quelles marchandises exotiques sont proposées dans les bazars et les souks de cette cité lointaine.

Et vous rêvez, plus loin encore, des rivages merveilleux de la soyeuse *Serica*.

Mais ceci est une autre histoire...

Blessé, désabusé et hagard, vous errez péniblement le long du sentier qui, longeant la rivière, vous mène plus haut vers son amont et vers sa source.

Considérant l'état dans lequel vous êtes, vous trouvez déjà fort heureux d'être encore en vie !

Au bout de plusieurs heures d'une marche lente et exténuante, vos tempes battant le tambour et vos jambes ayant de plus en plus de mal à supporter votre corps meurtri, vous découvrez un lieu bien étrange, perché si haut et si près du ciel qu'il en est frôlé par les nuages : sculptée à même la roche dans un creux de falaise, immense de plus de sept mètres de hauteur, une statue de femme, usée par les vents et les siècles, se dresse face à la vallée derrière vous, offrant à ses yeux presque effacés les dernières lumières du jour.

De ses seins de pierre aux courbes généreuses jaillissent deux sources vives et chantantes qui, probablement, sont dans la montagne une seule et même source issue de la même roche : celle de droite fait naître ce cours d'eau que vous longez depuis des heures et qui, au cours des millénaires, a patiemment creusé cette vallée où vous avez vécu vos dernières funestes aventures...

Celle de gauche s'écoule en tous petits filets ténus vers le lac que vous apercevez au loin, dans la vallée voisine, au nord de la vallée principale.

En observant mieux, vous avez la surprise de constater que le canal par lequel s'écoule naturellement la source de gauche est obstrué partiellement par ce qui semble être un morceau de roseau noir et annelé, et vous reconnaissez sans aucun doute le bout manquant de la pipe de votre compagnon panotéen rencontré il y a peu !

Rusé panotéen, et plus roublard encore que ne l'aviez imaginé ! Se pourrait-il qu'il soit en vérité le responsable de toute cette haine et de ce chaos dont sont victimes, parfois sans même le savoir, les inhumains habitants de cette vallée ?

Qui sait ? Et qui pourrait dire ce qui, en ces terres inconnues, est possible ou ne l'est pas ?

Vous décidez, pour le bien de tous et par grande miséricorde, fussent-ils tous et chacun vos amis, vos ennemis, vos hôtes d'un moment ou vos bourreaux, de retirer ce malicieux bouchon : l'effet est immédiat !

L'eau blanche et claire, comme s'évadant enfin d'une minérale prison, s'écoule vive et fraîche et vient regonfler en un instant le ruisseau maigrelet qui jusqu'ici ne suffisait plus à alimenter le lac. Bientôt, ses eaux retrouveront leur pureté cristalline, au bonheur des pêcheurs et des poissons !

Et au fond de vous, quelque part, cela réchauffe une partie de votre cœur las...

Plus merveilleux encore : votre main manquante, tranchée dans de terribles souffrances, vous démange soudain ! Vous avez déjà entendu dire que les membres coupés, tels de sinistres parties de fantômes, se rappelaient à vos sens des années parfois après avoir été séparées du corps, mais ici, cela vous paraît tellement réel...

Et pour cause : votre main, intacte et aussi imberbe que le jour de votre naissance, vient effectivement de repousser ! Tombant à genoux pour remercier Dieu et Saint-Christophe pour ce miracle, vous n'en oubliez pas pour autant d'adresser un sourire plein de gratitude à la statue mystérieuse et anonyme, dont vous ignorerez probablement l'identité jusqu'à la fin de vos jours...

Vous sentez votre âme apaisée et sereine, et c'est bien là la plus grande des victoires et la plus belle conclusion pour une aventure !

Vous vous plaisez alors à penser que le seul moyen de sagement conserver la paix et l'harmonie est de lutter contre l'ignorance qui engendre la peur et sa fille la haine, en s'efforçant de rester, en tout temps, un humble enfant de paix et un gentilhomme...

Puis, quittant cette source fabuleuse et non sans un dernier regard, vous remontez plus haut encore dans la montagne jusqu'à rejoindre un étroit sentier pentu qui vous mène, quelques heures plus tard et plusieurs centaines de mètres plus haut, à un col enneigé baigné des premiers nuages.

Vous resserrez alors votre mantel de pèlerin pour vous protéger du vent piquant de froid et vos pas, crissant dans la neige glacée, finissent par vous conduire, longeant l'épaule de la Mère de Tous les Nuages, sur son autre versant...

De là, vous contemplez la suite de votre voyage : plus bas vers le nord, un immense lac, bien plus grand encore que le lac Saphir, fait miroiter à sa surface la lumière du ciel. Il se décharge en une puissante rivière qui s'écoule vers la vallée en contre-bas et baigne de ses eaux limpides et bleutées, au loin, tout là-bas, une ville dont vous distinguez à peine les toits pointus et les coupoles dorées : *Ottorocora* !

Ce paysage vous reconforte quelque peu le cœur et ravive votre âme. Et vous avez la joie de voir s'éloigner à jamais votre voutour, frustré et déçu...

D'ici quelques jours, vous pourrez oublier cette étrange vallée dans laquelle vous vous êtes égaré parfois et pour laquelle vous auriez bien pu vous perdre, mais qui finalement vous a aidé à garder intactes vos valeurs. Bientôt, vous goûterez le plaisir simple d'un bon feu d'auberge et découvrirez quelles marchandises exotiques sont proposées dans les bazars et les souks de cette cité lointaine.

Et vous rêvez, plus loin encore, des rivages merveilleux de la soyeuse *Serica*.

Mais ceci est une autre histoire...



**50.** *Cette étrange vallée dans laquelle vous vous êtes égaré parfois et pour laquelle vous auriez bien pu vous perdre...*

## 51.

Vous remplacez votre bandage, poisseux de sang, par un morceau déchiré de votre chemise puis resserrez autant que possible votre garrot ; puis, regrettant amèrement d'avoir dû connaître de telles souffrances, vous vous effondrez sous votre couverture dans un sommeil réparateur...

- **Cochez 2 blessures dans votre Journal de voyage.** De plus, **1 de ces blessures est PERMANENTE** et ne pourra jamais être guérie. **Votre total maximal de blessures diminue donc de 1 ! Si ces blessures vous sont fatales, connaissez votre fin au 148.**

- **Cochez le CODE MAJEUR « 3 » dans votre Journal de voyage.**

Vous êtes réveillé par les piques du froid et de l'humidité du bord de l'eau. Votre feu est éteint depuis longtemps, et ce fut une nuit sans rêves et sans flammes. Le rapace qui vous suit depuis des jours, à nouveau, s'est enhardi jusqu'à se poser à seulement quelques mètres de votre paillasse : il tient dans son bec crochu vos bandages ensanglantés de la veille, et à votre premier mouvement, il les emporte avec lui en s'envolant, comme s'il s'agissait d'un avant-goût de ce qu'il espère bientôt obtenir... Vous n'avez guère l'énergie de tenter de lui jeter des pierres ; de plus, vous savez qu'il vous faudra toutes vos forces pour vous éloigner de cette maudite vallée dont vous garderez un si mauvais souvenir !

- **Si vous avez 1 Repas ou 1 Repas frais**, vous mangez le peu qu'il vous reste dans le fond de votre sac. Cela vous reconforte et vous redonne quelques forces... **Effacez 1 blessure de votre Journal de voyage** (attention de tenir compte que **vous ne pouvez pas soigner votre blessure permanente** !).

- **Si vous avez les quatre CODES MAJEURS « 1, 2, 3 et 4 » cochés dans votre Journal de voyage, rendez-vous immédiatement au 50.**

- **Si vous n'avez PAS les quatre CODES MAJEURS « 1, 2, 3 et 4 » cochés dans votre Journal de voyage, MAIS bien le CODE « EVEQUE », poursuivez votre lecture au 143.**

- **Si vous n'avez PAS les quatre CODES MAJEURS « 1, 2, 3 et 4 » cochés dans votre Journal de voyage, et que vous n'avez pas non plus le CODE « EVEQUE », poursuivez votre lecture au 47.**

## 52.

Désireux d'éviter une nouvelle rencontre avec les poissonneux habitants de ce lac, et sans porter attention aux huitres qui pourraient émerger de la boue, vous décidez de poursuivre votre route vers l'est, en remontant le cours du ruisseau qui alimente le lac et qui devraient vous mener à la grande montagne qui lui donne source...

- **Titubez au 143.**

## 53.

Vous lui montrez bien volontiers le contenu de votre sac, n'ayant rien à cacher ; le Cyclope hésite un instant, se gratte sous le menton d'un air troublé, observe votre épée puis réagit enfin : **poursuivez votre aventure au 7.**

#### 54.

Vous êtes assez astucieux pour choisir judicieusement les planches les plus solides, ne posant vos pieds que sur les extrémités de celles-ci ; vous passez sans encombre et, après avoir jeté un dernier coup d'œil vers les profondeurs peu rassurantes de la gorge, ***vous atteignez sans plus attendre l'autre bord et commencez à suivre le sentier qui grimpe au 36.***

#### 55.

Vous fixez votre sac en bandoulière sur le dessous de votre sac à dos afin de ne pas être gêné dans vos mouvements et vous commencez à escalader le mur minéral qui se dresse face à vous...

***- Si vous avez une Corde, grimpez au 115.***

***- Si vous êtes sans corde, hissez-vous au 84.***

#### 56.

Vous choisissez la prudence qui est dit-on mère de sûreté. Il est déjà bien assez périlleux de voyager en montagne comme ça pour en plus prendre des risques inconsidérés ! Et qui sait : ce séduisant éclat – trop séduisant ? – aurait bien pu vous porter malheur...

***- Organisez plutôt votre bivouac au 70.***

#### 57.

Votre esprit plane un peu, s'égaré et vagabonde quelques instants...

Tout à coup, celui avec qui vous partagez oreille et paillasse sursaute et semble se rendre compte de quelque chose ! Il tourne alors la tête vers vous, navré et, bredouillant des excuses pour ne pas l'avoir fait plus tôt, il se présente à vous : il se nomme Anténope, et il est ravi de vous connaître !

Confus et quelque peu honteux de ne pas y avoir pensé non plus, vous excusant à votre tour, vous vous présentez à lui en prenant un ton légèrement cérémoniel : vous êtes Jehan de Mandeville, noble seigneur anglais et honorable gentilhomme ! Et la route vous est heureuse de l'y rencontrer...

Vos regards plongent l'un dans l'autre pendant quelques secondes, et vous éclatez tous deux de rire !

C'est peut-être plutôt la fumée que la fatigue...

Tant et si bien que lorsqu'il vous propose de goûter de sa pipe, vous déclinez sagement son offre, ce dont il ne s'offusque nullement. Mieux vaut tout de même rester prudent et raison garder...

Et il se met à vous raconter, dans un sabir qu'il vous semble comprendre de mieux en mieux au fur et à mesure de la soirée, mille et une choses que vous écoutez avec plaisir et intérêt tout en rêvant sous les étoiles.

Il vous parle des trois poivres les plus rares, privilèges des plus nobles et des plus riches, qui sont le poivre long, le poivre noir et le poivre blanc qu'il appelle dans sa langue « Sorbotin », « Fulful » et « Bauo » ; il vous chante ensuite une chanson de son pays – dont vous ne comprenez pas tout, mais dont la mélodie vous enchante – racontant l'histoire d'une jeune fille de son espèce dont les immenses oreilles, criblées de boucles



d'oreilles d'or et d'argent, étaient tellement lourdes que la pucelle finit par se noyer en se baignant dans une des sources du Gange...

Le vent fait alors crépiter les braises de votre feu de camp, et cela le fait changer de sujet : il vous déclare qu'au contraire de ce que pensent les adorateurs d'Allah ou de Yahvé, les lamentations des fantômes ne sont pas créées par le vent qui souffle dans les ravines mais que c'est tout l'inverse ! C'est le vent qui est fabriqué par les fantômes qui expriment ainsi leur tristesse et leur solitude... De même, les hiboux sont en réalité des oiseaux tout à fait silencieux, et ce sont les esprits des morts qui hululent par leur intermédiaire. C'est connu...

Puis, sautant à nouveau du coq à l'âne, il vous apprend que la grande montagne tout à l'est de la vallée principale en contrebas d'ici est une montagne merveilleuse, mère de tous les nuages car c'est à son sommet que se forment toutes les nues et tous les brouillards du monde... Elle est sacrée, et la source qui naît de ses entrailles est la mère de toutes les sources et de tous les ruisseaux ; elle jaillit de la poitrine d'une antique et colossale statue, et elle creuse la vallée depuis dix mille ans. Elle offre ses bienfaits à trois royaumes qui se la disputent et qui pourtant ne la méritent pas. Et c'est grande misère, déclare-t-il avec une pointe d'amertume dans la voix, qu'aucun de ces royaumes n'ait accepté de lui accorder l'hospitalité qu'il leur a demandée, à lui qui n'est plus tout jeune et qui aurait aimé passer ses nuits au sec et au chaud !

L'évocation de trois royaumes dans la vallée éveille votre curiosité mais votre langueur, bercée par ses paroles et par votre route du jour, est telle qu'il vous faut un certain temps pour réagir ; au moment où vous vous décidez à lui demander plus de précisions, il vous précède et, les mains écartées à la hauteur de son visage, vous pose une question :

- « *Et toi, voyageur, moi, quel âge tu crois ?* »

Si vous comprenez bien, il vous demande si vous connaissez son âge... Mais comment le pourriez-vous ? Le connaissez-vous ?

- ***Si vous connaissez l'âge exact de votre hôte, rendez-vous au paragraphe portant le même nombre.***

- ***Si vous ne connaissez pas l'âge exact de votre hôte, continuez votre lecture au 35.***

## 58.

A partir de là, les souvenirs que vous gardez de cette funeste bataille ne sont pas très clairs et s'embrouillent fort dans votre esprit : vous revoyez en votre mémoire le Roi des Cynocéphales, dirigeant lui-même ses troupes, ordonner à ses guerriers canins de faire une sortie pour poursuivre les fuyards. Il est armé d'une lance extraordinaire toute faite de bronze, à la longue hampe et à la pointe large et effilée, dont les tranchants soigneusement aiguisés brillent en reflétant la lumière du soleil ; son bouclier, plus haut qu'un homme, est fait de cuir épais tendu sur un cadre de bois noir en forme de mandorle, et il est décoré de symboles peints de couleurs vives représentant des éclairs stylisés. Vous vous rappelez surtout - et c'est là votre plus clair souvenir de cette journée - qu'il portait autour du cou des colliers de perles et d'argent et, au sautoir d'une grande et lourde chaîne d'or, le plus gros rubis qu'il vous a jamais été donné de voir, et de la plus belle eau !

Heureusement, n'ayant pas remarqué votre diadème de Jemadar, tombé loin de vous dans la boue, il ne vous a guère prêté attention et a foncé sans hésiter dans la direction des couards Vlakas en fuite, afin de les exterminer tous !

Plutôt que de rester immobile, vautré dans la poussière et dans la honte de la défaite, attendant d'être égorgé puis mangé par ces sauvages cannibales à tête de chien, vous avez eu l'heureux réflexe de plutôt sauver votre vie.

Le combat, dès le départ inégal, était de toute façon perdu ; haletant et épuisé, grimaçant de douleur et l'air résigné, vous avez préféré quitter le plus discrètement possible les lieux du carnage. Dans votre dos, vous entendez les râles d'agonie des malheureux hommes poissons aux tridents barbelés et redoutables qui, jusqu'au dernier, se sont fait achever sans pitié, tant les terribles Cynocéphales s'en sont donné à cœur joie, leur haine furieuse réduisant à néant toute résistance. Jetant un dernier regard horrifié vers le massacre en contrebas, vous avez vu, les yeux pleins de larmes, les Vlakas gésir au sol, ensanglantés : certains éventrés et baignant dans leurs tripes molles et fumantes ; d'autres encore le corps criblé de coups de lances profonds et aussi rouges de sang que le rubis de leur royal vainqueur ; et d'autres enfin, tués presque par surprise et qui n'ont même pas eu le temps de se retourner pour voir leur mort en face, couchés visage contre terre, bien loin des eaux de leur Lac si précieux...

Vous avez aperçu finalement les vainqueurs rentrer triomphants dans leur village, sonnante bruyamment dans d'étranges trompes pendant que leurs femelles entamaient des danses lascives et barbares au pied de leur grande idole.

Ce macabre spectacle vous a révolté et rempli de honte.

C'en est trop pour vous ! Sentant l'opprobre et la colère vous monter au cœur, vous avez décidé de quitter sur le champ et sans plus vous retourner cette vallée maudite ! Abandonnant à d'autres votre diadème de Jemadar, vous avez remonté le cours de la rivière jusqu'à rejoindre un étroit sentier pentu qui vous a mené, quelques heures plus tard et plusieurs centaines de mètres plus haut, à un col enneigé baigné des premiers nuages.

Là, vous avez enfin pu vous poser quelques instants pour reprendre vos esprits. Et c'est là, et maintenant, que vous choisissez de poursuivre votre route, vous promettant de ne plus jamais commettre semblable erreur.

Mordant sur votre chique, vous resserrez alors votre mantel de pèlerin pour vous protéger du vent piquant de froid et vos pas, crissant dans la neige glacée, finissent par vous conduire, longeant l'épaule de la Mère de Tous les Nuages, sur son autre versant...

De là, vous contemplez la suite de votre voyage : plus bas vers le nord, un immense lac, bien plus grand encore que le lac Saphir, fait miroiter à sa surface la lumière du ciel. Il se décharge en une puissante rivière qui s'écoule vers la vallée en contre-bas et baigne de ses eaux limpides et bleutées, au loin, tout là-bas, une ville dont vous distinguez à peine les toits pointus et les coupoles dorées : Ottorocora !

Ce paysage vous reconforte quelque peu le cœur et ravive votre âme. Et vous avez la joie de voir s'éloigner à jamais votre vautour, frustré et déçu...

D'ici quelques jours, vous pourrez oublier cette maudite vallée dans laquelle vous vous êtes égaré et pour laquelle vous auriez bien pu vous perdre ou mourir, goûtant le plaisir simple d'un bon feu d'auberge et découvrant quelles marchandises exotiques sont proposées dans les bazars et les souks de cette cité lointaine.

Vous vous demandez déjà ce que vous allez faire des merveilles que vous emportez avec vous, espérant le proposer sur les marchés d'Ottorocora, et contre quel trésor vous pourrez l'échanger...

Et vous rêvez, plus loin encore, des rivages merveilleux de la soyeuse Serica.

Mais ceci est une autre histoire...

## 59.

Vous allumez votre lanterne et fouillez son sac : vous y trouvez une petite gourde de cuir et une brochette sur laquelle sont fichés ce qui ressemble à des filets de poisson séché, un morceau de pain sec et un gros bout de fromage (le tout pourra constituer 1 Repas).

De plus et grâce à votre lumière, vous découvrez une petite poche discrète cousue à l'intérieur de la gibecière et fermée par un bouton en bois noir : à l'intérieur, vous mettez la main sur 2 jolies perles et 7 petites pépites d'or ressemblant à des noyaux de fruit, ainsi qu'une espèce de poudre aux couleurs variées, noire, beige, rougeâtre et même vert sombre - probablement divers poivres – conservée précieusement dans une petite boîte en os. Voilà une bien agréable surprise !

**Notez : Poivre moulu, 2 Perles, 7 Noyaux d'or, Bâton de marche et 1 Repas dans votre journal de voyage.**

Vous vous assurez ensuite que plus personne ne vous menace et, gardant vos sens en alerte, vous finissez finalement par vous endormir.

A votre réveil, les premières lueurs du jour vous révèlent un petit sentier pentu qui monte plus haut dans la montagne en direction de l'est, et un deuxième chemin, plus large et moins raide, qui descend vers la vallée principale au sud. Vous ramassez vos affaires et reprenez votre route.

**- Si votre Arbalète était humide, elle est désormais sèche. Effacez le mot « Humide » dans votre Equipement et butin.**

**- Si vous empruntez le sentier qui se dirige vers les sommets, grimpez au 88.**

**- Si vous préférez descendre vers la vallée, continuez votre voyage au 32.**

**- Si vous avez posé des collets de braconnage la veille, allez les relever au 95.**

## 60.

Afin qu'elle soit efficace, votre décision se doit d'être rapide et votre réaction immédiate ! C'est donc sans la moindre hésitation et par surprise que vous frappez le répugnant homme poisson d'un grand coup d'épée au visage, juste en dessous de sa couronne.

**- Cochez le CODE MAJEUR « 4 » dans votre Journal de voyage.**

**- Si vous êtes CHEVALIER, tranchez au 79.**

**- Si vous n'êtes PAS CHEVALIER, frappez au 114.**

## 61.

Semblant littéralement la flairer, comme le ferait truie cherchant truffes, *Oplymèphos*, sans aucunement vous demander votre avis ni votre aval, passe la main dans votre sac et, d'un geste sûr, se saisit de votre précieuse gemme, l'air triomphal et les yeux brillants comme feux de Bengale ! Vous comprenez qu'il ne serait ni prudent, ni malin de la lui réclamer et, admettant qu'elle soit perdue pour toujours, vous décidez de lui offrir, contraint et forcé mais prenant votre attitude la plus sincère, en gage de bonne foi et de pacifique amitié. **Effacez le « Rubis Magnifique » de votre Equipement et butin et consolez-vous au 7.**

## 62.

Vous remplacez votre bandage, poisseux de sang, par un morceau déchiré de votre chemise puis resserrez autant que possible votre garrot ; enfin, regrettant amèrement d'avoir dû connaître de telles souffrances, vous vous effondrez sous votre couverture dans un sommeil réparateur...

- **Cochez 2 blessures dans votre Journal de voyage.** De plus, **1 de ces blessures est PERMANENTE** et ne pourra jamais être guérie. **Votre total maximal de blessures diminue donc de 1 ! Si ces blessures vous sont fatales, connaissez votre fin au 148.**

- **Si vous survivez à ces blessures, continuez votre lecture ci-dessous :**

- **Cochez le CODE MAJEUR « 3 » dans votre Journal de voyage.**

Vous êtes réveillé par les piqures du froid et de l'humidité du bord de l'eau. Votre feu est éteint depuis longtemps, et ce fut une nuit sans rêves et sans flammes. Le rapace qui vous suit depuis des jours, à nouveau, s'est enhardi jusqu'à se poser à seulement quelques mètres de votre paillasse : il tient dans son bec crochu vos bandages ensanglantés de la veille, et à votre premier mouvement, il les emporte avec lui en s'envolant, comme s'il s'agissait d'un avant-goût de ce qu'il espère bientôt obtenir... Vous n'avez guère l'énergie de tenter de lui jeter des pierres ; de plus, vous savez qu'il vous faudra toutes vos forces pour vous éloigner de cette maudite vallée dont vous garderez un si mauvais souvenir !

- **Si vous avez 1 Repas** ou un **Repas frais**, vous mangez le peu qu'il vous reste dans le fond de votre sac. **Effacez ce Repas de votre journal de voyage.**

Cela vous reconforte et vous redonne quelques forces... **Effacez 1 blessure de votre Journal de voyage, et même 2 blessures si vous avez mangé un Repas frais** (attention de tenir compte que **vous ne pouvez pas soigner votre blessure permanente !**).

Enfin, un peu hébété d'abord, mais retrouvant peu à peu votre résolution, vous empruntez le sentier qui remonte en pente douce le flanc nord qui borde le plateau, stérile et rocailleux, vous appuyant sur votre fidèle Bourdon de pèlerin que vous avez pris la peine d'aller rechercher dans la vase et, après avoir franchi les crêtes qui balafrent son sommet, sans un regard en arrière, vous redescendez en direction du sud vers les forêts en contre-bas et les plaines de la grande vallée qui s'étale sous vos yeux...

- **Rendez-vous au 32.**

## 63.

Vous lui montrez bien volontiers le contenu de votre sac et de la sacoche que vous avez trouvée la veille, n'ayant rien à cacher ; à la vue de cette dernière, **découvrez sa réaction au 10.**

## 64.

Bientôt, choisissant un poste d'observation plus élevé, vous êtes en vue des remparts du village de Nacaméran.

Celui-ci, comme posé sur un petit plateau encaissé entre deux falaises et bordé par un torrent clair et pur, n'est pas bien grand : une trentaine de petites cahutes tout au plus, aux murs anguleux de pierres sèches et aux toits de roseaux tressés ; en son milieu se dresse un grand mât de bois noir, couronné en son sommet d'une statue de tête de bœuf faisant idole et qui vous a bien l'air entièrement fondue d'or pur et brillant au soleil ! Ce bucrane à lui-seul rembourserait toutes les dépenses de votre voyage et de tous les précédents...

Le hameau est entouré d'un rempart de pierres maçonnées de boue séchée au soleil et qui n'est percé que d'une seule porte de bois clouté et fermement close.

Mais le plus impressionnant est évidemment la nature de ses habitants : les quelques individus que vous pouvez voir ont tous une tête de chien !

Les Cynocéphales... Vos rudiments de grec ancien vous remontent soudain à la mémoire.

- Si vous êtes **SAVANT**, notez le numéro de ce paragraphe et consultez la page III de votre bestiaire.

De votre promontoire, il vous est possible de constater que le nombre de guerriers qui défendent ce village ne doit pas dépasser la trentaine. Ils sont pour la plupart coiffés d'étranges chapeaux ornés de l'effigie d'une vache et, armés tous d'une grande lance à la fine pointe de bronze, aucun n'a l'air de se servir d'arcs et de flèches ; au vu des fumerolles qui s'élèvent des cheminées, vous en déduisez la présence à l'intérieur des femelles et des chiots. Même s'ils sont de rudes combattants, la victoire ne vous paraît pas impossible et votre expérience de mercenaire au service du Sultan vous permet d'élaborer rapidement un plan : pendant que vous attaquerez ostensiblement la porte avec une quarantaine de vos soldats, cherchant à la défoncer au moyen d'un bélier qui ne devrait pas être bien difficile à fabriquer, vous allez ordonner à vingt braves Vlakas de contourner en toute discrétion la muraille puis de jeter leurs filets vers les créneaux qui en ponctuent le sommet. Cela fera un genre d'échelle de corde qui permettra à vos écailleux guerriers de passer par-dessus les murs et de semer la destruction dans le village, à la surprise des hommes à tête de chien qui seront alors pris entre deux feux et devront affaiblir leur position. Le tout est de bien coordonner le moment de l'attaque surprise et de l'assaut frontal.



**64.** Ils sont pour la plupart coiffés d'étranges chapeaux ornés de l'effigie d'une vache et, armés tous d'une grande lance à la fine pointe de bronze ...

Un plan audacieux mais également astucieux, qui pourrait bien se révéler fort efficace selon vous...

Vous rejoignez donc votre cohorte restée en arrière et, après quelques bouillonnantes et bullesques explications, faisant ramasser un solide tronc d'arbre mort qui constituera un fort convenable bélier, vous menez finalement votre compagnie au combat.

Sitôt que vous devenez visibles des Cynocéphales, ceux-ci sonnent d'un bruyant tocsin au timbre d'airain et se préparent à la bataille, certains agrippant lance et bouclier pendant que d'autres, vieux ou femelles, mettent à l'abri leur chialante marmaille !

Vous lancez l'assaut contre la porte pendant qu'une vingtaine de vos plus courageux Vlakas longent discrètement les berges escarpées de la rivière afin de passer à l'arrière du rempart.

Il n'est désormais plus possible de revenir en arrière et il devient clair que vous connaîtrez ce soir la victoire... ou la défaite !

Surgissant des nuages, le maudit vautour qui vous guette depuis des jours sans vous lâcher d'une semelle lance des cris aigus d'encouragements, mais vous doutez fort qu'ils ne soient à votre rencontre...

- Si vous êtes **CHEVALIER**, *allez donc essayer d'enfoncer cette porte au 29.*

- Si vous n'êtes **PAS CHEVALIER**, *allez donc essayer d'enfoncer cette porte au 23.*



## 65.

Vous pénétrez dans une sorte de grotte naturelle aménagée en vestibule, éclairée, comme tout le reste du palais, par des lanternes de nacre produisant une énigmatique et bleuâtre lumière. Vous passez outre quelques portes plus petites, fermées et menant Dieu sait où, pour bientôt déboucher sur une salle bien plus large dont, malgré son étrangeté, vous comprenez immédiatement l'usage et la nature : vous êtes introduit dans une Salle du Trône !

Aussi vaste qu'une grande écurie de château, aux voûtes naturelles tapissées de stalactites recouvertes de coquillages multicolores formant une sorte de mosaïque saugrenue et abstraite, la salle est traversée en son milieu par un long tapis tressé d'algues pourpres et qui mène à un grand emmarchement au sommet duquel, à plus de trois mètres au-dessus du niveau du sol, vous pouvez admirer un formidable trône au dossier fait d'une valve opaline d'huitre colossale, et aux pieds de corail.

De chaque côté de ce tapis et formant une véritable haie d'honneur, des dizaines d'hommes et de femmes poissons vous observent en silence, l'air méfiant et curieux ; certains portent des bijoux de perles et de corail, d'autres gardent prudemment la main sur leur trident redoutable aux barbelures mortelles et d'autres encore cachent sous leurs nageoires ressemblant à une chasuble d'évêque leur rejeton qui vous épient d'un œil discret en écartant de quelques centimètres les membranes parentales...

Assis sur une grosse moule sans coquille faisant office de coussin, une répugnante créature hybride, croisement entre un maquereau, un homme difforme et un batracien obèse, vous regarde de haut, l'air

solennel et suffisant. Il ressemble tout à fait à ses congénères, à l'exception de sa corpulence et de son ventre qui se teint de jaune et d'or ; le sommet de sa tête, encore plus allongé et conique que celui de ses sujets, est ceint d'une couronne magnifique faite de cercles d'or inclus de perles, de corail et de saphirs, et il tient dans sa main droite ce qui doit être son sceptre : un tibia ou un fémur – humain selon votre avis de médecin – recouvert d'or et à l'extrémité sertie d'une fabuleuse aigüe-marine !

Au pied du trône, assis sur les dernières marches mais se relevant à votre approche, un dernier homme poisson, à l'apparence plus âgée et barbu, écoute les propos que votre guide, monté jusqu'à sa hauteur, lui murmure à l'oreille ; puis, il s'adresse à vous tout autant qu'à la foule attentive :

- « Je donne salut à toi, voyageur chrétien ami de Christophe le Saint ! ».



**65.** Une répugnante créature hybride, croisement entre un maquereau, un homme difforme et un batracien obèse, vous regarde de haut, l'air solennel et suffisant ; à sa droite, son interprète...

...

A votre stupéfaction, non seulement il parle avec des sons que vous pouvez entendre, mais en plus en une langue qui vous est intelligible : une sorte de bas latin vaguement biblique et maladroit. Aussi peu orthodoxe et imparfaite que soit sa connaissance de la langue de Rome, elle va lui permettre de vous servir d'interprète auprès de ce roi sous les eaux...

- « *Sa Toute Puissante et Squameuse Majesté Alvéopyguès XIV, Rajamanthri du Grand Lac Saphir et Souverain Prince du peuple des Vlakas, bon chrétien et excellent adorateur du Yéshoua de Terre Sainte, donne salut et hospitalité à son chrétien visiteur !* », crie-t-il sur un ton protocolaire à l'adresse de l'assemblée.

Incroyable ! Qui eut cru rencontrer en ces lieux aussi lointains que païens de si surprenants chrétiens ! Habitué à ce genre d' « ambassaderies », vous vous prosternez aussi bas que vos genoux fatigués vous le permettent...

- « *Le sphérique et bienveillant regard de Son Altesse s'est posé sur toi, et il ordonne que palabre plus intime soit tenue dans la Bibliothèque Nacrée !* ».

Apparemment, « toute puissante » qu'elle soit, sa majesté lacustre a besoin de vous parler en toute discrétion. Et comme vous n'êtes pas venu jusqu'ici pour rebrousser chemin, vous acceptez poliment de suivre ce mystérieux Prince du Lac et son traducteur.

- ***Suivez-les tous deux au 140.***

## 66.

Vous hésitez à lui faire confiance, mais le geste enjoué qu'il fait pour vous faire comprendre sa volonté de partager avec vous sa pitance - et la délicieuse odeur des épices - finissent par vous convaincre et vous en mangez deux morceaux... Les filets sont très épicés, bien sûr et comme vous vous y attendiez, mais votre palais a connu la harissa de Tunis, les piments d'Éthiopie et les curry des Indes : vous les trouvez relevés, certes - et même très relevés ! - mais savoureux en vérité, et quand votre étrange compagnon de braises voit votre visage s'empourprer et quelques gouttes de sueur perler sur votre front, il vous propose avec déférence de boire de sa gourde, ce que vous acceptez de bon cœur et avec reconnaissance. Vous avalez alors une gorgée de l'eau la plus fraîche et la plus délicieuse qu'il vous a été donné de boire de toute votre existence... Est-ce l'eau ? Est-ce la gourde ? Ou encore tout simplement la circonstance, les épices et la fatigue, mais ce liquide vous paraît un nectar aussi merveilleux et rafraichissant que les coupes de neige de l'Atlas au coulis de dattes que l'on vous servait dans les souks de Marrakech...

Vous vous régalez, ce qui réjouit votre hôte !

- ***Si vous n'avez encore rien mangé de la journée***, à défaut de soigner vos blessures, ce peu de nourriture vous fait néanmoins du bien et vous reconforte en calmant vos crampes d'estomac...

- ***Faites un peu plus connaissance avec votre hôte surprenant au 130.***

## 67.

Alors que vous en longez la rive sud, à l'odeur écœurante de la décomposition d'algues et de limon, vous dirigeant vers l'est sans trop savoir où vos pas vous mènent, la douleur aigue que vous ressentez à votre moignon revient à la charge et vos yeux se remplissent de larmes.

Evidemment, dans ces funestes conditions, il n'y a rien d'étonnant à ce que vous finissiez fatalement par dérapier sur la boue sombre et gluante, et vous glissez tout d'un coup jusqu'au bord de l'eau.

Vous cherchez de votre main valide une racine ou une souche à laquelle vous pourriez vous rattraper mais vous ne trouvez rien qui puisse servir à votre salut : pire encore, en désespoir de cause, enfonçant votre moignon dans la boue pour tenter de freiner votre chute, vous sentez tout à coup que quelque chose se referme douloureusement sur votre poignet, emprisonnant votre avant-bras.



Dans les secondes qui suivent, les choses se précipitent et tout va très vite : une sorte de câble tressé d'algues lacustres est fixé à ce qui enserme votre membre et rejoint les eaux du lac. Il se tend, émergeant de la vase, et vous entraîne inexorablement vers les flots : quelqu'un – ou quelque chose – tire de toutes ses forces pour vous attirer sous l'eau. Une inquiétante pensée vous vient alors à l'esprit : ne seriez-vous pas en train d'être pêché ? Ce serait le monde à l'envers que, des berges extérieures, vous soyez ferré par un pêcheur immergé sous la surface des eaux !

Mais qui peut dire ce qui, en ces terres inconnues, est possible ou ne l'est pas ?

Dans votre état, vous n'avez pas la force de résister en vous accrochant à quoi que ce soit, si ce n'est à votre bâton de pèlerin. Vous avez à peine le temps de constater que ce qui emprisonne votre avant-bras est une huitre géante que, déjà, vos pieds frôlent le bord de l'eau.

Vous profitez de la montée d'adrénaline pour réagir promptement et vous décidez en un éclair de dégainer de votre main valide votre épée et d'essayer de couper le filin au moyen de votre lame.

**- Tranchez le câble qui vous attire vers le lac et la noyade au 38.**

## 68.

Évidemment, quelques dizaines de mètres plus loin, vous finissez fatalement par glisser sur de mauvaises caillasses qui roulent sous vos pieds ! Vous dérapez sur plusieurs mètres, tentez de vous rattraper à la paroi qui se dresse de toute sa hauteur et de toute sa roche sur votre droite pour éviter de tomber dans le vide !

Ce n'est évidemment pas la première fois que vous vous retrouvez à courir sur un sentier délicat, loin s'en faut, et au moins cette fois-ci n'êtes-vous pas poursuivi par un mari jaloux ou un moins chanceux aux dés que vous, mais tout de même : le terrain est ici particulièrement casse trogne !

Finalement, vous parvenez à vous agripper à une fine racine et finissez le séant par terre. « Mal au cul vaut mieux que moultes bosses » vous disait le palefrenier de votre père ; vous vous relevez, non sans frotter votre douloureux fondement, et atteignez sans plus d'encombres le fond de la vallée.

**- cochez le Code « CHUTE » dans votre Journal de voyage.**

Puis, prudemment et le plus silencieusement possible, vous vous approchez d'un bosquet de ronces derrière lequel vous vous cachez pour observer ce qui est à l'origine de ce terrifiant vacarme.

**- Rendez-vous au 112.**

## 69.

Mama Boussoflé vous prend alors par la main pour vous éloigner du « Dans' » et vous amène dans une paillotte de l'autre côté de la plage...

Dès votre entrée dans la case, tous vos sens sont captivés par la chaleur et la moiteur, par l'odeur d'encens, de fruits sucrés et de sueur, mais surtout par la jeune femme nue couchée sur la paillasse qui vous fait face. Elle n'est pas très grande, plutôt svelte, et ses épaules sont couvertes de ses lourds cheveux noirs coiffés en tresses épaisses ; son très beau visage est en partie masqué par un bandeau qui cache son œil gauche, mais le regard qu'elle vous adresse de son œil droit et la moue qu'elle fait en écartant légèrement ses lèvres pulpeuses sont sans équivoque : elle a faim de peau et de chair.

Vos yeux et vos désirs sont pleins de ses courbes magnifiques révélées de la pénombre par les dizaines de bougies posées tout autour du lit, formant un cercle de lumière et, lorsqu'elle écarte les jambes et vous tend en se cabrant son sexe entrouvert, vous vous précipitez en elle !

Vous entendez Mama Boussoulé prononcer la formule rituelle du « Gouyad » en fredonnant « *approche ta bite de la chatte, mon cher, et enfonce-là jusqu'à l'os* », et appeler les Esprits Guédés pour qu'ils vous aident à « *monter la danseur* ». Puis elle s'éloigne et vous laisse seul avec la jeune

Ses seins sont comme des mangues et ses reins vous sont une source de plaisirs sans fin...

Vous passez le reste de la nuit dans la paillote.

**- Cochez le CODE « IWA » dans votre Journal de bord. Puis retournez au paragraphe du livre dont vous venez.**

## 70.

Vous choisissez soigneusement l'endroit où poser vos sacs et votre paillasse.

Sitôt vos épaules soulagées du poids de vos sacs, votre estomac prend le relais en gargouillant bruyamment : cette journée bien chargée vous a donné faim !

**- Si vous avez le Code « ZENITH » coché dans votre Journal de voyage, rendez-vous au 103.**

**- Si vous n'avez PAS le Code « ZENITH » coché dans votre Journal de voyage, rendez-vous au 82.**

## 71.

Vous parvenez in extremis à vous rattraper en plongeant votre main dans une fissure et en serrant le poing pour bloquer votre chute, mais ce faisant vous tordez douloureusement votre poignet!

**- Cochez 1 blessure dans votre Journal de voyage.**

Puis, reprenant prudemment votre voie, vous trouvez suffisamment d'aspérités pour arriver, non sans mal, au sommet de la paroi...

**- Après vous être massé votre avant-bras douloureux, vous reprenez votre route au 147.**

## 72.

Votre coup d'épée, rapide et précis, le tue instantanément sans même qu'il ait eu le temps de réagir. Sa face, tranchée en deux, laisse couler un flot de sang visqueux et blanchâtre qui se délie dans les eaux sales...

Vous triomphez donc rapidement de votre maudit pécheur. En revanche, au moment précis de son dernier souffle, vous arrêtez de bénéficier de votre prodigieuse respiration aquatique et devez à nouveau retenir votre respiration sous peine de noyade !

Vous laissez donc derrière vous son corps sans vie ni butin et vous sortez prestement des eaux froides et boueuses, aspirant une grande et belle gorgée d'air frais et pur que seules les hautes montagnes peuvent offrir, conscient de vous être probablement sorti d'une bien mauvaise affaire...

Vous vous accordez quelques instants de repos en vous couchant dans l'herbage dru et piquant du vallon. Une brise fraîche vient souffler sur votre visage encore mouillé par votre baignade, et vous respirez profondément, vous remettant peu à peu de vos émotions...

Enfin, un peu las au début, vos vêtements trempés alourdissant votre démarche et vous engourdisant de froid, vous allez récupérer votre fidèle Bourdon de pèlerin, ce qui vous aide à retrouver après quelques mètres votre résolution.

- **Si vous avez le Code « VAL D'OR » coché dans votre Journal de voyage, vous prenez la direction de l'est au 143.**

- **Si vous n'avez PAS le Code « VAL D'OR » coché dans votre Journal de voyage,** vous empruntez le long ruban du sentier qui remonte en pente douce le flanc nord qui borde le plateau, stérile et rocailleux ; après avoir franchi les crêtes qui balafrent son sommet et sans un regard en arrière, vous redescendez enfin en direction du sud vers les forêts en contre-bas et les plaines de la grande vallée qui s'étale sous vos yeux... **Prenez le chemin du 32.**

### 73.

Au fur et à mesure qu'il s'approche, vous distinguez plus clairement ses habits et ses traits, et vous avez la grande surprise de vous apercevoir qu'il n'a qu'un seul œil, au milieu du front : il s'agit d'un *Cyclope* !

Il est vêtu de vêtements soyeux et bouffants, colorés mais sales, et il porte en couvre-chef un turban comme ceux que vous avez pu voir sur les marchés de Turquie ou de Perse.

Passé dans une grande et large ceinture de cuir bouilli, il est armé d'un gigantesque cimenterre dont la lame adopte la forme d'un foudre, ce qui n'est pas sans rappeler les attributs du *Jupiter* des Anciens...

Sa lèvre inférieure est percée d'un labret aussi large qu'une écuelle, et son visage est marqué au fer rouge ; sa taille est celle d'un grand cheval, et sa tête dépasse la vôtre de plus de deux coudées ; il vous toise de haut, l'air méfiant et préoccupé, fronçant son œil unique, et vous remarquez qu'il a, lui aussi, la main sur le pommeau.

- Si vous êtes **SAVANT**, notez le numéro de ce paragraphe et consultez la page II de votre bestiaire.

- **Avant qu'il ne se décide à vous adresser la parole,** voulez-vous sortir de sous votre chemise **votre médaillon de Saint-Christophe afin de lui montrer ? Si oui, continuez votre lecture au 10.**

- Si vous préférez attendre et **le laissez parler en premier, allez au 22.**

### 74.

Hélas... Vos blessures et votre grande fatigue vous ralentissent beaucoup.

Trop...

Avant de pouvoir rejoindre la surface, vous êtes à bout de souffle et votre tête commence à tourner ; vos dernières réserves d'oxygène s'échappent en un train de bulles que vous regardez avec effroi rejoindre le ciel liquide au-dessus de vous et y crever, alors que vous êtes vous-même incapable de l'atteindre pour y survivre. Pour finir, vous êtes tellement désorienté que vous n'êtes plus sûr de ce qui est en dessous de vous ou au-dessus... Quand vos poumons finissent fatalement par se remplir d'une eau tout aussi boueuse que glaciale, vous prenez conscience que c'est bien vers le fond que vous coulez, mais vous perdez connaissance avant d'en toucher le sol gluant...

Ce lac sera votre tombeau.

- **Ici s'achève votre voyage.**

## 75.

Vous bondissez hors du roncier, dégainez d'un geste sûr et décidé votre lame et foncez en silence sur la bête ! Celle-ci est tellement obnubilée par sa gourmande affaire qu'elle ne s'aperçoit de votre présence qu'au tout dernier moment et elle ne peut éviter votre premier coup d'épée, précis et puissant, qui la blesse profondément à la face, crevant son œil gauche et lui déchirant le museau. Elle rugit de douleur et, folle de stupeur et de colère, elle cherche à lacérer et déchiqueter tout ce qui l'entoure avec ses pattes crochues. Evidemment, vous ne pouvez toutes les esquiver, et vous recevez votre lot de coups, autant que vous en donnez. Sa carapace est tellement solide que votre épée, à plusieurs reprises, ne fait que rebondir dessus sans même l'entamer ! C'est pourquoi vous concentrez vos coups sur sa tête léonine, à la morsure redoutable mais qu'il est possible de trancher. A plusieurs moments, vous pensez bien succomber, victime d'une telle sauvagerie...

Mais le monstre, affaibli dès le début par votre premier assaut, succombe finalement plus vite que vous ne l'auriez cru. Rendant son dernier soupir, les yeux de lion se ferment et le corps de fourmi se recroqueville sur lui-même, formant un étrange et absurde cadavre.

Pour vous, au terme d'un bref mais rude combat, c'est la victoire !

Vous vous asseyez quelques instants sur un rocher pour reprendre votre souffle et vous remettre de vos émotions, sentant encore en vous la colère et le sang pulser dans vos veines...

- si vous êtes **CHEVALIER**, **cochez 1 blessure**.

- si vous n'êtes **pas CHEVALIER**, **cochez 2 blessures, ou 1 seule blessure si vous avez une arbalète**.

**Si ces blessures vous sont fatales, connaissez votre fin au 149.**

- **Si vous survivez à ces blessures, continuez votre lecture ci-dessous :**

- si vous avez le **Code « CHUTE » coché dans votre Journal de voyage, rendez-vous au 2.**

- si vous avez le **Code « PRUDENCE » coché dans votre Journal de voyage, rendez-vous au 48.**

## 76.

Quelque soient vos proies, bouquetins ou chèvres sauvages, elles sont à plus de 60 mètres, ce qui fait une sacrée belle distance ! Mais bientôt, elles disparaîtront dans les brumes qui commencent à tomber des sommets.

Bien sûr, vous n'êtes point novice dans l'usage de l'arbalète, mais tout de même : d'aussi loin, en montagne, avec vents et brouillards, le carreau qui atteindrait sa cible serait un *trait de génie*... Mais cela pourrait se tenter néanmoins, tant que les bêtes sont encore visibles.

Vous pourriez aussi essayer de vous approcher discrètement, en essayant autant faire que peu d'éviter d'être dans le sens du vent qui souffle du sud. Cela vous obligerait à faire un détour dans la caillasse, et vous les perdrez probablement de vue un moment, mais vous les retrouverez bien vite et en serez beaucoup plus proche. Ces brumes ne sont pas si épaisses et, si elles cachent les chèvres, elles cacheront tout aussi bien un gentilhomme anglais !

- **Si vous tentez tout de suite un tir à l'Arbalète, pressez la gâchette au 131.**

- **Si vous essayer plutôt de vous approcher discrètement, posez votre sac et allez à pas de loup au 107.**

## 77.

- « Vous pourriez aussi, si vous en prenez le temps, visiter ce merveilleux sanctuaire et vous y recueillir ! Il est consacré aux Saint Mages qui suivirent l'Etoile Magnifique qui les guida vers Notre Seigneur Jésus le Christ à sa naissance, et la grotte qu'il protège des vents et du temps leur servit de refuge sur leur longue route vers Israël. Songez donc : les Rois Mages eux-mêmes y ont séjourné et dormi ! Quelle belle étape pour partager de fraternelles agapes... Par contre, n'ayant pas encore eu le loisir de chasser aujourd'hui, il faudra, en échange de la visite, m'inviter à manger car je n'ai aucune nourriture matérielle à vous offrir... Et pour pouvoir admirer les merveilleuses fresques qui ornent les murs de ce lieu sacré, l'offrande est inévitable ! » conclut-il d'un encore plus large sourire.

Ainsi donc cet exotique sanctuaire est chrétien, et son drôle de concierge doit l'être tout autant ! Il est heureux que vous ne l'ayez point occis...

Que lui répondez-vous ?

- « Je n'ai ni le temps de visiter votre chapelle ni la fortune de favoriser vos siestes par une quelconque offrande, et je vous saurai gré de me tendre sans tarder la passerelle afin que je puisse séance tenante poursuivre ma route ». Le gardien, faisant quelque peu la grimace mais acceptant en grommelant votre décision, bondit à nouveau vers le pic puis, posant l'appontement en travers du vide, vous invite à l'y rejoindre...

- **Economisez bien et repas et traversez la passerelle au 13.**

- « Je n'ai malheureusement guère le temps de visiter ce Saint Lieu, mais j'accepte volontiers de faire une humble donation en remerciement de vos efforts et encourager votre vocation ». Gardant toujours ce même large sourire et plissant les yeux de plus belle, le gardien bondit à nouveau vers le pic puis, posant l'appontement en travers du vide, vous invite à l'y rejoindre.

- **Franchisez le Pont Coupe-Gorge au 41.**

- « Je m'en vais admirer avec grand plaisir ce merveilleux refuge consacré et, après avoir été votre commensal et versé une charitable aumône, je prendrai congé de vous et poursuivrai mon chemin par-delà cet abîme ». Elargissant alors encore plus son sourire et plissant les yeux de plus belle, visiblement ravi de votre décision, le gardien bondit à nouveau vers le pic puis, posant l'appontement en travers du vide, vous invite à l'y rejoindre. **Accomplissez votre devoir de pèlerin au 21.**

## 78.

Vous remplacez votre bandage, poisseux de sang, par un véritable pansement compressif fait de charpie imbibée de vinaigre bouilli, posez une large bande de cuir comme garrot, et sans plus attendre, satisfait de vos soins et regrettant amèrement d'avoir dû connaître de telles souffrances, vous vous effondrez sous votre couverture dans un sommeil réparateur...

- **Cochez 1 blessure dans votre Journal de voyage.** De plus, **cette blessure est PERMANENTE** et ne pourra jamais être guérie. **Votre total maximal de blessures diminue donc de 1 !**

- **Cochez le CODE MAJEUR « 3 » dans votre Journal de voyage.**

- **Si cette blessure vous est fatale, connaissez immédiatement votre fin au 148.**

- **Si vous survivez à cette blessure, continuez votre lecture ci-dessous :**

Vous êtes réveillé par les piques du froid et de l'humidité du bord de l'eau. Votre feu est éteint depuis longtemps, et ce fut une nuit sans rêves et sans flammes. Le rapace qui vous suit depuis des jours, à nouveau, s'est enhardi jusqu'à se poser à seulement quelques mètres de votre paille : il tient dans son bec crochu vos bandages ensanglantés de la veille, et à votre premier mouvement, il les emporte avec lui en s'envolant, comme s'il s'agissait d'un avant-goût de ce qu'il espère bientôt obtenir... Vous n'avez guère l'énergie de tenter de lui jeter des pierres ; de plus, vous savez qu'il vous faudra toutes vos forces pour vous éloigner de cette maudite vallée dont vous garderez un si mauvais souvenir !

- **Si vous avez 1 Repas ou 1 Repas frais**, vous mangez le peu qu'il vous reste dans le fond de votre sac. Cela vous reconforte et vous redonne quelques forces... **Effacez 1 blessure de votre Journal de voyage** (attention de tenir compte que **vous ne pouvez pas soigner votre blessure permanente** !).

- **Si vous avez les quatre CODES MAJEURS « 1, 2, 3 et 4 » cochés dans votre Journal de voyage, rendez-vous immédiatement au 50.**

- **Si vous n'avez PAS les quatre CODES MAJEURS « 1, 2, 3 et 4 » cochés dans votre Journal de voyage, MAIS bien le CODE « EVEQUE », poursuivez votre lecture au 143.**

- **Si vous n'avez PAS les quatre CODES MAJEURS « 1, 2, 3 et 4 » cochés dans votre Journal de voyage, et que vous n'avez pas non plus le CODE « EVEQUE », poursuivez votre lecture au 47.**

## 79.

Votre coup d'épée, rapide et précis, le tue instantanément sans même qu'il ait eu le temps de réagir. Sa face, tranchée en deux, laisse couler un flot de sang visqueux et blanchâtre qui se délie dans les eaux sales et sa couronne tombe à vos pieds...

Vous triomphez donc rapidement de ce misérable roi fantoche.

En revanche, au moment précis de son dernier souffle, vous arrêtez de bénéficier de votre prodigieuse respiration aquatique et devez à nouveau retenir votre respiration sous peine de noyade !

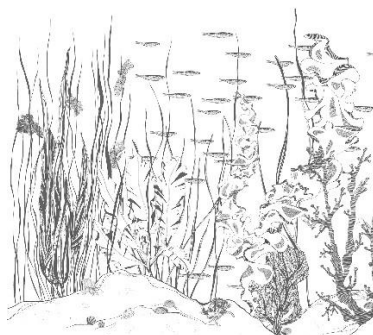
Il n'est plus temps de tergiverser ou de chercher à ramasser quelconque butin, il faut fuir !

Vous laissez donc derrière vous son corps sans vie et vous sortez prestement de la bibliothèque. Il vous faut absolument trouver une sortie vers les eaux du lac et la surface, et vite !

Vous empruntez un couloir de pierre en courant plus qu'en nageant, tournez au hasard sur la droite, puis suivant ce qui ressemble à un courant de fond, vous arrivez en face d'une porte, heureusement ouverte ! Vous débouchez dans une sorte de petite cour intérieure, dont le ciel ouvert n'est autre que la surface du lac ; vous nagez alors avec l'énergie du désespoir tant vous commencez à manquer d'air...

- **Si vous avez 2 blessures ou plus cochées dans votre Journal de voyage, rendez-vous au 74.**

- **Si vous avez 0 ou 1 blessure seulement cochée dans votre Journal de voyage, rendez-vous au 97.**



## 80.

Le Cyclope, voyant votre moignon, se met à vous mépriser tout en vous prenant en pitié. Il se contente de vous asséner une magistrale torgnole, et vous garderez longtemps la marque de sa large paluche sur le côté de votre visage !

Puis, vous insultant et vous bottant les fesses, il vous chasse de ses vergers et de son royaume.

**- Si vous avez les CODES « 1 », « 2 », « 3 » et « 4 » cochés dans votre Journal de voyage, hagard et quelque peu sonné, vous errez plus loin, le long des berges du 50.**

**- Si vous n'avez PAS les CODES « 1 », « 2 », « 3 » et « 4 » cochés dans votre Journal de voyage, poursuivez votre route au 143.**

## 81.

Vous fouillez son sac en tâtonnant et vous y trouvez un morceau de pain sec et un gros bout de fromage (ce qui pourra constituer 1 Repas). Apparemment, votre adversaire n'était pas bien riche...

Vous vous assurez ensuite que plus personne ne vous menace et, gardant vos sens en alerte, vous finissez finalement par vous endormir.

A votre réveil, les premières lueurs du jour vous révèlent un petit sentier pentu qui monte plus haut dans la montagne en direction de l'est, et un deuxième chemin, plus large et moins raide, qui descend vers la vallée principale au sud. Vous ramassez vos affaires et reprenez votre route.

**- Si votre Arbalète était humide, elle est désormais sèche. Effacez le mot « Humide » dans votre Equipement et butin.**

**- Si vous empruntez le sentier qui se dirige vers les sommets, grimpez au 88.**

**- Si vous préférez descendre vers la vallée, continuez votre voyage au 32.**

**- Si vous avez posé des collets de braconnage la veille, allez les relever au 95.**

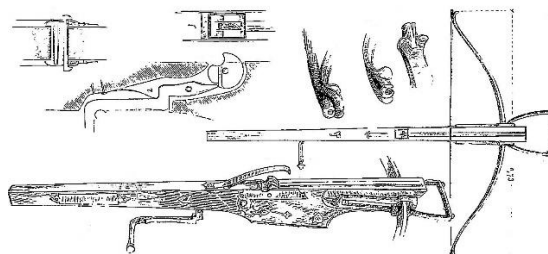
## 82.

Avant que la nuit ne tombe tout à fait, il reste encore quelques instants que vous pourriez mettre à profit...

**- Si vous avez une Arbalète , vous pourriez profiter des dernières lueurs du jour pour **essayer de chasser** quelque chose **en allant au 119**.**

**- Si vous avez des Collets de braconnage, vous pouvez en poser quelques-uns aux alentours ; vous n'attraperez probablement rien pour ce soir, mais peut-être aurez-vous demain matin la surprise d'avoir piégé quelque chose... **Posez vos collets au 90**.**

**- Enfin, si vous ne pouvez pas – ou ne voulez pas – chasser, installez votre paille au 101.**



### 83.

Avant qu'il ne reprenne plus avant son discours, vous l'applaudissez avec emphase et le remerciez, un peu brusquement et de manière forcée, pour cette merveilleuse homélie. Il fronce alors les sourcils, manifestement surpris et quelque peu frustré d'être ainsi interrompu mais, dodelinant la tête d'un air renfrogné, il semble comprendre et accepter votre empressement, tout en grommelant néanmoins une invitation à écouter la suite...

Déclinant poliment son invitation, vous estimez que ce milieu de journée est le bon moment pour reprendre votre route, et que tarder avec ce joyeux drille – tout sacré qu'il soit – ne pourrait que se terminer par un sacré mal de tête...

Et vous n'aimez pas marcher avec le mal de tête !

Vous sortez donc du sanctuaire et le retour au froid et à la lumière vous fait quelque peu plisser les yeux.

Fouillant dans des fourrés au bord du précipice et sortant des taillis une seconde passerelle, le Sciapode ajoute :

- « Bon... Je vous raconterai la suite une prochaine fois, peut-être, qui sait ? Et encore une chose : lorsque vous arriverez tout en haut du chemin en vue des crêtes, évitez de redescendre vers la vallée car vous risquez alors de croiser la tanière d'une terrible manticore, un abominable lion à tête d'homme ! Suivez plutôt la ligne rocheuse des crêtes vers l'est. La route est plus ardue mais moins dangereuse. Si malgré le péril vous préférez vous diriger vers le sud, rappelez-vous qu'en plus d'une ouïe fine, les manticores ont surtout l'odorat aiguisé d'un félin et prenez grand soin de ne pas vous déplacer dans le sens du vent ! Elle aurait vite fait de vous repérer et de vous cribler des dards empoisonnés qu'elle projette avec force du bout de sa queue de scorpion... Et si vous êtes assez fou pour l'affronter, ne vous approchez en aucun cas de son arrière-train car sa queue est plus redoutable que sa mâchoire effrayante ».

Voilà un sinistre avertissement qui pourrait s'évéler bien utile.. !

**- Cochez le Code « DECOPIAS » dans votre Journal de voyage et poursuivez votre lecture au 13.**

### 84.

En vous aidant au mieux des quelques prises et en glissant pieds et mains dans les anfractuosités que vous trouvez tout au long de votre ascension, vous franchissez sans soucis les six premiers mètres... Mais alors les choses se compliquent car la paroi devient lisse et glissante, et vos bras commencent sérieusement à se tétaniser...

Fatalement, au huitième mètre, votre pied droit ripe sur la falaise et vous chutez!

**- Si vous êtes RUSÉ ou CHEVALIER, rattrapez-vous au 71.**

**- Si vous êtes SAVANT, écrasez-vous au 111.**





## 85.

A votre réveil, après moult bâillements et étirements matinaux, on vous sert un solide déjeuner. Bon... on ne va pas se mentir : les moules aux palourdes accompagnées de cresson lacustre, de grand matin, ce n'est pas dans vos habitudes ! Mais s'il ne vous régale pas, ce repas a le bienfait d'au moins combler votre appétit.

Ensuite tout s'accélère, sans que vous n'ayez vraiment bien le contrôle sur le déroulé des événements : vous êtes amené à la revue de vos troupes, une soixantaine de Vlakas armés de tridents barbelés et redoutables, portant des armures faites de coquilles de crustacés divers, et à l'air concentré. On vous confie alors une telle armure ajustée à votre gabarit : cuirasse de coquilles d'huitre géante, spalières en Saint-Jacques, jambières en valves de couteaux... A votre grand étonnement, cette armure, bien qu'originale et digne de figurer sur la scène d'une comédie italienne, s'avère solide et plus confortable qu'il n'y paraît !

Puis, grâce à l'intermédiaire de votre interprète, ou plutôt de votre « Martial Emissaire » comme il aime à désormais se faire appeler, vous tentez un discours enjoué, afin de galvaniser quelque peu votre compagnie aux molles et pendantes nageoires : vous leur parlez de ce jour de Saint Crépin et de Saint Crépinien, et du regard de ces deux martyrs qui, de leurs tombeaux consacrés, se posent sur tous défenseurs de la Vraie Foi ; leur rappelez que ce jour est peut-être bien leur ultime occasion de faire preuve de bravoure et d'héroïsme ; que lorsqu'ils seront vieux et ridés, ils pourront, avec grande fierté, montrer à leurs petits-enfants ébahis leurs cicatrices et leur dire, auréolé de superbe et de gloire : « Ce jour-là, j'y étais.. ! »...

Vous leur affirmez même que si tout à coup, au beau milieu de la bataille, ils sentent sur leur visage la fraîcheur délicieuse d'une eau pure et cristalline, qu'ils ne s'en étonnent pas ! C'est qu'ils ont quitté cette vie-ci pour un au-delà merveilleux, un Liquide Paradis seulement réservé aux plus braves et aux plus méritants des Vlakas qui n'auront pas hésité à sacrifier leur vie précieuse pour le bien de leur peuple et de leurs frères en Dieu...

Un beau discours, vraiment, dont, intérieurement, vous n'êtes pas peu fier !

**- Découvrez la réaction de votre auditoire au 137.**

## 86.

Plutôt que de rester immobile, vous campant solidement sur vos positions et attendant le premier assaut d'un pied ferme et sûr, vous décidez, au dernier instant et par surprise, de briser son élan en bondissant vers lui, franchissant le dernier mètre qui vous sépare en pointant votre trident vers son visage ; cela le surprend et il ne doit qu'à ses excellents réflexes de pouvoir détourner votre arme sur son côté gauche. Il tente alors de vous empaler de sa lance mais, ayant anticipé sa réaction, vous poursuivez sur votre lancée pour vous retrouver plus loin derrière lui, presque dans son dos ; pivotant sur vous-même et vous déplaçant avec tactique, vous arrivez à l'acculer dos à un mur et face à l'ouest : le soleil couchant lui fait ciller le regard...

Pour se protéger les yeux et éviter d'être par trop aveuglé, il lève un instant son bouclier pour profiter de son ombre et il commet ainsi l'erreur de dégarnir sa défense, exposant dangereusement le bas de ses jambes : vous sautez sur l'occasion pour, d'un estoc fulgurant, lui percer le mollet droit de votre Trident Magnifique, ce qui l'oblige à mettre le genou gauche à terre pour soulager la douleur de sa jambe blessée.

Vous échangez ainsi quelques passes d'armes, lui, parant de plus en plus difficilement vos attaques tant sa position devient inconfortable, et vous, redoublant de coups rageurs mais précis et rapides !

Le combat, désormais inégal, tourne à votre avantage et finalement, haletant et épuisé, grimaçant de douleur et l'air résigné, votre courageux adversaire, admettant sa défaite, préfère choisir une mort guerrière et honorable plutôt qu'une survie d'esclave déchu de sa couronne : il se jette sur sa lance qui se faufile entre

les maillons d'or et les perles fines et lui transperce la poitrine ; il meurt enfin dans un long grognement d'agonie...

Autour de vous, c'est une véritable scène de carnage : les guerriers poissons aux tridents barbelés et redoutables, au sang aussi froid que ne l'est le plat de la vengeance, s'en sont donné à cœur joie et leur haine furieuse a réduit à néant toute résistance. Mâles, femelles et chiots gisent au sol, ensanglantés : certains sont éventrés et baignent dans leurs tripes molles et fumantes ; d'autres encore ont le corps criblé de trous ronds et profonds aussi rouges de sang que le rubis de leur roi défunt ; et d'autres encore, tués presque par surprise, n'ont même pas eu le temps de sortir de leur cahute et sont couchés face contre terre à quelques pas du foyer qui jusqu'ici leur servait à les réchauffer et à nourrir leur famille.

Vous enjambez le cadavre d'un jeune garçon chiot, mort la toupie à la main...

Ce macabre spectacle vous révulse et vous fait honte.

C'est une victoire, certes, mais une victoire d'homme de guerre, de mercenaire sans feu ni lieu, sans gloire ni honneur ! Quel amer triomphe, quel bel exploit que voilà : réduire à néant des familles, fussent-elles à tête de chien... Tout cela est-il bien digne d'un noble anglais doublé d'un gentilhomme ?

Vous en doutez fort.

Très vite, les quelques survivants, défaits et abattus, prêtent allégeance et jurent fidélité à Sa Toute Puissante et Squameuse Majesté Alvéopyguès XIV, Rajamanthri du Grand Lac Saphir et Souverain Prince du peuple des Vlakas, bon chrétien et excellent adorateur du Yéshoua de Terre Sainte, ou du moins à son Martial Emissaire, puisque le Prince, trop adipeux pour se déplacer lui-même, n'est même pas présent sur les lieux du carnage et s'est fait représenter par son érudit laquais...

C'en est trop pour vous ! Sentant la honte et la colère vous monter au cœur, vous décidez de rompre vos engagements sur le champ : prenant d'autorité le Rubis Mirifique qui pendait au cou du Roi de Nacaméran comme gage et récompense – ce qu'aucun des sanguinaires Vlakas n'ose contester –, ainsi que l'énigmatique petit caillou en forme d'œuf que vous trouvez sous sa chemise, puis ramassant ce qui vous reste de vos affaires et de votre dignité, vous jetez au sol votre diadème de Jemadar et traversez les rangs des hommes écaillés à nouveau repoussants à vos yeux qui s'écartent sans comprendre, l'air surpris, sur votre passage. Puis, quittant le village et sans même un regard en arrière, vous remontez le cours de la rivière jusqu'à rejoindre un étroit sentier pentu qui vous mène, quelques heures plus tard et plusieurs centaines de mètres plus haut, à un col enneigé baigné des premiers nuages.

Vous resserrez alors votre mantel de pèlerin pour vous protéger du vent piquant de froid et vos pas, crissant dans la neige glacée, finissent par vous conduire, longeant l'épaule de la Mère de Tous les Nuages, sur son autre versant...

De là, vous contemplez la suite de votre voyage : plus bas vers le nord, un immense lac, bien plus grand encore que le lac Saphir, fait miroiter à sa surface la lumière du ciel. Il se décharge en une puissante rivière qui s'écoule vers la vallée en contrebas et baigne de ses eaux limpides et bleutées, au loin, tout là-bas, une ville dont vous distinguez à peine les toits pointus et les coupes dorées : Ottorocora !

Ce paysage vous reconforte quelque peu le cœur et ravive votre âme. Et vous avez la joie de voir s'éloigner à jamais votre vautour, frustré et déçu...

D'ici quelques jours, vous pourrez oublier cette maudite vallée dans laquelle vous vous êtes égaré et pour laquelle vous auriez bien pu vous perdre, goûtant le plaisir simple d'un bon feu d'auberge et découvrant quelles marchandises exotiques sont proposées dans les bazars et les souks de cette cité lointaine.

Vous vous demandez déjà ce que vous allez faire des merveilles que vous emportez avec vous, espérant le proposer sur les marchés d'*Ottorocora*, et contre quel trésor vous pourrez l'échanger...

Vous êtes également intrigué par ce caillou à la forme d'un œuf, que les légendes appellent « Bézoar » et qui, dit-on, protège de l'acier ; peut-être trouverez-vous plus loin un érudit ou un sage qui pourra vous éclairer...

Et vous rêvez, plus loin encore, des rivages merveilleux de la soyeuse *Serica*.

Mais ceci est une autre histoire...

## 87.

Vous remplacez votre bandage, poisseux de sang, par un véritable pansement compressif fait de charpie imbibée de vinaigre bouilli, posez une large bande de cuir comme garrot, et sans plus attendre, satisfait de vos soins et regrettant amèrement d'avoir dû en arriver à de telles souffrances et à de telles extrémités, vous vous effondrez sous votre couverture dans un sommeil réparateur...

- **Cochez 1 blessure dans votre Journal de voyage.** De plus, **cette blessure est PERMANENTE** et ne pourra jamais être guérie. **Votre total maximal de blessures diminue donc de 1 ! Si cette blessure vous est fatale, connaissez votre fin au 148.**

- **Si vous survivez à cette blessure, continuez votre lecture ci-dessous :**

- **Cochez le CODE MAJEUR « 3 » dans votre Journal de voyage.**

Vous êtes réveillé par les piqures du froid. Votre feu est éteint depuis longtemps, et ce fut une nuit sans rêves et sans flammes. Le rapace qui vous suit depuis des jours, à nouveau, s'est enhardi jusqu'à se poser à seulement quelques mètres de vous : il tient dans son bec crochu vos bandages ensanglantés de la veille, et à votre premier mouvement, il les emporte avec lui en s'envolant, comme s'il s'agissait d'un avant-goût de ce qu'il espère bientôt obtenir... Vous n'avez guère l'énergie de tenter de lui jeter des pierres ; de plus, vous savez qu'il vous faudra toutes vos forces pour remonter l'ubac et passer les crêtes afin d'ensuite redescendre vers la vallée principale. Tout pour s'éloigner de ce maudit lac dont vous garderez un si mauvais souvenir !

- **Si vous avez 1 Repas** ou un **Repas frais**, vous mangez le peu qu'il vous reste dans le fond de votre sac. **Effacez ce Repas de votre journal de voyage.**

Cela vous réconforte et vous redonne quelques forces... **Effacez 1 blessure de votre Journal de voyage, et même 2 blessures si vous avez mangé un Repas frais** (attention de tenir compte que **vous ne pouvez pas soigner votre blessure permanente !**).

Enfin, un peu hébété d'abord, mais retrouvant peu à peu votre résolution, vous empruntez le sentier qui remonte en pente douce le flanc nord qui borde le plateau, stérile et rocailleux, vous appuyant sur votre fidèle Bourdon de pèlerin que vous avez pris la peine d'aller rechercher dans la vase et, après avoir franchi les crêtes qui balafrent son sommet, sans un regard en arrière, vous redescendez en direction du sud vers les forêts en contre-bas et les plaines de la grande vallée qui s'étale sous vos yeux...

- **Rendez-vous au 32.**



La montée est rude et les caillasses qui roulent sous vos pas et vous font parfois dérapier sont sans pitié pour les muscles de vos mollets, mais l'air est pur et vivifiant. Le ciel est un peu nuageux mais le temps est clair, la brise rafraîchissante et cela vous fait du bien.

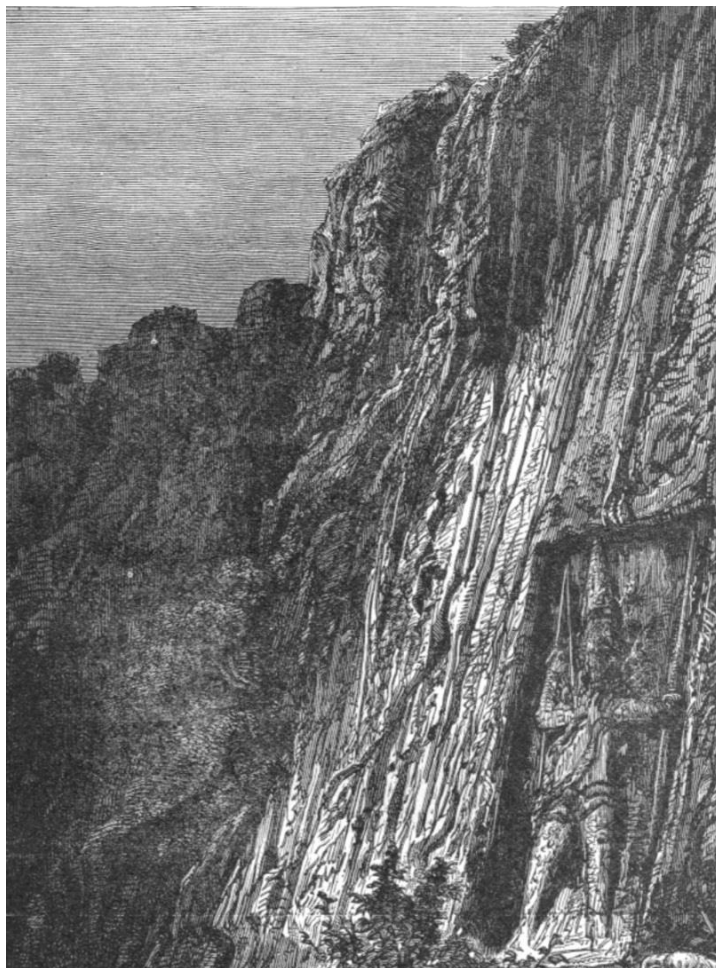
En milieu de matinée, vous avez même l'agréable surprise de trouver au bord du sentier une petite source d'eau glacée, et vous vous autorisez alors une brève pause pour vous désaltérer, reposer vos jambes, reprendre votre souffle et remplir votre gourde de cette eau offerte par la montagne.

L'onde vous est délicieuse et revigorante...

Alors que vous êtes assis sur un rocher qui borde la source, les yeux et les pensées perdus dans ce paysage magnifique, les nuages s'écartent un instant : les rayons du soleil illuminent la vallée principale en contrebas sur votre droite, et les vertigineuses falaises qui la bordent au sud s'éclairent d'une belle lumière d'or.

C'est alors que vous distinguez clairement au loin, de l'autre côté de la vallée, une paroi minérale qui, c'est le moins qu'on puisse dire, sort de l'ordinaire : elle est en effet sculptée sur près de la moitié de sa surface, et le relief doit atteindre au moins trente à quarante mètres de hauteur !

Il représente un personnage énigmatique vêtu d'une courte tunique et coiffé d'un couvre-chef conique, les jambes de face mais le reste de son corps de profil, et il semble tenir dans sa main gauche une lance. En revanche, il a dans sa main droite et passant par-dessus son épaule un objet qui vous laisse perplexe : est-ce une sorte de flagelle, ou encore un genre d'arc ? Vous ne sauriez le dire...



**88.** *La falaise est sculptée sur près de la moitié de sa surface, et le relief doit atteindre au moins trente à quarante mètres de hauteur !*

Qui est-il ? Un guerrier, un roi, un gardien ? Qui sait qui il menace, qui il dirige ou ce qu'il protège ? Et qui pourrait dire depuis quand il s'est retrouvé figuré dans la pierre.. ?

Cette vallée est décidément étonnante et pleine de mystères, mais il vaut probablement mieux qu'elle garde pour elle certains de ses secrets...

De toute façon, la falaise est trop lointaine et inaccessible pour que vous puissiez aujourd'hui y jeter un œil. Peut-être un autre jour ?

Philosophe, et mettant de côté votre curiosité, vous vous résignez à reprendre votre route en grimpant vers l'est pour bientôt atteindre un col montagneux...

**- Poursuivez votre voyage au 15.**

## 89.

Vous toussiez fort, secouez la tête l'air navré en vous demandant à vous-même comment il est possible de laisser pareil endroit en tel état de déréliction... Vous ramassez, l'air indigné, quelques fragments de coquilles brisées dont les mystérieuses inscriptions seront désormais énigmatiques pour tout le monde, y compris pour ceux qui sont capables de lire cette écriture, tant elles sont abimées.

En vain et dans le vent ! Le roi, aussi poisseux que poisson, ne daigne même pas vous prêter attention et c'est sans mot dire, impavide, qu'il rejoint le siège le plus proche pour s'y vautrer. Vous constatez en revanche que l'interprète, discrètement et l'air résigné, semble le regretter autant que vous : il hoche la tête en jetant des regards attristés vers les manuscrits de nacre...

Il semblerait bien que parler soit tout à fait inutile en cette circonstance, et cela pourrait même vous desservir ! Qui sait.. ? Peut-être pourriez-vous revenir ici plus tard pour fouiller un peu ce savant fouillis ?

**- Continuez votre périple au 96.**

## 90.

Motivé par votre faim, vous vous mettez en quête d'endroits où poser vos collets. Il n'est pas aisé de trouver des traces animales sur des sols aussi caillouteux, mais ce cours d'eau, aussi maigrelet soit-il, doit bien servir d'abreuvoir à la faune locale et effectivement, au bout de seulement quelques minutes, vous parvenez à distinguer quelques indices : déjections, cailloux récemment retournés, lichen arraché ou branchages brisés... Vous tendez vos nœuds coulants dans quelques buissons proches du bord de l'eau puis, plein d'espoir, **vous allez installer votre paillasse au 101.**

## 91.

D'un geste clair et le plus délicatement possible, vous refusez la brochette qu'il vous propose, ce qui a l'air de le surprendre plus que ça n'aurait pu le vexer et, adoptant un air un peu désolé, il vous fait comprendre d'un geste qu'il accepte votre prudente décision.

**- Poursuivez votre rencontre avec cet étrange personnage au 130.**

Après avoir franchi les crêtes qui balafrent son sommet, sans un regard en arrière, vous pouvez enfin observer en direction du nord l'autre versant de cette montagne que vous venez d'arpenter ; la vue qui s'offre à vous ne manque certes pas de majesté : en contrebas, un grand lac aux eaux noires ; en face de vous des fleurs mauves par milliers et sur votre droite, à l'est, une majestueuse montagne dont les sommets sont blanchis à jamais par la neige d'éternels hivers ...

Mais vous n'avez guère l'énergie de vous arrêter pour la contempler ! A vrai dire, votre pansement est rougi de sang et vous devez prendre le temps nécessaire pour pouvoir le changer. Votre tête vous tourne et votre cœur s'emballe de plus belle.



**92.** *En contrebas, un grand lac aux eaux noires et à l'est, une majestueuse montagne dont les sommets sont blanchis à jamais par la neige d'éternels hivers ...*

...

Hagard et sans trop en prendre conscience, vous suivez le sentier qui poursuit son cours en descendant ; il traverse d'abord une longue et morne pente toute faite de caillasses et de pierrailles puis bifurque légèrement vers l'ouest et atteint le fond d'une large cuvette prise entre les puissantes montagnes ; sa superficie est presque entièrement recouverte par un grand lac aux eaux paisibles et brillantes, reflétant les nuages et derrière eux le timide soleil.

Vous n'avez même pas la force – ni la présence d'esprit – de vérifier l'existence de ce lac sur votre carte, et vous continuez de marcher sans réfléchir.

Sans même jeter un coup d'œil au paysage, et proche de perdre connaissance, vous en atteignez sans tarder les berges. Elles sont boueuses et puantes, noirâtres sur plusieurs mètres de large, et indiquent clairement

que le niveau habituel du lac a beaucoup baissé ces derniers temps ; quant à ses eaux, elles sont brunâtres et opaques comme une rivière en crue.

Alors que vous en longez la rive sud, à l'odeur écœurante de la décomposition d'algues et de limon, vous dirigeant vers l'est sans trop savoir où vos pas vous mènent, la douleur aigue que vous ressentez à votre moignon revient à la charge et vos yeux se remplissent de larmes.

Evidemment, dans ces funestes conditions, il n'y a rien d'étonnant à ce que vous finissiez fatalement par déraiper sur la boue sombre et gluante, et vous glissez tout d'un coup jusqu'au bord de l'eau.

Vous cherchez de votre main valide une racine ou une souche à laquelle vous pourriez vous rattraper mais vous ne trouvez rien qui puisse servir à votre salut : pire encore, en désespoir de cause, enfonçant votre moignon dans la boue pour tenter de freiner votre chute, vous sentez tout à coup que quelque chose se referme douloureusement sur votre poignet, emprisonnant votre avant-bras.

Dans les secondes qui suivent, les choses se précipitent et tout va très vite : une sorte de câble tressé d'algues lacustres est fixé à ce qui enserme votre membre et rejoint les eaux du lac. Il se tend, émergeant de la vase, et vous entraîne inexorablement vers les flots : quelqu'un – ou quelque chose – tire de toutes ses forces pour vous attirer sous l'eau. Une inquiétante pensée vous vient alors à l'esprit : ne seriez-vous pas en train d'être pêché ? Ce serait le monde à l'envers que, des berges extérieures, vous soyez ferré par un pêcheur immergé sous la surface des eaux !

Mais qui peut dire ce qui, en ces terres inconnues, est possible ou ne l'est pas ?

Dans votre état, vous n'avez pas la force de résister en vous accrochant à quoi que ce soit, si ce n'est à votre bâton de pèlerin. Vous avez à peine le temps de constater que ce qui emprisonne votre avant-bras est une huitre géante que, déjà, vos pieds frôlent le bord de l'eau.

Vous profitez de la montée d'adrénaline pour réagir promptement et vous décidez en un éclair de dégainer de votre main valide votre épée et d'essayer de couper le filin au moyen de votre lame.

**- Tranchez le câble qui vous attire vers le lac et la noyade au 38.**

### 93.

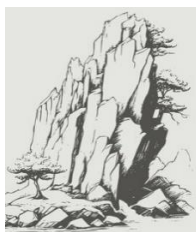
Evidemment, quelques dizaines de mètres plus loin, vous finissez fatalement par glisser sur de mauvaises caillasses qui roulent sous vos pieds ! Vous dérapez sur plusieurs mètres, tentez vainement de vous rattraper à la paroi qui se dresse de toute sa hauteur et de toute sa roche sur votre droite, mais sans succès. Enfin, victime de votre empressement et de la gravité, vous tombez dans le vide !

Une belle chute de plusieurs fois votre taille, heureusement amortie par le bosquet de ronces dans lequel vous vous vautrez...

**- cochez 1 Blessure dans votre Journal de voyage.**

**- cochez le Code « CHUTE » dans votre Journal de voyage.**

**Poursuivez au 112.**



Au bout de quelques heures d'efforts et de transpiration, et alors que le soleil à son zénith commence à péniblement percer les nuages, vous atteignez enfin une crête qui court entre deux sommets un peu plus élevés, et de cette hauteur, vous pouvez observer l'autre versant de cette montagne que vous venez d'arpenter : la vue qui s'offre à vous ne manque pas de majesté ! Descendant plus doucement qu'il ne montait jusqu'ici, le sentier poursuit son cours en traversant d'abord une forêt de sapins en contrebas puis vers le fond d'une large cuvette prise entre de puissantes montagnes dont les sommets sont blanchis à jamais par la neige d'éternels hivers ; sa superficie est presque entièrement recouverte par un grand lac aux eaux paisibles et brillantes, reflétant les nuages et derrière eux le timide soleil.

- **Cochez le CODE « LAC » dans votre Journal de voyage.**



94. *Un grand lac aux eaux paisibles et brillantes, reflétant les nuages et derrière eux le timide soleil...*

...

Si vous en croyez la légende, il est appelé le « Lac des premières larmes », et c'est peut-être bien ce lac fameux qui fut autrefois le lac au bord duquel Adam et Eve ont pleuré pendant cent années leur expulsion du Paradis, et qui fut formé entièrement de leurs larmes... A moins que ce ne soient les pleurs d'Adam faisant deuil de la mort de son fils Abel, assassiné par Cain, son autre rejeton ...

Qui sait ? D'autant plus que le précédent propriétaire de votre carte – ou Dieu sait qui – a griffonné à côté du lac, le mot « *Safir* », ce qui relève d'un vocabulaire moins biblique mais non pas moins tentant.

Le versant exposé au nord et donc à votre droite, l'ubac, est rocailleux et désespérément gris et stérile, mais au moins est-il assez peu élevé ; vous constatez d'ailleurs que le sentier, après avoir longé pendant un moment le bord du lac, bifurque au sud et le remonte vers une nouvelle crête pour probablement redescendre ensuite vers la vallée principale ; le versant exposé au sud, l'adret, s'élevant beaucoup plus haut, est lui couvert de milliers de petites fleurs mauves ou bleues, semées dans un gazon maigre et piquant, mais encore vert, formant de grandes prairies entre les nombreux bosquets de résineux qui pointent leurs cimes branchues vers le ciel.



Enfin, à votre opposé et tout au loin à l'Est se dresse la plus grande et la plus majestueuse montagne qu'il vous a été donné de voir depuis longtemps : son sommet est si haut qu'il se perd dans les nues, et les falaises qui la couronnent semblent des murailles infranchissables. Vous espérez pourtant bien trouver, quelque part sur ses épaules, le col qu'on vous a décrit et qui devrait vous mener à la ville d'Ottorocora, puis vers la suite de votre voyage... S'écoulant en serpentant sur ses flancs vers l'ouest, soit dans votre direction, un minuscule ruisseau alimente les eaux du lac.

Vous descendez d'un pas rapide le raidillon, trottinant dans l'ombre des conifères puis, enfin, vous vous approchez au bout d'une heure de l'étendue d'eau ; ses berges boueuses et puantes, noirâtres sur plusieurs mètres de large, indiquent clairement que son niveau habituel a beaucoup baissé ces derniers temps, ce qui est surprenant en cette saison automnale, largement arrosée de pluies et de neiges sur les pics. Et alors que les eaux glacées des monts sont en général aussi transparentes que du cristal – ne dit-on pas « claire comme de l'eau de roche » ? -, celles-ci sont brunâtres et opaques comme une rivière en crue.

Plusieurs dizaines de sapins bordent ses rives orientales et méridionales, et leurs lourdes branches basses, penchées vers le surface liquide, semblent murmurer des cachoteries aux vaguelettes qui naissent au gré du vent...

**- Si vous avez le Code « *SPLENDIDE* » coché dans votre Journal de voyage, rendez-vous au 142.**

**- Si vous n'avez PAS le Code « *SPLENDIDE* » coché dans votre Journal de voyage, rendez-vous au 110.**

## 95.

Vous allez inspecter vos collets et vous avez l'heureuse surprise de découvrir, étranglée dans un de vos nœuds coulants, une espèce de marmotte aussi grosse qu'un lapin, et dont la chair fera un repas fort bienvenu !

**- Ajoutez 1 Repas frais dans votre journal de voyage.**

Espérant pouvoir le faire cuire plus tard, vous rangez le gibier dans votre sac et vous décidez de poursuivre votre route, frissonnant quelque peu de la froidure matinale...

**- Si vous empruntez le sentier qui se dirige vers les sommets, grimpez au 88.**

**- Si vous préférez descendre vers la vallée, continuez votre voyage au 32.**

## 96.

« *Sage silence vaut mieux que vaines paroles* », vous suggérait souvent votre vieux Maître d'Histoire de Saint Albans ». Vous vous taisez donc...

Vous faisant asseoir, le Prince face à vous, sur des sortes de tabourets faits de stalagmites à la pointe tronquée, mais lui-même restant debout et à la droite de son maître, l'interprète poursuit vos diplomatiques conciliabules. Il recueille à l'oreille les paroles du souverain – celui-ci ne s'adresse jamais directement à vous mais toujours par l'intermédiaire de son érudit serviteur – et vous les traduit ; puis il transmet vos propos à son royal suzerain, dans une langue aussi extravagante que comique et dont les sons, ressemblant à des bouillonnements et des bruits de bulles, frôlent parfois le ridicule.

Après quelques formules de protocolaires politesses, aussi longues qu'ampoulées, il vous explique que Sa Toute Puissante et Squameuse Majesté Alvéopyguès XIV, Rajamanthri du Grand Lac Saphir et Souverain

Prince du peuple des Vlakas, bon chrétien et excellent adorateur du Yéshoua de Terre Sainte, a le cœur triste et inquiet, et que sa colère est grande !

Le Grandissime Raja Kathystereménos III, son père et Vrai Monarque Omnipotent du peuple des Vlakas dont lui-même, Alvéopyguès XIV, n'est que Prince Régent, est fort malade car il est empoisonné par l'eau de ce lac qui les abrite, qui les nourrit et qui est son beau et magnifique royaume ! Si pur autrefois, aux ondes cristallines et délicieuses, et bien plus vaste qu'à ce jour, voilà maintenant que son niveau a tellement baissé, et que la rivière qui l'alimente s'est tellement réduite à l'état d'un famélique ruisseau, que ses eaux se chargent des boues que n'évacuent plus les courants de jadis...

Et c'est là grand malheur et profonde tristesse !

Cela a rendu le Raja souffreteux et déprimé, et menace grandement tout le bon peuple des Vlakas qui ne demandent qu'à vivre paisibles et tranquilles au fond de ce Lac qui est leur Mère à tous, festoyant avec gourmandise de coquillages et d'aqueuse verdure, de crevettes d'eau douce et – de temps à autres – de voyageurs païens et imprudemment amateurs de perles.

A la mention de cette méthode de pêche si particulière, le Prince jette un regard circonspect vers votre poignet encore endoloris ; sa lèvre inférieure, baveuse et tombante, s'ébroue un instant, puis il reprend un air digne et continue de murmurer à l'oreille du traducteur qui s'empresse de continuer la présentation des faits.

**- Ecoutez la suite au 127.**

## 97.

Epuisé et à bout de souffle, vous parvenez dans un ultime effort à sortir des eaux froides et boueuses. Vous aspirez alors une grande et belle gorgée d'air frais et pur que seules les hautes montagnes peuvent offrir, et vous prenez conscience de vous être probablement sorti d'une bien mauvaise affaire...

Vous vous accordez quelques instants de repos en vous couchant dans l'herbage dru et piquant du vallon. Une brise fraîche vient souffler sur votre visage encore mouillé par votre baignade, et vous respirez profondément, vous remettant peu à peu de vos émotions...

Enfin, un peu las au début, vos vêtements trempés alourdissant votre démarche et vous engourdisant de froid, vous allez récupérer votre fidèle Bourdon de pèlerin, ce qui vous aide à retrouver après quelques mètres votre résolution.

**- Si vous avez le Code « VAL D'OR » coché dans votre Journal de voyage, vous prenez la direction de l'est au 143.**

**- Si vous n'avez PAS le Code « VAL D'OR » coché dans votre Journal de voyage, vous empruntez le long ruban du sentier qui remonte en pente douce le flanc nord qui borde le plateau, stérile et rocailleux ; après avoir franchi les crêtes qui balafrent son sommet et sans un regard en arrière, vous redescendez enfin en direction du sud vers les forêts en contre-bas et les plaines de la grande vallée qui s'étale sous vos yeux... **Prenez le chemin du 32.****



98.

Vous avez bien du mal à distinguer les planches solides des planches pourries. Fatalement, arrivé aux deux tiers du pont, une planche se brise sous votre poids et votre jambe tout entière passe au travers ! Vous évitez le pire en vous rattrapant au dernier moment, mais des esquilles de bois ont creusé de profondes entailles sanguinolentes dans votre cuisse...

Grimaçant de douleur, vous parvenez en boitant à l'extrémité du pont.

**Cochez 1 blessure sur votre Journal de voyage.**

Il est déjà passé midi et votre ventre commence à gronder : vous pourriez vous arrêter quelques instants pour croquer quelques pieds du Hadji et prendre un peu de repos après cette matinée pleine d'émotions...

**- Si vous le désirez, rayez un Repas de votre Journal de voyage et effacez 1 blessure.**

**Vous poursuivez ensuite votre route au 36.**

99.

Soudain, juste avant de sombrer dans l'inconscience, un visage monstrueux apparaît : il vous semble voir une face hybride mêlant des traits d'homme et de poisson, et dont le sommet écaillé et difforme rappelle une mitre d'évêque ! Son affreuse image provoque en vous un dernier sursaut, mais vous n'avez pas la force de vous débattre lorsqu'il se penche sur vous et accole sa large bouche à la vôtre. C'est alors qu'un étonnant phénomène se produit : loin de vous dévorer, comme vous le pensiez, il paraît au contraire vous donner comme un genre de baiser répugnant ; sitôt que ses lèvres quittent les vôtres, vous sentez vos poumons à nouveau se remplir de ce qui doit bien être de l'air puisque vous arrivez à nouveau à respirer, alors même que vous vous trouvez toujours sous la surface !

Voilà un prodige que vous n'êtes pas près d'oublier !

**- Cochez le CODE « EVEQUE » dans votre Journal de voyage.**



**99. Il vous semble voir une face hybride mêlant des traits d'homme et de poisson, et dont le sommet écaillé et difforme rappelle une mitre d'évêque...**

...

Même votre vision s'améliore, et alors que les eaux opaques vous rendaient presque aveugle, vous distinguez maintenant clairement les fonds du lac, tapissés de longues bandes d'algues qui dansent au rythme des

courants, et couverts de rochers vaseux. Vous avez surtout l'occasion d'observer un peu plus précisément votre mystérieux et repoussant sauveur : comme vous, il a deux jambes et deux bras, mais tout son corps est recouvert de larges écailles grises aux reflets bleus sur le ventre et les bras, et plutôt bleues aux reflets gris sur les jambes ; le sommet de sa tête forme comme un genre de cône allongé rappelant tout à fait la mitre épiscopale et une peau flasque et presque membraneuse retombe de sa nuque jusqu'à la moitié de son dos, formant un genre de capuchon. En dessous, une semblable peau – ou serait-ce des nageoires ? – relie ses bras à ses flancs écailleux : on jurerait une chasuble portée par un évêque ! La ressemblance se renforce encore avec l'espèce de grand bâton qu'il tient à la main droite et auquel se rattache le câble grâce auquel il a pu vous tirer hors de l'air, sans aucun doute sa canne à pêche, mais dont l'extrémité tournant sur elle-même en spirale évoque clairement la crosse des Saint Albans, Saint Jérôme et autres Saint Nicolas...

- Si vous êtes **SAVANT**, notez le numéro de ce paragraphe et consultez la page VII de votre bestiaire.

Son faciès est hideux, son corps est repoussant, mais il ne vous témoigne aucune hostilité, bien au contraire : il vous a indéniablement sauvé la vie en vous évitant de vous noyer, et il semble même, de ses lèvres charnues et grotesques, vous adresser une espèce de sourire.

Ses yeux globuleux sont surtout visiblement braqués sur votre médaille de Saint Christophe, et il a l'air fasciné par ce pieux colifichet !

La première chose qu'il fait est de vous libérer le bras, ouvrant l'huitre avec une déconcertante facilité en lui caressant simplement la coquille comme on le ferait du cou d'un chat ; le soulagement est immédiat et vous êtes bien content de récupérer votre membre endoloris ! Il entame ensuite une série de gestes sibyllins que vous avez bien du mal à comprendre : il semblerait qu'il vous invite à le suivre pour rencontrer un chef ou un genre de roi – il mime ce que vous pensez être une couronne – plus loin sous les eaux du lac, et répète plusieurs fois le même mouvement de sa main allant de sa bouche vers son ventre. Peut-être vous invite-t-il à manger ? Vous ne savez trop si vous pouvez faire confiance à un tel être monstrueux, et vous hésitez beaucoup quant à la suite...

Peut-être ne s'agit-il que d'un piège grossier, plus grossier encore que la perle en appât ! Il vous a littéralement péché après tout, et il s'apprêtait certainement à vous dévorer jusqu'à ce qu'il change d'avis pour une raison qui n'est pas claire mais qui pourrait s'avérer funeste. Vous pourriez donc décider qu'il vaut mieux prendre les devants et l'attaquer de votre épée que vous venez de ramasser dans la vase du fond du lac. « *Mieux vaut férir que périr* » comme vous disait votre oncle qui est mort récemment en assiégeant la bonne ville de Calais...

Plus diplomatique serait de décliner son invitation en lui offrant, pour ne pas le vexer par mauvaise ingratitude et en remerciement de votre vie, votre médaille de saint Christophe ; cela pourrait lui faire grand plaisir et vous devriez être capable d'en retrouver une autre pour quelques sols sur n'importe quel étal de Rome, de Paris ou de Londres. Ou dans les bazars de Séricie où, dit-on, on trouve le meilleur de toutes choses...

Enfin, vous pourriez également, par reconnaissance, gentillesse ou curiosité, tenter l'aventure et accepter de le suivre Dieu sait où pour Dieu sait quoi : il s'est montré hospitalier jusqu'ici et qui sait... Ce roi du lac, s'il existe bien, pourrait peut-être vous aider dans votre quête !

- Si vous jugez plus prudent de **l'attaquer, tirez votre épée hors de son fourreau au 11.**

- Si vous **refusez de le suivre mais lui offrez** votre médaillon de Saint Christophe, présentez-lui **votre talisman au 28.**

- Si vous acceptez son invitation, **vous le suivez vers les profondeurs lacustres au 19.**

## 100.

Son œil unique se braque tout à coup sur votre Chevalière de famille : il la touche du bout des doigts, la renifle et l'observe en tous sens ; puis *Oplymèphos*, prenant un air respectueux et vous serrant la main d'une poigne rude mais sincère, vous déclare qu'entre *gentilshommes*, on peut toujours trouver un arrangement...

**- Continuez vos palabres au 7.**

...

Je profite de ce centième paragraphe pour une petite dédicace cachée et un petit clin d'œil : merci à tous les membres du groupe Les livres dont VOUS êtes le héros pour leur passion et leur gentillesse ! Un très grand merci aux modérateurs qui, malgré la très bonne ambiance du groupe, n'ont pas toujours la vie facile !

Et salutations particulières aux gentlemen collectionneurs et passionnés Fabien, Val, Aurélien, Cbastien, Danou, Dominic, J-F, Je Sterck... et autres joyeux drilles !

## 101.

Après vous être préparé une litière pas trop inconfortable en écartant les cailloux et en vous isolant du sol au moyen de grosses brassées de fougères couvertes par votre bonne vieille couverture de laine anglaise, vous enlevez – enfin – vos bottes et vous vous asseyez en tailleur pour entamer votre repas, sans que le fumet de vos panards ne vous coupe l'appétit.

Vous sortez de votre sac votre Briquet à amadou et vous allumez un petit feu pour cuire votre nourriture – si vous avez du gibier – et profiter quelques instants de la chaleur des flammes :

**- Si vous avez pu chasser, mangez 1 Repas frais et effacez 1 blessure de votre journal de voyage si vous êtes blessé, même si vous avez déjà mangé aujourd'hui. Effacez 1 Repas frais de votre Journal d voyage.**

**- Si vous n'avez pas pu attraper du gibier, vous mangez quelques pieds de hadji : effacez 1 blessure de votre journal de voyage si vous êtes blessé ET si c'est votre premier repas de la journée ; si vous avez déjà mangé aujourd'hui, ce frugal repas vespéral vous comble l'estomac mais ne vous guérit d'aucune blessure. Effacez 1 Repas de votre Journal d voyage.**

**- Si vous n'avez aucun Repas, et que vous n'avez encore rien mangé de la journée, vous mangez bien un des derniers biscuits qu'il vous reste et que vous gardez pour les urgences extrêmes, mais cela ne suffit guère et la faim vous tiraille : des crampes d'estomac vous font terriblement souffrir ! Cochez 1 blessure de votre journal de voyage.**

Rapidement, votre maigre provision de bois mort s'épuise et votre feu commence à s'éteindre, mais il vous aura fait le plus grand bien !

Les dernières lueurs du jour disparaissent assez rapidement, avalées par les montagnes qui forment cette étroite vallée, et bien vite le bruit des insectes nocturnes se mêle à celui du vent et de sons lointains et indistincts qu'il amène à vos oreilles... Vous vous apprêtez à vous endormir, enroulé dans votre bonne vieille couverture de bonne laine anglaise, observant une dernière fois les quelques étoiles qui parviennent à se faufiler entre les nuages bas et épais mais qui ont l'air de se disperser peu à peu.

Alors que vous fermez déjà les yeux et que doucement la torpeur commence à vous envahir, un bruit soudain attire votre attention : dans les buissons, à quelques mètres seulement, quelqu'un – ou quelque chose – s'approche discrètement de votre paillasse, dans l'ombre...

Profitant de la lumière de la lune qui luit entre deux nuages, vous distinguez une silhouette louche derrière un bosquet épineux, enrobée de ce qui a l'air d'une grande cape, et qui semble vous espionner.

Il va vous falloir réagir :

- Ce mystérieux visiteur ne vous inspire rien de bon ! Assurément, la meilleure défense et la plus grande prudence, c'est l'attaque : bondissant sans hésiter de votre paillasse, vous foncez sur lui l'arme au poing et **vous le combattez au 9.**

- Avant toute chose, il faudrait savoir un peu plus à qui vous avez affaire. Quittez subrepticement votre couche et **approchez-vous discrètement de lui pour l'observer au 40.**

- Confiant dans votre bonne étoile et au nom des règles élémentaires de l'hospitalité entre voyageurs, **vous l'appellez et l'invitez à vous rejoindre auprès des braises encore rougeoyantes au 6.**

## 102.

Prenant votre air le plus navré et contrit, écartant les bras avec ostentation pour lui signifier clairement que vous êtes très désolé de devoir décliner son invitation, vous indiquez d'un geste univoque la direction de la surface ; puis, en guise de consolation, vous enlevez de votre cou votre médaille d'argent terni représentant Saint-Christophe traversant le torrent avec Notre Sauveur sur ses épaules, et vous lui présentez avec déférence, en guise d'offrande... La créature, hésitante, finit par s'en saisir, avec un air mêlant méfiance et déception, mais paraît satisfaite de votre présent : elle s'empresse de l'attacher autour de sa crosse de pêche. Enfin, du bout des doigts, elle fait vers vous le signe de croix puis, elle s'éloigne en entrant par la Grand'Porte dans l'enceinte du Palais, vous laissant seul face aux deux custodes surveillant les eaux obscures du fond du lac...

C'est au moment précis où les portes se referment et où ce monstre énigmatique disparaît de votre vue que vous arrêtez de bénéficier de votre prodigieuse respiration aquatique et qu'il vous faut à nouveau retenir votre souffle sous peine de noyade, et il vous faut encore vider vos bottes des gravailles qui les alourdissent !

Vous laissez donc derrière vous ces eaux froides et boueuses et nagez le plus vite possible pour revenir à la surface. Enfin, à bout de souffle, vous arrivez à sortir hors de l'eau ! Vous aspirez une grande et belle gorgée d'air frais et pur que seules les hautes montagnes peuvent offrir, conscient d'avoir probablement esquivé une bien étrange et périlleuse aventure, de celles qui ne finissent pas toujours pour le mieux...

Vous vous accordez quelques instants de repos en vous couchant dans l'herbage dru et piquant du vallon. Une brise fraîche vient souffler sur votre visage encore mouillé par votre baignade, et vous respirez profondément, vous remettant peu à peu de vos émotions...

Enfin, un peu las au début, vos vêtements trempés alourdissant votre démarche et vous engourdissant de froid, vous allez récupérer votre fidèle Bourdon de pèlerin, ce qui vous aide à retrouver après quelques mètres votre résolution.

- **Si vous avez le Code « VAL D'OR » coché dans votre Journal de voyage, vous prenez la direction de l'est au 143.**

- **Si vous n'avez PAS le Code « VAL D'OR » coché dans votre Journal de voyage, vous empruntez le long ruban du sentier qui remonte en pente douce le flanc nord qui borde le plateau, stérile et rocailleux ; après avoir franchi les crêtes qui balafrent son sommet et sans un regard en arrière, vous redescendez enfin en direction du sud vers les forêts en contre-bas et les plaines de la grande vallée qui s'étale sous vos yeux... Prenez le chemin du 32.**

### 103.

Le soir est déjà bien avancé et votre demi-tour de ce midi vous aura fait perdre suffisamment de temps pour qu'il soit l'heure d'établir le bivouac sans tarder.

**- Installez votre pailasse au 101.**

### 104.

Vous décidez de suivre les indications que l'on vous a données et de suivre la ligne des crêtes en direction de l'est.

Le chemin que vous empruntez est rude et vous oblige à grimper sur les hauteurs et à sauter de rochers en rochers; à certains moments, vous êtes même obligé de franchir plusieurs endroits en les escaladant. Un passage est particulièrement difficile et vous fait hésiter, tant la petite falaise d'une dizaine de mètres de hauteur qui vous fait face paraît lisse et sans prises véritables...Vous n'êtes hélas pas capable des mêmes bonds que Decopias...

- Si vous le préférez, il est encore temps de **rebrousser chemin et de rejoindre le sentier qui descendait vers le sud: faites alors demi-tour au 138.**

- Vous pouvez aussi **commencer l'ascension de la paroi**, mais il vaudrait mieux avoir le matériel adéquat...  
**Grimpez au 55.**

### 105.

Prenant en main la Dent de Mermecolion, il la soupèse, la renifle et l'observe en tous sens ; puis *Oplymèphos*, *appréciant en connaisseur votre trophée*, *vous déclare qu'entre chasseurs, on peut toujours trouver un arrangement...*

**- Continuez vos palabres au 7.**

### 106.

**- Si vous avez le Code « MAGNIFIQUE » coché dans votre Journal de voyage, réveillez-vous au 139.**

**- Si vous n'avez PAS le Code « MAGNIFIQUE » coché dans votre Journal de voyage, émergez au 122.**



## 107.

En faisant le moins de bruit possible, et après avoir posé vos sacs, n'emportant avec vous que votre Arbalète et quelques carreaux, vous faites un long détour en redescendant vers l'ouest d'abord, puis en remontant vers le nord-est pour ne pas être dans le sens du vent. Bientôt, vous pénétrez dans un nuage de brume humide et glacée. Evitant de faire crisser la caillasse sous vos pas, aussi silencieux qu'une ombre, votre approche discrète est excellente et les bouquetins ne peuvent ni vous voir, ni vous entendre ni même vous sentir. Lorsque vous n'êtes plus qu'à une douzaine de mètres d'eux et que vous commencez à les distinguer, vous cessez d'avancer et vous vous préparez à tirer.

Sans quitter vos proies des yeux, vous posez votre mantel de pèlerin, desserrez quelque peu les lacets de votre chemise, passez votre pied droit dans l'étrier de votre arme et tirez lentement sur les cordes afin de les tendre au mieux. Ensuite, vous ajustez un carreau et vous prenez appui sur vos deux jambes, pivotant entièrement en direction des bêtes. Puis, avant que le froid ne vous fasse frissonner, vous visez quelques secondes...

D'aussi près, il faudrait être Français pour manquer sa cible !

Enfin, vous pressez la gâchette !

Le bruit qui s'ensuit ne plaît guère à vos oreilles... Dans un claquement sourd, la corde, détendue par l'humidité et le froid, passe par-dessus votre carreau qui néanmoins part en vrille, sans force... et retombe à seulement quelques pouces de votre arme.

Les animaux s'ébrouent et se mettent à courir en s'éloignant dans le brouillard et, avant d'avoir pu recharger, ils ont disparu au loin dans les nuées.

Le tir était pourtant facile, certes, mais avec cette humidité, même les meilleures cordes se détendent et dans ces conditions, même un Suisse mercenaire ou un Bruxellois du Grand Serment auraient connu pareille infortune ! Et même un gentilhomme anglais, semble-t-il.

**- Tant que vous n'avez pas pu passer plusieurs heures au coin d'un feu, votre Arbalète reste humide et est inutilisable ; écrivez le mot « Humide » sous le mot Arbalète dans votre Equipement et butin.**

Ce n'est pas aujourd'hui que vous goûterez le bouquetin des *Monts Emodij*!

Allons ! Ce sera pour une autre fois !

Philosophe, vous repartez ramasser vos affaires, resserrez votre mantel de pèlerin sur vos épaules et reprenez la route...

**- Grimpez au 94.**

## 108.

Vous avancez de quelques pas dans le ruisseau, prenant bien soin de ne pas glisser et veillant à ce que le niveau d'eau ne dépasse pas les bords de vos bottes – vous ne voudriez pas avoir les pieds transis de froid – puis, arrivé vers le milieu du torrent, vous plongez votre bras droit jusqu'au fond de l'eau. La froidure de l'eau vous saisit ! La sensation glacée est telle que vous sentez comme mille épingles de glace s'enfoncer sous votre peau ! Instantanément, des larmes vous brouillent les yeux, et c'est le plus rapidement possible, en remuant au hasard de vos doigts gourds les cailloux roulés par le courant, que vous en sortez une poignée.

Et l'éclat rouge est là, au creux de votre main...



Du milieu des galets qui tapissent son lit, le petit torrent de montagne vous fait un cadeau magnifique : une pierre écarlate, éclatante, aux arrêtes cristallines et de la taille d'une noix de France ! Sa clarté translucide, sa couleur aussi rouge que le sang d'un pigeon et l'inclusion en étoile qui se distingue en son cœur, est reconnaissable entre toute pour un vieux voyageur et un habile marchand tel que vous : un rubis étoilé...un Rubis Magnifique ! Une des pierres les plus rares et les plus précieuses, dont la taille et la brillance sont dignes d'un Sultan ou d'un Emir, d'un Bey ou d'un Maharadja... ou pourquoi pas d'un Pape ou d'un Empereur ! Cette pierre à elle seule pourrait bien faire votre fortune ! Et pour l'avoir au creux de vos mains, il vous a suffi de vous baisser... Quel merveilleux pays que cette Terra Incognita !

- **Notez dans la zone de votre Equipement et butin « Rubis Magnifique ».**

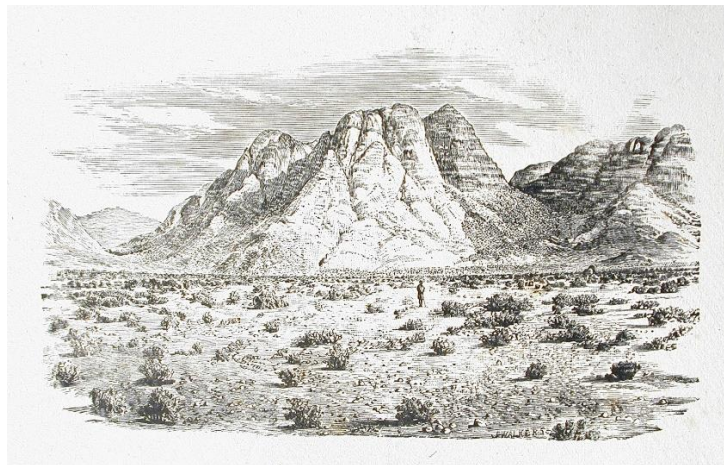
- **Cochez le CODE « MAGNIFIQUE » dans votre Journal de voyage.**

Cette heureuse découverte vous redonne l'énergie de préparer votre bivouac au mieux.

- **Installez maintenant votre bivouac au 70.**

### 109.

Ce n'est que fin d'après-midi, voire en début d'une soirée qui arrive vite en montagne, qu'après avoir bifurqué vers le nord, votre tortueux sentier vous amène à un endroit formant comme un petit plateau encaissé entre deux hautes montagnes et au milieu duquel coule un petit ruisseau glacial, probablement trop petit pour figurer sur votre carte, mais qui pourra faire votre affaire pour ce soir.



**109.** *Estimant l'endroit suffisamment abrité du vent et des regards qui, de la vallée, pourrait apercevoir les lueurs de votre bivouac, vous décidez de vous y arrêter pour y passer la nuit...*

...

Estimant l'endroit suffisamment abrité du vent et des regards qui, de la vallée, pourrait apercevoir les lueurs de votre bivouac – ce que, prudent, vous préférez éviter – vous décidez de vous y arrêter pour y passer la nuit. A cette heure avancée de l'après-midi, il est encore temps de dresser un camp convenable... D'autant plus que les quelques arbustes secs et tordus qui y poussent vaille que vaille feront de bonnes et belles flammes, pas trop grandes mais suffisantes pour cuire votre repas et réchauffer vos os fatigués – à condition d'avoir de quoi manger bien sûr- !

Votre fatigue grandissant autant que les lueurs du jour diminuent finissent par vous convaincre...

- **Installez votre campement au 44.**

## 110.

Alors que vous en longez la rive sud, à l'odeur écœurante de la décomposition d'algues et de limon, suivant toujours le sentier qui enfin s'aplanit, vous êtes frappé au coin de l'œil par un reflet brillant et nacré, tranchant avec les tons sombres des bords du lac. A quelques mètres de vous, ouverte comme si elle voulait profiter du ciel et de sa lumière, une huitre lacustre, plus grande que deux mains d'homme, émerge de la boue... Surtout, ce qui attire votre attention et aiguise votre curiosité, c'est la perle qui se loge au creux de ses valves : une Perle Splendide, grosse comme un œuf, et resplendissant d'au moins soixante reflets ! Une merveille magnifique digne d'orner les plus majestueuses couronnes, et qui à elle seule pourrait vous rapporter une petite fortune auprès des marchands de Venise, de Gènes, d'Alexandrie ou de Byzance...

Il pourrait bien valoir le coup de la ramasser, mais les berges, en plus d'être nauséabondes, ont surtout l'air fort glissantes, et il ne faudrait pas tomber dans les eaux certainement glacées. Aucun arbuste ne vous permet de vous arrimer d'une corde, *si tant est que vous en ayez une*, et vos semelles usées par les chemins ne vous empêcheront pas de déraiper en cas de glissade ; mais d'un autre côté, vous vous sentez encore d'assez bon pied pour ne point valdinguer dans les flots. Et puis... c'est une sacrément belle perle, tout de même !

Que décidez-vous ?

- Allez-vous, par prudence ou indifférence, ***vous désintéresser de la Perle Splendide*** aux soixante reflets ***et poursuivre votre route*** ? Empruntez alors la sente qui bifurque et remonte vers le sud dans l'ombre de l'ubac et, une fois arrivé sur la crête, après un dernier regard vers ce majestueux plateau au lac si noir et aux pentes si fleuries, descendez l'autre versant ***en continuant votre lecture au 32.***

- Ou préférez-vous ***tenter de cueillir ce trésor de nacre en vous avançant dans la boue ? Avancez donc avec précautions au 45.***

## 111.

Vous parvenez in extremis à vous rattraper en plongeant votre main dans une fissure et en serrant le poing pour bloquer votre chute, mais ce faisant vous tordez douloureusement votre poignet et vous vous cognez violemment le genoux sur la roche !

La douleur est telle que vous en hurlez, suspendu dans le vide et à la limite de l'évanouissement...

- ***Cochez 2 blessures dans votre Journal de voyage.***

Puis, reprenant peu à peu votre calme et vos esprits, vous continuez prudemment votre voie et vous trouvez suffisamment d'aspérités pour arriver, non sans mal, au sommet de la paroi...

Là, vous vous asseyez quelques temps pour souffler ; vous vous rendez bien compte que si votre chute était grave, elle aurait pu tout aussi bien s'avérer mortelle.

- Après vous être massé vos membres douloureux, ***vous reprenez votre route au 147.***

## 112.

Osant à peine jeter un œil à travers les ronces épineuses, à seulement quelques mètres de distance, le spectacle qui s'offre alors à vous vous frappe de stupeur : une monstruosité hybride et contre-nature, de la taille d'un cheval, est en train de dévorer rageusement un cadavre d'un homme de petite taille, tout sanguinolent, et dont la tête et l'entièreté de la poitrine ont déjà été déchiquetées et mangées. Le corps du monstre est celui d'une fourmi noire, colossale, dont la sombre carapace et les pattes crochues doivent être

redoutables. Mais le plus effrayant est que la bête possède une tête de lion à la crinière magnifique et poisseuse de sang.



**112.** *Mais le plus effrayant est que la bête possède une tête de lion à la crinière magnifique et poisseuse de sang...*

...

Malgré votre chute, l'hideuse créature, entièrement accaparée par son féroce repas, ne semble pas vous avoir remarqué...

- si vous êtes **SAVANT**, notez le numéro de ce paragraphe et consultez la page V de votre bestiaire.

Tant qu'elle est distraite par sa proie et son appétit, il devrait être possible de vous extirper discrètement du roncier sans trop vous faire remarquer, puis de vous éloigner sans bruit et sans demander votre reste, ce qui vous permettrait d'éviter un combat risqué avec ce monstre.

Mais un tel combat, outre le devoir de tout bon chevalier chrétien de rayer de la surface de ce monde une telle aberration, pourrait bien vous apporter prestige et gloire ! Sans compter un éventuel butin dans sa tanière...

- si vous faites profil bas et préférez prudemment vous éloigner le plus discrètement possible, allez à pas de loup au 37.

- si au contraire vous vous lancez à l'assaut de la bête pour l'affronter l'arme au poing, continuez votre lecture au 75.

### 113.

Vous introduisez la pointe de votre Miséricorde dans la serrure et, tout en subtilité, vous en crochetez le mécanisme.

Le coffre s'ouvre et vous y trouvez d'autres outils tranchants tels des cisailles, des lames de faux et autres sécateurs de vigneron.

Manifestement, le maître des lieux ne tient pas à ce que ses ouvriers agricoles – faut-il parler d'*esclaves* ? – puissent utiliser ces lames sans sa permission...

Vous y trouvez également un sac de graines, probablement de ces fabuleux arbres aux fruits merveilleux, et ces Graines fabuleuses doivent certainement valoir leur pesant d'or, voire bien plus, sur bien des marchés !

**- Notez dans votre Equipement et butin « Graines fabuleuses ».**

Ne trouvant rien de plus, vous refermez le couvercle et **traversez le verger au 121.**

### 114.

Votre coup d'épée est suffisamment rapide et le tue presque instantanément, sans même qu'il ait eu le temps de réagir, si ce n'est de hurler sa douleur et sa crainte. Quelques fragments de secondes plus tard, sa face, tranchée en deux, laisse couler un flot de sang visqueux et blanchâtre qui se délie dans les eaux sales et sa couronne tombe à vos pieds... Le roi est mort.

Immédiatement et sans que vous n'ayez aucunement le temps de réagir, alertés par le cri royal et ultime de sa majesté, des dizaines d'autres créatures hybrides, gardes armés de tridents redoutables mais aussi femelles en colère et en pleurs, surgissent de tous les côtés et foncent vers vous pour vous mettre en pièces ! Vous cherchez à vous défendre, bien sûr, et vous en tuez plusieurs et en blessez plus encore, mais comment pourriez-vous résister plus longtemps face à autant d'adversaires.. ?

Vous finissez par succomber sous leurs coups de tridents et de crosses, empêtré dans leurs filets, piétiné par leurs pieds palmés, et votre étrange destin sera de finir dans leurs estomacs repus, dévoré au fond d'un lac des Indes...

***Ici s'achève votre voyage.***

### 115.

Vous confectionnez avec votre corde un baudrier de fortune en l'enroulant autour de votre taille et de vos cuisses et en laissant dépasser un brin libre d'environ un mètre. Puis, en faisant un gros nœud à l'extrémité de celui-ci, vous le glissez dans les anfractuosités que vous trouvez tout au long de votre ascension pour bloquer vos éventuelles chutes...

Bien vous en prend car à plus de 8 mètres de hauteur, votre pied droit ripe sur la falaise et ce dispositif vous permet d'éviter une belle chute! Finalement, avec plus de peur que de mal, vous arrivez au sommet de la paroi, rangez votre précieuse corde dans votre sac et vous remettez en route...

**- Poursuivez au 147.**

Passant soudain de la lumière à l'obscurité, vous le précédez dans un escalier de pierre raide et large d'à peine une largeur d'homme et dont les murs sont entièrement couverts de fresques colorées zébrées de nombreux graffiti, souvenirs de voyageurs anciens et peu délicats.

Allumant une modeste lampe à huile, votre guide vous explique : « *Cette sainte chapelle est tellement étroite que les saints qui y sont dépeints sont représentés de profil et non de face, tout en long et non en large, car les murs sont bien trop étrécis pour que les Mages soient imagés de la manière habituelle* ».

Au bout d'une douzaine de marches, vous arrivez dans ce qui devait être autrefois une grotte naturelle mais dont les parois ont été depuis très longtemps taillées et retaillées pour lui donner la forme d'une chambre rudimentaire : une simple mais large banquette fait office de lit et doit, au vu de la couverture de laine qui la recouvre et de la cruche posée sur le côté, servir de lit à votre hôte. Au-dessus d'elle, creusée dans la paroi, une niche aux bords peints de couleurs vives contient un énigmatique morceau de bois sec, probablement un morceau de planche. Au fond de cette humble salle, dont les murs sont entièrement décorés de fresques à l'air très ancien et parfois si érodées qu'elles en sont difficilement lisibles, une toute petite porte, de la taille d'un enfant, s'ouvre sur un autre escalier encore plus raide et qui descend plus profondément dans les entrailles de la roche.

Sautillant de sa seule jambe vers le milieu de la pièce, et les éclairant de son luminaire, votre guide se fait un devoir de vous commenter les icônes qui ornent les parois, d'un geste ample et solennel :

- « *Ce pic, que l'on nomme « Coupe-Gorge » puisqu'il permet de franchir au moyen de simples passerelles la gorge creusée par la rivière et les éons, a servi de refuge et d'étape aux Rois Mages lors de leur Saint Voyage vers la Terre Promise, ces Princes astronomes que les Chrétiens appellent Gaspar, Balthazar et Melchior, que les Juifs appellent Appelius, Amerius et Damasus, mais dont les noms véritables sont Galgalath, Malgalath et Saraphi. Malgré leur grand savoir et leur encore plus grande sagesse, les trois voyageurs s'étaient égarés dans les montagnes et ne savaient plus quelle route prendre ; leur désespoir atteint son comble lorsqu'ils arrivèrent au bord de ce gouffre infranchissable ! Même le pic rocheux qui se trouvait au milieu de la ravine était trop loin pour un saut d'homme !*

*Démoralisés, craignant de ne pouvoir arriver à temps pour assister à la Sainte Naissance et offrir leurs symboliques cadeaux, ils tombèrent à genoux et se mirent à supplier l'Eternel...*

*Et Notre Trois Fois Saint Seigneur Du Ciel leur accorda miséricorde !*

*Il se fit une grande lumière, et l'Archange Djibril lui-même, resplendissant de la céleste gloire, descendit des cieux pour offrir aux infortunés astronomes un cadeau des plus précieux : des planches de l'Arche de Noé !*

*Ils les utilisèrent pour franchir le vide en fabriquant avec elles les premières passerelles du lieu ! Malheureusement, celles-ci sont depuis longtemps perdues, et il ne reste plus de ces précieuses reliques que le morceau de bois que vous pouvez admirer dans cette modeste niche, et qui s'avère être un très authentique fragment de l'Arche du patriarche... » !*

Il observe alors une brève pause...

Vous pourriez profiter de cette pause pour, si vous le voulez, mettre un terme à tous ces salamalecs et éviter de perdre encore plus de temps avec cet énergumène en lui faisant poliment – mais sans ambiguïté – comprendre qu'il est temps pour vous de ressortir du Sanctuaire et de poursuivre votre longue route.

**- Interrompez-le alors au 83.**

- Mais si vous êtes prêt à entendre la suite, **écoutez religieusement ce qu'il a encore à dire au 144.**

### 117.

Votre coup d'épée lui balafre sévèrement le visage sans même qu'il ait eu le temps de réagir. Sa face, traversée par un véritable sillon, laisse couler un flot de sang visqueux et blanchâtre qui se délie dans les eaux sales... Il a l'air hébété, ne comprenant pas vraiment ce qui lui arrive.

Vous en profitez pour lui asséner un second coup d'épée, d'estoc cette fois-ci, en tentant de lui percer le ventre et il ne parvient pas à s'en défendre tout à fait : vous lui causez une profonde éraflure à l'abdomen, mais il parvient lui-même à vous heurter violemment la tête avec sa canne de pêcheur, ce qui vous cause une grande douleur et une belle bosse !

**- Cochez 1 blessure dans votre Journal de voyage. Si cette blessure vous est fatale, allez agoniser au 129.**

**- Si vous survivez à ce coup sur le crâne, poursuivez votre combat au 141.**

### 118.

Non : décidément, cette proposition vous est inacceptable. Vous tendez vers lui les paumes de vos main en signe d'apaisement, et vous lui montrez que, malgré ses craintes, un gentilhomme anglais reste jusqu'au bout fidèle à ses valeurs et à ses principes.

**- Si vous ne l'ochez le CODE MAJEUR « 4 » dans votre Journal de voyage.**

**- Découvrez sa réaction au 10.**

### 119.

Motivé par votre faim, vous vous mettez en chasse. Comme une brise glaciale souffle désormais du nord vers le sud, vous remontez le ruisseau pour ne pas être dans le sens du vent.

Il n'est pas aisé de trouver des traces animales sur des sols aussi caillouteux, mais ce cours d'eau, aussi maigrelet soit-il, doit bien servir d'abreuvoir à la faune locale et effectivement, au bout de seulement quelques minutes, malgré la lueur de plus en plus crépusculaire, vous apercevez à quelques dizaines de mètres en amont une espèce de marmotte aussi grosse qu'un lapin, et dont la chair fera un repas fort bienvenu ! Votre habileté au tir ne lui laisse aucune chance...

**- Ajoutez un Repas frais sur votre journal de voyage et reposez-vous enfin au 101.**

### 120.

Vous remplissez une poche de votre sac de ces merveilleux fruits.

**-Ajoutez 3 Repas dans votre journal de voyage ; cochez-y également le CODE « VERGER ».**

Après vous être délicieusement sustenté, vous vous enfoncez plus avant vers l'est, dans ces terres visiblement habitées par Dieu sait qui ou Dieu sait quoi, avec prudence et discrétion.

Un peu plus loin, à l'abri d'une cahute pleine d'outils, vous apercevez un grand coffre de bois couvert d'une couche de peinture rouge et jaune toute écaillée ; il est fermé par un robuste cadenas de fer.

Vous pourriez **essayer d'ouvrir le cadenas**, mais alors quelle va être votre méthode ?

- Si vous avez encore votre Miséricorde, allez au 113.
- Si vous ne l'avez plus, rendez-vous au 135.
- Mais si vous préférez ne pas prêter attention à ce coffre, traversez alors le verger au 121.

### 121.

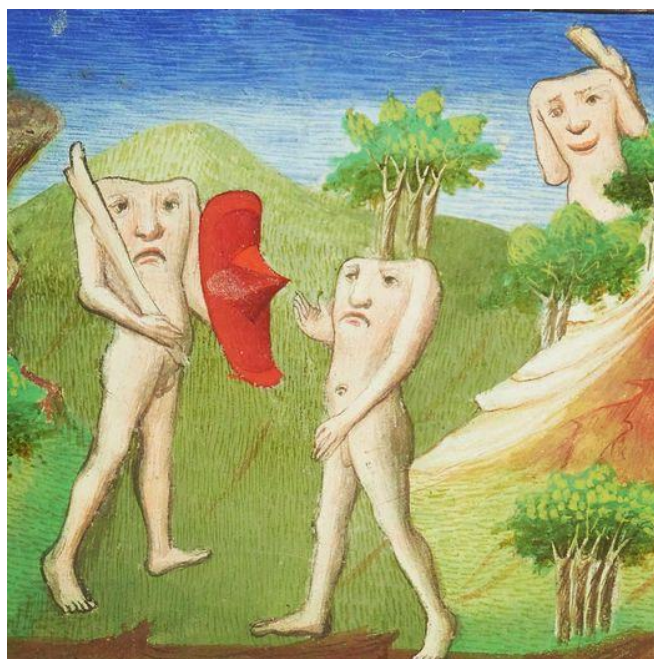
Vers le milieu de l'après-midi, vous distinguez au loin des silhouettes étonnantes : cueillant des fruits en haut des arbres, perchés sur une échelle ou remplissant de baies des sacoches de cuir portées en bandoulière, des hommes et des femmes, entièrement nus, sont en pleine récolte. Ils vous paraissent à cette distance assez petits, trapus et bien en chair, bien que larges d'épaules, mais le plus étrange est que tous ont l'air de bossus, aussi voûtés que vieille femme portant fagot, et ils portent leur tête tellement en avant d'eux que, vous tournant le dos, elle vous est invisible.

Vous redoublez de prudence et vous approchez à pas feutrés, restant précautionneusement sous le couvert des arbres et des buissons ; malgré toute votre discrétion, et à l'envol d'une nuée de pies criardes et traîtresses – peut-être gardiennes de ces vergers comme l'étaient les oies du Capitole- , vous êtes finalement assez vite repéré par les énigmatiques cueilleurs de fruits et leur réaction ne se fait pas attendre : ils se mettent à courir en sens inverse, et s'enfuient le plus rapidement du monde !

L'un d'entre eux néanmoins ose se retourner dans votre direction, probablement pour connaître l'origine et la nature de l'intrus qui s'est permis de troubler leur paisible occupation, et ce que vous distinguez alors vous frappe de stupeur : les yeux apeurés qui croisent votre regard ébahi sont plus grands qu'une main et, surtout, sont au milieu de la poitrine ! Et en dessous d'eux, un nez épaté et les lèvres charnues formant une bouche aussi large que son ventre constituent un visage grotesque qui occupe tout le tronc, de la gorge à la ceinture ! Ils n'ont donc pas de tête...

Quelle singulière peuplade vous est-il encore donné de rencontrer ?

- Si vous êtes **SAVANT**, notez le numéro de ce paragraphe et consultez la page I de votre bestiaire.



**121.** Les yeux apeurés qui croisent votre regard ébahi sont plus grands qu'une main et, surtout, sont au milieu de la poitrine : ils n'ont donc pas de tête...

Avant même de pouvoir réagir, ils disparaissent de votre vue en s'enfonçant dans d'épais taillis de feuillus ou en passant derrière les bosquets d'arbres fruitiers.

Vous hésitez quelques instants, puis décidez de poursuivre plus loin votre route. Ils n'avaient pas l'air bien redoutables, et peut-être pourrez-vous les aborder pacifiquement et vous en faire comprendre... Voire trouver dans leur village quelque marque d'hospitalité.

Contournant vous-même les petits bosquets fruitiers, vous arrivez rapidement au sommet d'une petite butte et, de ce promontoire peu élevé, vous découvrez enfin le village de ces peu intrépides cueilleurs : il est constitué d'une petite trentaine de maisons insolites, faites de terre séchée au soleil et adoptant la forme arrondie d'un œuf que l'on aurait posé sur sa base ; de si loin, vous ne distinguez ni portes ni fenêtres, mais les filets de fumée qui s'en élèvent vers le ciel indiquent la présence dans chacune d'un âtre. Sans rempart ni muraille, le village vous paraît désert ; mais il est vraisemblable que ses habitants alertés de votre présence se soient calfeutrés à l'intérieur de leurs cahutes.

Ce qui, par contre, attire ensuite votre regard, c'est le personnage, bien plus grand et costaud que ne l'étaient les froussards, qui s'éloigne du village et vient dans votre direction, d'un pas rapide et décidé !

Il n'a pas l'air hostile, mais porte tout de même à la ceinture ce qui ressemble d'ici à un grand sabre de forme compliquée ; vous posez donc prudemment, mais sans vous montrer aucunement menaçant, la main sur le pommeau de votre arme...

**- Faites cette intrigante rencontre au 73.**

## 122.

C'est également le cri du vautour, beaucoup plus proche, qui vous réveille.

La première chose que vous voyez quand vous rouvrez les yeux est ce maudit volatile, posé au sol à côté de votre sac, et qui essaie de son bec crochu d'en défaire la sangle. Votre sang ne fait qu'un tour et vous bondissez aussitôt, ramassant une pierre que vous lancez sur cet oiseau de malheur ! Vous faites mouche et l'atteignez en pleine tête ; plus blessé dans son orgueil que dans sa chair, il vous lance un regard mauvais et s'envole immédiatement, l'air de penser que la patience finit toujours par payer...

Vous constatez ensuite que votre voisin de feu et de paille d'hier soir a disparu : il a levé le camp, sans mot ni bruit, sans vous réveiller ni même vous dire au revoir. Vous maudissez soudain votre imprudence ! Et si ce mystérieux voyageur, que dans le fond vous ne connaissez ni d'Eve ni d'Adam, avait profité de votre nuit de repos pour vous voler vos biens ?

Inquiet, vous ouvrez votre sac et en faites en un regard l'inventaire : non, tout est là et rien ne manque... Ou tout compte fait, si, il manque quelque chose : le contenu de votre bourse a disparu !

**- Effacez dans la zone de votre Equipement et butin tout le contenu de votre bourse.**

Ah le rusé malandrin, le coquin, le voleur ! Il vous a bien endormi avec ses douces paroles d'aventures, de poivres et de miel ! Et vous avez été bien naïf de vous y faire prendre, alors que cela ne vous ressemble pas du tout ! Probablement les fumées de sa pipe vous auront-elles tourné la tête et brouillé les sens... Et cela lui a permis de vous spolier de votre fortune ! Ah le larron, l'aigrefin, le capon, le roublard ! Toutes vos économies...

C'est en râlant et maugréant, peu fier de vous, que vous ramassez vos affaires, regrettant amèrement que cet acte vil et indigne d'un gentilhomme, fût-il aux grandes oreilles, n'entache la merveilleuse soirée qu'il a partagée avec vous il y a quelques heures.



Puis, quelques pas seulement plus loin, vous faites preuve de philosophie et vous vous dites que, dans le fond, vous payez les histoires qu'il vous a contées... Et que de l'or pour des rêves et des merveilles, ce n'est pas une si mauvaise affaire, même si vous auriez préféré en être averti, et non pas volé.

Vous vous dites surtout qu'il est temps de reprendre la route...

Les premières lueurs du jour vous révèlent un petit sentier pentu qui monte plus haut dans la montagne en direction de l'est, et un deuxième chemin, plus large et moins raide, qui descend vers la vallée principale au sud. Monter ou descendre, tel est votre premier choix de ce matin.

- Si votre Arbalète était humide, elle est désormais sèche. Effacez le mot « Humide » dans votre Equipement et butin.

- Si vous empruntez le sentier qui se dirige vers les sommets, grimpez au 88.

- Si vous préférez descendre vers la vallée, continuez votre voyage au 32.

- Si vous avez posé des collets de braconnage la veille, allez les relever au 95.



### 123.

On vous assoit à la deuxième place à la gauche du Prince, le côté du cœur vous explique le traducteur, qui prend place, lui, à votre droite et donc entre sa majesté et vous-même.

Vous mangez durant ce long et insolite repas toutes sortes de choses, pas toutes mauvaises mais rarement à votre goût ; vous discutez surtout à propos de la mission qui vous a été confiée et vous en apprenez un peu plus...

Le village des hommes chiens, que votre interprète désigne sous le nom de « *Cynocéphales* », s'appelle Nacaméran. Il est sale et nauséabond car les Cynocéphales se vautrent dans leurs propres excréments et même parfois les mangent ; il sent en plus la chair humaine en décomposition à plusieurs kilomètres à la ronde et c'est vraiment le hameau le plus infâme qui soit sous le « ciel au-delà du ciel » ! Et les monstres qui y habitent, sauvages et furieux, sont des païens dégénérés qui violent les moines ermites et mangent les saints pèlerins !!

Le roi de ce village est riche, très riche, si riche qu'il ne connaît pas la centième partie de sa fortune, et il très pieux selon leur hérétique religion : il suspend toujours autour de son cou trois cents très grosses perles de la Mer des Roseaux qui sont enfilées comme sur les chapelets d'ambre. Il porte également au sautoir d'un grand collier d'or un rubis d'Orient fin, noble, éclatant d'une écarlate aussi profonde que le sang d'un pigeon, et qui fait un pied de long pour cinq doigts de large ! Un joyau si exceptionnel que les rois de Nacaméran se le transmettent de pères en fils depuis cent-quarante-quatre générations ; le Grand Chan de Cathay lui-même l'a beaucoup convoité, mais il n'a jamais pu l'a quérir, ni par guerre ni à aucun prix.

Ils adorent un bœuf comme dieu et chacun porte sur son front une icône d'or et d'argent représentant cet animal pour témoigner de leur piété. Ils vont tous nus, vêtus seulement d'un petit morceau d'étoffe dont ils se couvrent les genoux et leur membre secret, et ils sont gens forts, grands, et bons combattants. Ils sont habiles au maniement d'un grand bouclier qui leur recouvre tout le corps et d'une lance légère mais aussi effilée qu'elle en fait saigner le vent ! Et s'ils prennent un homme lors d'une victoire, ils le mangent !

Ils le mangent...

Vous n'avez absolument aucune envie de vous retrouver dévoré par ces anthropophages à tête de chien !

Ce sont ces chiens galeux – l'insulte est de circonstance – qui détournent la source de la rivière et qui la font désormais couler vers le village de la grande vallée, cette stupide bourgade qui n'a même pas de nom ! Son chef, qui se prétend roi mais qui ne l'est pas, est un cyclope à l'œil unique, et le pire de tout est qu'il est un serviteur d'Allah, cette engeance qui persécute en les lapidant les saints pèlerins et les bons chrétiens qui ont l'audace de s'aventurer en Terre Sainte, pourtant le fief inaliénable de Notre Seigneur et de tous ses disciples !!

Ce portrait bien peu œcuménique de vos anciens employeurs vous fait esquisser un petit sourire discret et moqueur, tant ces propos nourris de l'ignorance de ceux qui les tiennent vous sont hélas familiers, mais vous refusez d'entamer un stérile débat et vous le laissez continuer...

Ce que veut réellement le Prince, et ce qui sera donc réellement votre mission, c'est attaquer le village des hommes chiens pour les asservir ; puis, faisant main basse sur un butin duquel, en tant que Jemadar bla bla bla – la journée s'avance et vous commencez à fatiguer – vous pourriez revendiquer une belle part, votre squameuse majesté détournerait alors la rivière en direction unique du Lac et assoifferait, en les asséchant, les cueilleurs de fruits du village sans nom. Ce sale fils de l'Islam qui le dirige serait alors bien obligé de quitter la région et cesserait d'être une menace pour les Saints Voyageurs !

Un projet ambitieux, audacieux, mais rendu possible par un Audacieux Jemadar du Grand Host du Lac Saphir, compétent et béni de Saint-Christophe !

Vous ne pouvez vous empêcher de conclure en votre for intérieur que son Altesse princière deviendrait également par ce faire seigneur et roi de trois villages et plus riche prince encore qu'il ne l'est en ce jour...

Il vous est enfin conseillé d'affronter ce roi cynocéphale au moyen du Trident Mirifique, car ce tyrannique et canin souverain est protégé par une pierre étrange nommée « Bézoar » qu'il porte sur le cœur, et qui lui garantit l'immunité face aux armes d'acier ou de bronze, qui ne peuvent en aucun cas le blesser.

Mais vous ne prenez guère trop attention à ce dernier conseil car vos paupières, aussi lourdes que meules de moulin, s'entreferment peu à peu. La fatigue de la route et de toutes ces émotions finit par avoir raison de votre envie d'en apprendre plus de cet étrange peuple de sous le lac, plus si repoussant qu'au premier abord, vous en convenez, et vous vous faites guider jusqu'à votre chambre. Elle est sobrement décorée de coraux (encore !) fixés aux murs sans logique apparente et n'a rien de très luxueux, mais le large lit d'algues qui en occupe la plus grande partie est confortable et douillet : vous vous y affalez sans plus attendre et vous apprêtez à passer, sous la surface de l'onde liquide, une des nuits les plus insolites de votre existence...

Et cette nuit est bonne. Elle est même excellente ! Rarement vous avez aussi profondément dormi, dans le silence et la fraîcheur de l'eau, et vous vous sentez admirablement bien reposé !

**- Effacez 2 blessures de votre journal de voyage.**

**- Réveillez-vous au 85.**

## 124.

Sur ce, et sans même que vous ne puissiez vous défendre, vos muscles étant comme tétanisés de terreur, il saisit votre bras gauche de sa main puissante. Retroussant alors sa lèvre inférieure vers le haut, son labret lui couvrant le bas du visage pour le protéger des éclaboussures, il sort son terrible cimeterre de sa ceinture et vous frappe violemment de sa lame effilée ressemblant à un éclair, et d'un coup sec et précis, il vous tranche le poignet !

La douleur fuse, une douleur blanche et aigue.

Vous retombez en arrière, vous vauvrant dans la poussière en hurlant. Les larmes coulent sur votre visage et la vue de ce verger et de ces rivages, si beaux et si paisibles, se brouille. Battant frénétiquement des pieds et des jambes, comme une grenouille que l'on a retournée sur son dos, vous vous éloignez de votre bourreau à l'œil unique et courroucé en rampant à reculons et le plus vite qu'il vous est possible, et il ne vous retient aucunement, vous laissant partir non sans crier victoire ; vous le voyez même porter à sa bouche votre main coupée et en faire dégouliner le sang pour s'en délecter, l'air furieux et souverain !

Courant devant vous et sans plus vous retourner, plongeant votre moignon dans des replis de votre cape pour limiter l'hémorragie, vous finissez par rejoindre le bord de la rivière.

Vous sentez vos jambes se ramollir et votre tête devenir aussi lourde qu'une enclume, que d'ailleurs des marteaux commencent à marteler tant votre cœur se met à battre : vous êtes victime d'une chute de tension vertigineuse... Mais vous mordez sur votre chique encore les quelques secondes nécessaires pour dégrafer votre baudrier et vous en faire un garrot de fortune, serrant fort et ferme, ce qui stoppe rapidement le saignement. Enfin, vous vous autorisez à vous effondrer sur la plage sablonneuse du rivage. Une brise fraîche vient souffler sur votre visage perlé de sueur, et vous respirez profondément, haletant du terrible effort que vous venez de fournir...

Les nuages du ciel se mettent à tournoyer comme des toupies, leur lumière grise vire au noir et vous perdez connaissance. Quelques minutes. Peut-être un peu plus.

Quand vous revenez à vous, vous trouvez la force d'improviser un pansement de fortune, en attendant de meilleurs soins plus tard. Il a au moins le mérite de vous permettre de relâcher quelque peu le garrot et d'un peu le remonter. Il va vous falloir trouver bien vite un endroit sûr pour établir un camp, allumer un feu, mieux vous soigner et vous reposer sérieusement ; ce n'est pas votre Maître de médecine de l'Université de Saint Albans qui vous dirait le contraire !

Vous consacrez donc vos dernières forces à vous lever et vous trouvez, non loin de là, sous le couvert de sapins touffus et à l'abri du vent, suffisamment de bois mort pour démarrer un feu et installer votre bonne vieille couverture de laine anglaise.

**- Si vous avez le Matériel de médecine, soignez-vous au 78.**

**- Si vous n'avez pas ou plus le Matériel de médecine, rafistolez-vous au 51.**



## 125.

Votre intention était de longer la rivière en la remontant jusqu'à trouver un col montagneux au nord. Un chemin moins pentu, moins ardu, que celui qui passe par les montagnes.

Mais il est déjà passé midi et votre ventre commence à gronder : vous pourriez vous arrêter quelques instants pour croquer quelques pieds du Hadji et prendre un peu de repos après cette matinée pleine d'émotions...

**-) Si vous le désirez, rayez un Repas de votre Journal de voyage et effacez 1 blessure.**

Malheureusement, quelques heures plus tard, la douzaine de créatures semblablement mi fourmi, mi lion, que celle que vous avez rencontrée ce matin, vautrées paresseusement dans les hautes herbes qui couvrent cette partie de la vallée, vous obligent à reconsidérer vos plans car, si elles forment un monstrueux troupeau, elles constituent surtout un obstacle bien trop dangereux, même pour un chevalier et gentilhomme anglais.

Il faut vous rendre à l'évidence : il serait suicidaire de progresser plus avant dans la vallée dans cette direction, et les monts qui longent votre bord de rivière ne sont pendant des kilomètres que falaises à pic. Vous êtes donc bien obligé de trouver un moyen de traverser la rivière puis de trouver un chemin pour remonter dans les montagnes qui bordent la rive opposée.

Vous avez la chance de repérer un gué à quelques distances, à un endroit où la rivière est moins large et moins profonde sans être plus vive pour autant, et vous vous empressiez de le traverser, quitte à mouiller vos chausses jusques à la braguette. Enfin, vous parvenez, au bout de plusieurs heures, à détecter un petit sentier rocailleux pentu qui longe le milieu du flanc de la montagne vers l'est ; comme un sentier inconnu vaut mieux que pas de sentier du tout, vous décidez de le suivre...

**- Continuez au 109.**

## 126.

Ne désirant pas vous livrer au maraudage en prenant avec vous ce qui, dans le fond, ne vous appartient pas, vous vous contentez de ce que vous mangez sur place, à l'ombre de ces arbres fabuleux.

Après vous être délicieusement sustenté, vous vous enfoncez plus avant vers l'est, dans ces terres visiblement habitées par Dieu sait qui ou Dieu sait quoi, avec prudence et discrétion.

**- Traversez le verger au 121.**

## 127.

Le pire est que les gentils Vlakas savent très bien quelle est l'origine de leur malheur : plus haut dans la Montagne Qui Est Mère De Tous Les Nuages, à deux brasses de la Source de laquelle jaillit la Rivière qui forme le Lac, se trouve un village d'affreux et redoutables hommes à tête de chien mangeurs d'hommes, de femmes et d'enfants. Et ces êtres vils et repoussants, sans aucune explication ni motif, ont détourné les précieuses eaux vives au profit d'un troisième village plus bas dans la vallée, étouffant ainsi le Lac et tous les êtres qui y mènent joyeuse existence ! Il faudrait, pour les empêcher et les en punir, sortir à la surface pour mener une bataille et marcher contre eux, ce qui serait possible pour les Vlakas qui peuvent rester plusieurs heures à l'air libre sans crainte de défaillir ! Mais cela demanderait surtout de grands talents militaires et un excellent officier, à même d'organiser les assauts et d'inspirer les braves Vlakas aux tridents barbelés et redoutables ! Or, si le Grandissime Raja Kathystereménos III, son père et Vrai Monarque Omnipotent du peuple des Vlakas, a prouvé maintes fois sa bravoure et son grand sens de la stratégie lors des guerres de sa

jeunesse, le Prince n'a quant à lui jamais combattu ailleurs que dans ses rêves et ses jeux, et il lui faudrait trouver un Jemadar – un Grand Capitaine d'armée, si vous saisissez bien – digne de lui, qu'il serait prêt à très grandement récompenser et, comme eux, chrétien de préférence !

Le noble guerrier qui accepterait une telle charge serait nommé « Audacieux Jemadar du Grand Host du Lac Saphir » et verrait son grand sac de voyage empli de perles aussi blanches que précieuses, de son fond jusques à ses bords...

A la mention des perles, le suzerain tourne ses yeux vers vous et plonge son regard dans le vôtre, ses étroites paupières plissées et l'air impatient, espérant détecter chez vous la cupidité, la soif de grandeur ou, encore mieux, les deux réunis.

Adoptant alors un air encore plus solennel, et accompagnant ses paroles d'un geste d'invitation exagérément emphatique, le traducteur conclut :

- *« C'est pour cette raison et car tel est son bon plaisir que Sa Toute Puissante et Squameuse Majesté Alvéopyguès XIV, Rajamanthri du Grand Lac Saphir et Souverain Prince du peuple des Vlakas, bon chrétien et excellent adorateur du Yéshoua de Terre Sainte, vous suggère instamment et séance tenante d'accepter la charge d'Audacieux Jemadar du Grand Host du Lac Saphir, de combattre pour lui et de mener au combat les braves Vlakas aux tridents redoutables et barbelés ! Cela fera de vous un homme riche, si riche que vous ne connaîtrez même pas quel est la centième partie de votre fortune ! Et cela sauvera d'une mort certaine et d'une détresse immédiate le bon peuple des Vlakas dont vous serez dès ce jour et à l'avenir le Grand Héros et dont le souvenir sera perpétuellement renouvelé jusqu'au Jugement Dernier et la Fin des Temp ! ».*

Eh bien.. ! Vous avez déjà été mercenaire autrefois, lors de vos années en Egypte, et il vous est arrivé bien des fois de mener la soldatesque à la bataille ; mais s'il vous avait été prédit qu'un jour vous auriez l'occasion de donner des ordres à une compagnie d'hommes poissons aux yeux globuleux pour assiéger un village peuplé de cannibales à tête de chiens, vous doutez fort que vous auriez cru pareille prophétie !

Ce n'est qu'après quelques instants dubitatifs que vous vous rendez compte que l'interprète et son seigneur, tous deux immobiles et braquant leurs regards sur vous, attendent impatientement une réponse.

Mais qu'allez-vous décider ? D'un côté, un sac de perles pour mener l'host contre un village perdu dans les montagnes, fût-il habité par des hommes chiens dévoreurs de chair humaine, est un salaire mirobolant, si princier qu'il vous permettrait même d'écourter votre voyage et de rentrer directement couler des jours heureux et une paisible vieillesse en terres chrétiennes de Flandres ou de Bourgogne... Ou d'avoir une déjà jolie fortune à dépenser pour vous équiper à *Ottorocora* !

Mais d'un autre côté, rien ne dit que cet adipeux roitelet et son paternel maladif tiendraient leur promesse, et vous n'êtes pas bien sûr d'avoir envie de vous mêler de toutes ces intrigues qu'habituellement vous détestez chez les membres de votre propre espèce, vos frères et sœurs humains de tous âges et de tous horizons... Après tout, attaquer une bourgade et en massacrer les habitants qui ne se sont rendus envers vous coupables d'aucun crime n'est pas dans vos habitudes, ni de Chevalier anglais, ni de gentilhomme !

Mais alors quelle sera la réaction de ce despote dont la proposition ressemble plus à une suggestion impérative qu'à une humble requête, et dont les yeux s'assombrissent parfois d'une lueur malsaine qui semble bien témoigner d'un menaçant appétit ?

- Si, par sens de l'honneur, sagesse, prudence ou raison gardée, vous refusez son royal contrat et sa princière charge d'Audacieux Jemadar, ***exprimez-lui votre désaccord au 27.***

- Mais si au contraire l'aventure vous tente – sans parler du sac de perles – ***tendez-lui la main et topez-la au 8.***

### 128.

Lorsque le cyclope met la main sur les fruits mûrs, dégoulinants de miel et de vin, que vous avez maraudés dans le verger, son visage se referme, ses yeux se rétrécissent et son front se plisse d'un air courroucé.

Il n'est visiblement pas très content !

Vous essayez alors de lui montrer combien vous êtes désolé de les avoir pris sans demander à personne...

**- Affrontez sa colère au 10.**

### 129.

Le coup de crosse que vous recevez sur le crâne ne vous aurait pas été fatal si vous aviez été en meilleure santé... Hélas : la grande fatigue de vos périples et vos trop nombreuses blessures vous ont trop affaibli ces derniers jours et vous perdez conscience.

Etes-vous mort noyé ? Dévoré par votre adversaire ? Ou par les nombreux poissons charognards qui commencent déjà à s'agiter autour de votre dépouille ? Vous ne le saurez jamais, et la seule certitude, c'est que vos périlleux itinéraires se terminent au fond de ce lac...

**- Ici s'achève votre voyage.**

### 130.

Il se met ensuite à vous parler dans une langue qui vous est inconnue, fait une pause l'air dubitatif, vous pose une question dont vous comprenez l'intonation interrogative mais pas un traître mot, et reprend son monologue, mais cette fois en prononçant quelques mots en langue arabe, des mots simples et basiques et pourtant difficiles à comprendre tant son accent est différent de ceux que vous avez précédemment entendus lors de vos voyages, mais néanmoins compréhensibles.

Et l'arabe, du Maroc, d'Egypte ou de Syrie, voilà une langue qu'en revanche vous connaissez fort bien : vous avez été mercenaire pour le Sultan du Caire pendant plusieurs années, tout de même !

Baragouinant donc quelques mots de cette langue chantante, mêlée parfois d'expressions latines récitées phonétiquement et même d'un soupçon de vénitien, vous entamez tous deux un étonnant dialogue...

Il commence par vous expliquer sa manière de faire du feu, et il joint à ses paroles une lumineuse démonstration : allant chercher un petit fagot de bois sec qu'il avait laissé derrière son bosquet d'épineux – vous supposez que c'est pour ramasser ces branchettes qu'il est venu ce soir dans cette vallée isolée du reste du monde – il en éparpille les sarments sur vos braises mourantes ; puis, sortant une sorte de petite amphore de terre cuite, il la débouche et verse sur les derniers brandons un liquide noir et visqueux à la forte odeur de camphre, probablement un genre de bitume comme on en utilise parfois pour éclairer les rues des quartiers riches de Bagdad. Aussitôt, le feu reprend tel un phénix, et de jolies petites flammes bleutées vous offrent chaleur et clarté. Il désigne le contenu de l'amphore sous le nom d'« *alkatran* ».

A votre tour, vous lui montrez votre briquet à amadou, et lorsque le champignon, que vous vous efforcez de toujours bien garder au sec, s'enflamme des étincelles de votre briquet, il chante, l'air hilare, une petite chanson en battant des seize doigts de ses mains et en la rythmant de ses larges pieds !

A terres lointaines, étranges coutumes... Mais vous en riez de bon cœur !

Cet agréable feu vous procure, à vous comme à lui, bien du plaisir et du réconfort, et cette soirée serait parfaite s'il n'y avait pas ces nuées de minuscules mouchettes, attirées par la brillance des flammes, et qui commencent à être de plus en plus nombreuses et agaçantes. Voilà qui vous rappelle de douloureux souvenirs des *midges* des terres d'Ecosse, que vous avez arpentées autrefois avec vos amis Denys de Tillières et Raphael de Ouarêt !

Il vous demande soudain, l'air tout à coup affairé, si vous êtes marin – c'est du moins ce que vous croyez comprendre en le voyant mimer ce qui ressemble bien à des manœuvres d'équipage de marine – et quand vous lui faites comprendre, mimant à votre tour, que vous êtes un avaleur de route plutôt que de vagues, il se rassure aussitôt, et vous apprend, prenant l'attitude solennelle d'un vieux sage, qu'il faut éviter de faire confiance aux marins, aussi capricieux et redoutables que les mers sur lesquelles ils naviguent, et, à vrai dire, quelques-uns de vos méditerranéens souvenirs pourraient lui donner raison. Il cite même un proverbe dans sa langue, qu'il traduit approximativement par « *Il faut se méfier des hommes à la barbe salée* ».

Vous lui répondez qu'il faut également être prudent avec les nobles et les princes, et il confirme en opinant du chef avec vigueur et conviction, ce qui fait à nouveau trembler de toute sa largeur la partie de ses énormes oreilles qui n'est pas sous son fondement.

Observant une courte pause pendant laquelle il vous observe en réfléchissant, il vous sourit ensuite de plus belle et, prenant un air complice, va chercher au fond de sa gibecière une pipe faite d'un roseau noir et annelé, sorte d'arondine, dont le tuyau, aussi long qu'un avant-bras, est élégamment gravé de motifs floraux exotiques. Son extrémité est malheureusement brisée et il en manque ainsi la lentille. Cela ne l'empêche nullement de bourrer le foyer avec un genre de pâte brunâtre qu'il émiette consciencieusement entre ses huit doigts, vous faisant comprendre que les fumeroles dégagées par cette espèce de résine éloignent les insectes par trop envahissants ; il ramasse ensuite un tison ardent pour l'allumer et en tire une longue et profonde bouffée. Une lueur incandescente éclaire un instant le visage de votre compagnon du soir, et vous distinguez plus en détail ses rides profondes et son front plissé. Vous devinez même un tatouage ancien, pâli par le temps et les sentiers, qui ornait autrefois la base de son cou, et vous observez que sa chevelure grisonnante, bien plus sel que poivre, ne s'orne que d'une seule mèche de cheveux noirs !

L'épaisse fumée, à l'odeur entêtante et capiteuse, a un effet immédiat : les mouchettes, par centaines, s'éloignent d'un coup d'élytres, ce qui vous soulage de leurs incessantes piqures, mais malheureusement, sitôt le nuage odorant dissipé, elles reviennent à la charge ! Voyant cela, il vous propose de s'installer à côté de vous pour que vous puissiez rester auréolé des fumeroles salvatrices, ce que vous acceptez sans hésiter tant les insectes vous sont désagréables. Il vous invite même à vous asseoir sur le lobe de son oreille droite, ce à quoi, pouffant malgré vous de rire, vous acquiescez ; cet insolite coussin, tiède et charnu, se révèle des plus confortables...

Est-ce la fumée ou la fatigue, vous ne savez trop et supposez les deux, mais une douce et agréable torpeur vous envahit peu à peu...

**- Relaxez-vous au 57.**



### 131.

Sans quitter vos proies des yeux, vous posez vos sacs et votre mantel de pèlerin, desserrez quelque peu les lacets de votre chemise, passez votre pied droit dans l'étrier de votre arme et tirez lentement sur les cordes afin de les tendre au mieux. Ensuite, vous ajustez un carreau et vous prenez appui sur vos deux jambes, pivotant entièrement en direction des bêtes. Puis, avant que le froid ne vous fasse frissonner, vous visez quelques secondes...

D'aussi loin, les animaux paraissent bien petits mais au moins sont-ils immobiles.

Enfin, vous pressez la gâchette !

Le trait part en sifflant... et va se perdre à seulement quelques pouces de votre cible.

Les animaux s'ébrouent et se mettent à courir en direction du brouillard et, avant d'avoir pu recharger, ils ont disparu au loin dans les nuées. Le tir était beau, certes, mais à cette distance, même un Suisse mercenaire ou un Bruxellois du Grand Serment auraient raté leur cible ! Et même un gentilhomme anglais, semble-t-il.

Ce n'est pas aujourd'hui que vous goûterez le bouquetin des *Monts Emodij*! Et vous avez perdu un carreau d'arbalète.

Allons ! Ce sera pour une autre fois !

Philosophe, vous ramassez vos affaires, resserrez votre mantel de pèlerin sur vos épaules et reprenez la route...

**- Grimpez au 94.**

### 132.

Un peu las au début, vos vêtements trempés alourdissant votre démarche et vous engourdisant de froid, vous allez récupérer votre fidèle Bourdon de pèlerin, ce qui vous aide à retrouver après quelques mètres votre résolution.

**- Si vous avez le Code « VAL D'OR » coché dans votre Journal de voyage, vous prenez la direction de l'est au 143.**

**- Si vous n'avez PAS le Code « VAL D'OR » coché dans votre Journal de voyage, vous empruntez le long ruban du sentier qui remonte en pente douce le flanc nord qui borde le plateau, stérile et rocailleux ; après avoir franchi les crêtes qui balafrent son sommet, vous jetez un dernier regard en arrière, vous demandant bien ce qu'il en deviendra de ce prince tyrannique et de l'énigmatique peuple des Vlakas.**

Enfin, vous redescendez en direction du sud vers les forêts en contre-bas et les plaines de la grande vallée qui s'étale sous vos yeux... **Prenez le chemin du 32.**

### 133.

C'est également le cri du vautour, beaucoup plus proche, qui vous réveille.

La première chose que vous voyez quand vous rouvrez les yeux est ce maudit volatile, posé au sol à côté de votre sac, et qui essaie de son bec crochu d'en défaire la sangle. Votre sang ne fait qu'un tour et vous bondissez aussitôt, ramassant une pierre que vous lancez sur cet oiseau de malheur ! Vous faites mouche et l'atteignez en pleine tête ; plus blessé dans son orgueil que dans sa chair, il vous lance un regard mauvais et s'envole immédiatement, l'air de penser que la patience finit toujours par payer...



Vous constatez ensuite que votre voisin de feu et de paille d'hier soir a disparu : il a levé le camp, sans mot ni bruit, sans vous réveiller ni même vous dire au revoir. Vous maudissez soudain votre imprudence ! Et si ce mystérieux voyageur, que dans le fond vous ne connaissez ni d'Eve ni d'Adam, avait profité de votre nuit de repos pour vous voler vos biens ?

Inquiet, vous ouvrez votre sac et en faites en un regard l'inventaire : non, tout est là et rien ne manque...

Le brave pas-tout-à-fait-homme était bien un honorable compagnon d'un soir de route, et son talent de conteur était aussi grand que ne l'étaient ses oreilles. De plus en plus, vous pensez qu'il vous faudra un jour écrire vos mémoires ; et que si cela se réalise, cette soirée trouvera de bonnes pages dans votre récit...

**- Cochez le CODE MAJEUR 2 » dans votre Journal de voyage.**

Vous pensez surtout qu'il est temps de reprendre la route !

Les premières lueurs du jour vous révèlent un petit sentier pentu qui monte plus haut dans la montagne en direction de l'est, et un deuxième chemin, plus large et moins raide, qui descend vers la vallée principale au sud. Monter ou descendre, tel est votre premier choix de ce matin.

**- Si votre Arbalète était humide, elle est désormais sèche. Effacez le mot « Humide » dans votre Equipement et butin.**

**- Si vous empruntez le sentier qui se dirige vers les sommets, grimpez au 88.**

**- Si vous préférez descendre vers la vallée, continuez votre voyage au 32.**

**- Si vous avez posé des collets de braconnage la veille, allez les relever au 95.**

### 134.

Ce troisième village se trouve au fond des eaux d'un lac boueux et puant, dans la vallée voisine plus au nord, et il est peuplé de sordides et repoussants hommes poissons qui se dénomment « *Vlakas* ». Ils sont infidèles et il n'y a pas plus infidèle qu'eux à la surface du monde !

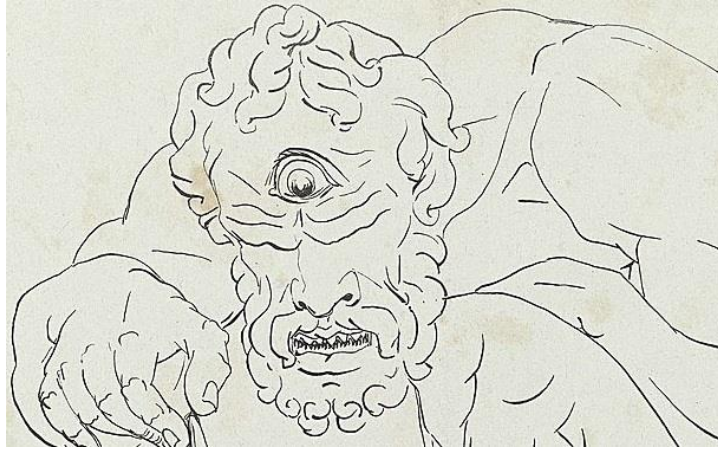
Leur chef, qui se prétend roi mais qui ne l'est pas, est un tyran obèse et écailleux, et le pire de tout est qu'il est un serviteur de Yahvé, cette engeance qui persécute en les crucifiant ou en les brûlant sur des bûchers les saints pèlerins et les bons musulmans depuis que ces chiens de Chrétiens ont eu l'audace de s'aventurer en Terre Sainte, pourtant le fief inaliénable du Trente-Trois Fois Saint Prophète !!

Ils ne méritent que l'enfer et il est de son devoir de grand roi redoutable, adorateur du Dieu Unique, le Grand Allah, Céleste parmi les Célestes et dont *Muhammad* est le miséricordieux Prophète, de les exterminer du plus jeune au plus vieux, et du premier au dernier !

Mais ses sujets, les Blemmyes à la tête dans la poitrine, ne sont que d'habiles cueilleurs et pêcheurs, et ne sont en rien versés dans le maniement des armes et dans le grand art de faire la guerre, alors que les Cynocéphales, eux, sont de redoutables guerriers !

Son projet est simple : il désire conclure une alliance avec le roi chien pour vaincre le roi poisson et réduire son peuple d'infidèles à néant ! Ceux-ci sont gourmands et cupides, et nul doute qu'il sera possible de les attirer hors de leur lac en les tentant selon leurs nombreux vices...

Mais tout grand guerrier qu'il soit, *Oplymèphos* n'est pas beau parleur et ne réussira jamais à convaincre le souverain cynocéphale d'accepter d'engager ses troupes dans une bataille !



134. *Oplymèphos n'est pas beau parleur...*

...

Alors que vous, vous venez de lui prouver que vous êtes habile dans vos discours puisque vous venez de le convaincre de vous épargner alors qu'une tête de voyageur comme la vôtre manque à sa collection ; vous trouveriez certainement les mots qui lui manquent pour persuader le roi de *Nacaméran* !

Vous ne seriez pas obligé de vous mêler à la bataille, bien sûr, et sitôt l'alliance conclue, il vous remettrait une récompense merveilleuse qui fera de vous le plus riche de tous les voyageurs avaleurs de route : perles, saphirs, rubis, soie de Séricie ou encore poivres et épices, rien ne sera trop beau pour vous remercier de votre ambassade, et vous pourrez en emporter autant qu'il vous sera possible de porter !

A vrai dire, vous ne vous attendiez pas du tout à une telle proposition, et vous hésitez quelques instants avant de vous rendre compte que le Cyclope, immobile et braquant sur vous son œil unique, attend impatiemment une réponse.

Mais qu'allez-vous décider ? D'un côté, un sac rempli de perles, saphirs, rubis, soie de Séricie et autres poivres et épices pour vous rendre dans un village perdu dans les montagnes et y convaincre un roitelet local, fût-il un homme à tête de chien, est un salaire mirobolant, si royal qu'il vous permettrait d'écourter votre voyage et de rentrer directement couler des jours heureux et une paisible vieillesse en terres chrétiennes de Flandres ou de Bourgogne...

Mais d'un autre côté, rien ne dit que ce sauvage et impétueux Cyclope tiendrait parole, et vous n'êtes pas bien sûr d'avoir envie de vous mêler de toutes ces intrigues qu'habituellement vous détestez chez les membres de votre propre espèce, vos frères et sœurs humains de tous âges et de tous horizons... Après tout, rendre possible l'attaque d'un village, lacustre ou non, et le massacre de tous ses habitants – qui ne se sont *a priori* rendus envers vous coupables d'aucun crime – n'est pas dans vos habitudes, ni de Chevalier anglais, ni de gentilhomme !

Mais alors quelle sera la réaction de votre interlocuteur, ce despote sauvage dont la proposition ressemble plus à une suggestion impérative qu'à une humble requête, et dont l'œil unique s'orne parfois d'une lueur malsaine qui semble bien témoigner d'un menaçant appétit ?

- *Si*, par sens de l'honneur et du devoir, **vous refusez sa demande d'être son ambassadeur, exprimez-lui votre désaccord au 118.**

- Mais si au contraire l'aventure vous tente – sans parler de la récompense promise – **tendez-lui la main et topez-la au 20.**

### 135.

Vous cognez de votre pommeau d'épée le cadenas et, tout en puissance, vous en brisez l'anse.

Le coffre s'ouvre et vous y trouvez d'autres outils tranchants tels des cisailles, des lames de faux et autres sécateurs de vigneron.

Manifestement, le maître des lieux ne tient pas à ce que ses ouvriers agricoles – faut-il parler d'*esclaves* ? – puissent utiliser ces lames sans sa permission...

Ne trouvant rien de bien intéressant, vous refermez le couvercle et **traversez le verger au 121.**

### 136.

Vous passez quelques heures à fouiller les environs, et c'est finalement votre nez qui vous met sur la piste : le vent tourne et amène à vos narines une forte odeur de charogne. Suivant cet affreux fumet, ce qui vous oblige à inspecter les environs pendant un certain temps, vous finissez par découvrir une sorte d'abri sous roche dont le sol est jonché de sinistres trophées : cadavres d'animaux en décomposition, bien sûr, mais aussi fragments et habits humains, tout autant déchiquetés les uns que les autres...

Vous reconnaissez parmi les débris un turban en lambeaux et sanguinolent de marchand hindou, une pioche rouillée ou encore un vieux sac de cuir lacéré.

Nul doute que ce sinistre endroit sert de tombe à bien des voyageurs !

Passant outre la puanteur et le dégoût que cet acte vous inspire, vous fouillez de la pointe de votre épée les restes des infortunées victimes de l'horrible manticore, et vous parvenez à dénicher dans le sac de cuir et aux alentours quelques objets qui pourraient bien être encore utiles : une Lanterne, une Corde, une Vieille pioche rouillée et un Bouclier, abimé certes, mais encore utilisable... au moins une fois !

**- Notez dans votre Equipement et butin les objets que vous désirez emporter avec vous.**

**- Le Bouclier vous permet, si vous l'utilisez, d'ignorer une Blessure en combat ; mais il sera alors détruit et n'est donc utilisable qu'une seule fois ! Vous devrez l'effacer après usage.**

**- Le réservoir d'huile de la Lanterne est presque vide, et elle n'est donc utilisable qu'une seule fois ! Vous ne pourrez plus l'employer après usage, mais elle reste un objet vendable ou échangeable, et si vous trouvez de l'huile, vous pourrez la remplir à nouveau.**

**- Si ce n'est déjà fait, cochez le CODE « ZENITH » dans votre Journal de voyage.**

Une fois vos sacs refermés soigneusement, vous rejoignez alors l'autre bout du plateau et, après un dernier hommage silencieux envers les morts dont vous venez de récupérer les affaires, **vous rejoignez le petit sentier rocailleux montant au 109.**

### 137.

Malheureusement, la traduction, tout en bulles et en bouillons, ne donne pas tout à fait le résultat que vous visiez, et votre harangue ne déchaîne pas l'enthousiasme de la foule : alors que vous avez terminé votre dernière phrase sur un air emphatique, le visage illuminé d'un sourire inspiré et levant les bras au ciel, les visages des guerriers aux traits de maquereaux restent désespérément vides de toute expression, leurs lèvres charnues et pendantes laissant seulement écouler ici et là un filet de bave poisseuse.

Bon...

Faisant fi de votre déception et mettant cela sur la différence des us et des cultures, vous quittez enfin, suivi de votre bataillon formant colonne, le palais et les profondeurs... Au sortir de l'eau, s'ébrouant en frémissant, secouant leurs nageoires tremblantes et après avoir gonflé au niveau de leur cou une sorte de jabot squameux comme on le ferait d'une vessie de porc pour amuser les enfants – probablement et selon vous pour leur permettre la respiration à l'air libre -, les Vlakas, se montrent prêts pour prendre la route du village des Cynocéphales.

Vous longez donc, appuyé sur votre Trident Mirifique et suivi de chuintements sonores, les berges du ruisseau maigrelet qui, descendant des sommets de la Grande Mère de Tous les Nuages, vous mène au bout de quelques heures et bien plus haut dans la montagne aux alentours du royaume des hommes chiens cannibales.

Vous laissez alors momentanément votre troupe en arrière et partez seul faire un peu de reconnaissance en toute discrétion.

**- Continuez seul au 64.**

### 138.

Ne vous sentant pas prêt à de telles acrobaties, vous préférez rester raisonnable et ne pas présumer de vos forces.

Vous empruntez le chemin en sens inverse et ***vous empruntez la piste qui redescend vers le sud en vous dirigeant au 36.***

### 139.

C'est également le cri du vautour, beaucoup plus proche, qui vous réveille.

La première chose que vous voyez quand vous rouvrez les yeux est ce maudit volatile, posé au sol à côté de votre sac, et qui essaie de son bec crochu d'en défaire la sangle. Votre sang ne fait qu'un tour et vous bondissez aussitôt, ramassant une pierre que vous lancez sur cet oiseau de malheur ! Vous faites mouche et l'atteignez en pleine tête ; plus blessé dans son orgueil que dans sa chair, il vous lance un regard mauvais et s'envole immédiatement, l'air de penser que la patience finit toujours par payer...

Vous constatez ensuite que votre voisin de feu et de paille d'hier soir a disparu : il a levé le camp, sans mot ni bruit, sans vous réveiller ni même vous dire au revoir. Vous maudissez soudain votre imprudence ! Et si ce mystérieux voyageur, que dans le fond vous ne connaissez ni d'Eve ni d'Adam, avait profité de votre nuit de repos pour vous voler vos biens ?

Inquiet, vous ouvrez votre sac et en faites en un regard l'inventaire : non, tout est là et rien ne manque... Ou tout compte fait, si, il manque quelque chose : votre Rubis Magnifique, que vous avez trouvé hier entre les galets du ruisseau...

**- Effacez dans la zone de votre Equipement et butin le « Rubis Magnifique ».**

Ah le rusé malandrin, le coquin, le voleur ! Il vous a bien endormi avec ses douces paroles d'aventures, de poivres et de miel ! Et vous avez été bien naïf de vous y faire prendre, alors que cela ne vous ressemble pas du tout ! Probablement les fumées de sa pipe vous auront-elles tourné la tête et brouillé les sens... Et cela lui a permis de vous spolier de votre future fortune ! Ah le larron, l'aigrefin, le capon, le roublard ! Votre précieuse gemme à la couleur du sang d'un pigeon...

C'est en râlant et maugréant, peu fier de vous, que vous ramassez vos affaires, regrettant amèrement que cet acte vil et indigne d'un gentilhomme, fût-il aux grandes oreilles, n'entache la merveilleuse soirée qu'il a partagée avec vous il y a quelques heures.

Puis, quelques pas seulement plus loin, vous faites preuve de philosophie et vous vous dites que, dans le fond, vous payez, du cadeau que vous a fait la montagne, les histoires qu'il vous a offertes... Et qu'un cadeau pour un cadeau n'est pas une si mauvaise affaire, même si vous auriez préféré en être averti, et non pas volé.

Vous vous dites surtout qu'il est temps de reprendre la route...

Les premières lueurs du jour vous révèlent un petit sentier pentu qui monte plus haut dans la montagne en direction de l'est, et un deuxième chemin, plus large et moins raide, qui descend vers la vallée principale au sud. Monter ou descendre, tel est votre premier choix de ce matin.

- ***Si votre Arbalète était humide, elle est désormais sèche. Effacez le mot « Humide » dans votre Equipement et butin.***

- ***Si vous empruntez le sentier qui se dirige vers les sommets, grimpez au 88.***

- ***Si vous préférez descendre vers la vallée, continuez votre voyage au 32.***

- ***Si vous avez posé des collets de braconnage la veille, allez les relever au 95.***



## 140.

Vous quittez donc tous trois la salle du trône pour vous rendre, après avoir emprunté plusieurs couloirs tortueux et monté quelques escaliers aux marches taillées dans la pierre, jusqu'à une pièce tout à fait fantasmagorique : plus haute que large et ressemblant à un genre de chapelle troglodyte, les murs de la Bibliothèque Nacrée sont zébrés de rayonnages de bois flottant remplis du sol au plafond de larges coquilles de palourdes, d'huitres et de couteaux dont l'intérieur de nacre est gravé de mille milliers de signes qui vous sont inconnus. Le désordre visible et le manque d'entretien évident vous laissent facilement deviner que son altesse la quatorzième ne doit pas fréquenter très régulièrement cette fantastique source de connaissances et il est triste de voir certaines étagères effondrées et moult coquilles irrémédiablement brisées...

- Voulez-vous émettre une remarque cinglante pour exprimer vos regrets de voir si belle source de science en si piteux état ? ***Protestez au 89.***

- Ou préférez-vous diplomatiquement vous taire en ***gardant le silence au 96.***

## 141.

Mais ses blessures sont trop graves pour qu'il puisse encore réellement riposter et vous triomphez finalement de votre maudit pécheur qui ne réussit désormais à se défendre qu'en vous donnant que quelques maladroits coups de canne, sans parvenir à vraiment vous blesser. En revanche, au moment précis de son dernier souffle, vous arrêtez de bénéficier de votre prodigieuse respiration aquatique et devez à nouveau retenir votre respiration sous peine de noyade !

Vous laissez donc derrière vous son corps sans vie ni butin et vous sortez prestement des eaux froides et boueuses, aspirant une grande et belle gorgée d'air frais et pur que seules les hautes montagnes peuvent offrir, conscient de vous être probablement sorti d'une bien mauvaise affaire...

Vous vous accordez quelques instants de repos en vous couchant dans l'herbage dru et piquant du vallon. Une brise fraîche vient souffler sur votre visage encore mouillé par votre baignade, et vous respirez profondément, vous remettant peu à peu de vos émotions... Enfin, un peu las au début, vos vêtements trempés alourdissant votre démarche et vous engourdisant de froid, vous allez récupérer votre fidèle Bourdon de pèlerin, ce qui vous aide à retrouver après quelques mètres votre résolution.

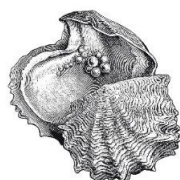
**- Si vous avez le Code « VAL D'OR » coché dans votre Journal de voyage, vous prenez la direction de l'est au 143.**

**- Si vous n'avez PAS le Code « VAL D'OR » coché dans votre Journal de voyage, vous empruntez le long ruban du sentier qui remonte en pente douce le flanc nord qui borde le plateau, stérile et rocailleux ; après avoir franchi les crêtes qui balafrent son sommet et sans un regard en arrière, vous redescendez enfin en direction du sud vers les forêts en contre-bas et les plaines de la grande vallée qui s'étale sous vos yeux... **Prenez le chemin du 32.****

## 142.

Vous rappelant du conseil de Antinopé, l'étrange voyageur aux grandes oreilles rencontré hier, vous scrutez les boueux rivages dans l'espoir de découvrir de splendides perles, et vous faites bien ! Alors que vous longez la rive sud, à l'odeur écœurante de la décomposition d'algues et de limon, suivant toujours le sentier qui enfin s'aplanit, vous êtes frappé au coin de l'œil par un reflet brillant et nacré, tranchant avec les tons sombres des bords du lac. A quelques mètres de vous, ouverte comme si elle voulait profiter du ciel et de sa lumière, une huitre lacustre, plus grande que deux mains d'homme, émerge de la boue... Surtout, ce qui attire votre attention et aiguise votre curiosité, c'est la perle qui se loge au creux de ses valves : une Perle Splendide, grosse comme un œuf, et resplendissant d'au moins soixante reflets ! Une merveille magnifique digne d'orner les plus majestueuses couronnes, et qui à elle seule pourrait vous rapporter une petite fortune auprès des marchands de Venise, de Gènes, d'Alexandrie ou de Byzance...

Il pourrait bien valoir le coup de la ramasser, mais les berges, en plus d'être nauséabondes, ont surtout l'air fort glissantes, et il ne faudrait pas tomber dans les eaux certainement glacées. Aucun arbuste ne vous permet de vous arrimer d'une corde, *si tant est que vous en ayez une*, et vos semelles usées par les chemins ne vous empêcheront pas de déraper en cas de glissade ; mais d'un autre côté, vous vous sentez encore d'assez bon pied pour ne point valdinguer dans les flots. Et puis... c'est une sacrément belle perle, tout de même !



Que décidez-vous ?

- Allez-vous, par prudence ou indifférence, **vous désintéresser de la Perle Splendide** aux soixante reflets **et poursuivre votre route** ? Empruntez alors la sente qui bifurque et remonte vers le sud dans l'ombre de l'ubac et, une fois arrivé sur la crête, après un dernier regard vers ce majestueux plateau au lac si noir et aux pentes si fleuries, descendez l'autre versant **en continuant votre lecture au 32.**

- Ou préférez-vous **tenter de cueillir ce trésor de nacre en vous avançant dans la boue ? Avancez donc avec précautions au 45.**

### 143.

Quittant cet étrange lieu et sans même un regard en arrière, vous remontez le cours de la rivière jusqu'à la grande et majestueuse montagne tout à l'est de la vallée. Considérant l'état dans lequel vous êtes, vous trouvez déjà fort heureux d'être encore en vie !

Au bout de plusieurs heures d'une marche lente et exténuante, vos tempes battant le tambour et vos jambes ayant de plus en plus de mal à supporter votre corps meurtri, vous finissez par rejoindre un étroit sentier pentu qui vous mène, quelques heures plus tard et plusieurs centaines de mètres plus haut, à un col enneigé baigné des premiers nuages. Vous resserrez alors votre mantel de pèlerin pour vous protéger du vent piquant de froid et vos pas, crissant dans la neige glacée, finissent par vous conduire, longeant l'épaule de la Mère de Tous les Nuages, sur son autre versant...

De là, vous contemplez la suite de votre voyage : plus bas vers le nord, un immense lac, bien plus grand encore que le lac Saphir, fait miroiter à sa surface la lumière du ciel. Il se décharge en une puissante rivière qui s'écoule vers la vallée en contrebas et baigne de ses eaux limpides et bleutées, au loin, tout là-bas, une ville dont vous distinguez à peine les toits pointus et les coupoles dorées : *Ottorocora* !

Ce paysage vous reconforte quelque peu le cœur et ravive votre âme. Et vous avez la joie de voir s'éloigner à jamais votre vautour, frustré et déçu...

D'ici quelques jours, vous pourrez oublier cette maudite vallée dans laquelle vous vous êtes égaré et pour laquelle vous auriez bien pu vous perdre, goûtant le plaisir simple d'un bon feu d'auberge et découvrant quelles marchandises exotiques sont proposées dans les bazars et les souks de cette cité lointaine.

Vous vous demandez déjà ce que vous allez découvrir plus loin, là-bas, à *Ottorocora* et au-delà...

Vous avez aussi l'amer sentiment d'avoir manqué quelque chose de cette vallée que vous allez bientôt quitter, et dans laquelle vous avez connu bien des souffrances.

Peut-être que si vous pouviez refaire votre voyage, vous ne feriez pas les mêmes choix que ceux qui vous ont conduit jusqu'ici. Peut-être... Et vous avez aussi l'impression que vous pourriez vivre bien d'autres aventures...

Mais l'heure n'est plus aux regrets ! Il vous faut vous mettre en route rapidement avant que la nuit tombe, pour trouver votre prochain lieu de bivouac afin d'y changer bien vite votre pansement et soigner votre pauvre moignon. Et à *Ottorocora*, vous trouverez probablement un apothicaire, un médecin ou encore quelque rebouteux pour vous aider à cicatriser votre membre tranché ; vous songez même à trouver une prothèse pour remplacer, ne fût-ce qu'en apparence, votre main.

Et, arpentant déjà le sentier rocailleux qui vous mène en contrebas, vous rêvez, plus loin encore, des rivages merveilleux de la soyeuse *Serica*.

Mais ceci est une autre histoire...

Après avoir prolongé éloquemment son silence, il reprend et ses yeux s'illuminent à ce moment précis de la lueur d'une profonde et intense dévotion. Il continue :

- « *Suivant l'Etoile Magnifique, ils pouvaient désormais poursuivre leur quête et se rendre auprès de Notre Seigneur Jésus le Christ qui était sur le point de naître, car l'astre les avait guidés jusqu'ici ; ils y passèrent donc la nuit et imprègnèrent de leur sainteté ce lieu qui est depuis consacré* ».

Fermant les yeux, il fait une nouvelle interruption. Vous en profitez pour observer avec plus d'attention les images qui recouvrent les murs : on y voit, de profil et tellement allongés vers le haut de la paroi qu'ils en paraissent étrangement déformés, les Rois Mages cheminer le long de routes vertigineuses, fabriquer en les clouant les ponts de planches pour atteindre le sommet du pic ou encore priant au pied de l'Etoile qui luit dans un ciel bleuté de lapis lazuli. Les scènes sont séparées verticalement par de longs bandeaux comportant des inscriptions rédigées dans ce qui ressemble à un antique alphabet chaldéen et qui montent du plus bas du sol au plus haut du plafond.

Rouvrant les yeux, l'air de plus en plus illuminé, il monte d'un ton :

- « *Ils firent durant la nuit cent quarante-quatre prières pour remercier le Dieu de miséricorde, et c'est pourquoi on peut voir cent quarante-quatre étoiles peintes, gravées ou sculptées qui ornent ce saint édifice. C'est aussi pour cette raison que leurs cent quarante-quatre prières sont écrites sur ces saints murs dans l'alphabet le plus sacré, celui des Tables de la Loi, tellement sacré qu'il ne s'écrit que vers le haut, jamais vers le bas et toujours s'élève vers les nues...* » ! Il termine sa phrase sur un ton suraigu, en levant les bras au ciel, tremblant de toute sa jambe unique et la peau frissonnante de chair de poule...

Voilà un guide qui sait allier mystique et sens du spectacle.. !

Puis, après une ultime pause, il reprend sans transition son air hilare et son sourire le plus large qu'il soit possible pour son visage, et se tourne vers vous, facétieux :

- « *Vous avouerez que le lieu est extraordinaire, n'est-ce pas, et qu'il valait bien l'humble offrande que vous y avez laissée ! Maintenant, je ne vous cacherai pas que toutes ces belles et spirituelles paroles ont éveillé en moi un plus matériel appétit ! Et si nous mangions à présent* » ?

Vous devez bien admettre qu'en ce mitan du jour, vous avez faim vous aussi et c'est donc de bon cœur et de bon appétit que vous passez à table. Les « pieds du *Hadji* », c'est-à-dire « pieds du *pèlerin* », vous paraissent de circonstance...

**- Effacez 2 Repas de votre journal de voyage. S'il ne vous en reste qu'un seul, votre hôte, habitué à se serrer la ceinture, se contentera de le partager avec vous.**

A la fin de cette cène, il vous restera bien quelques morceaux de biscuit au fond du sac, mais plus assez pour constituer un repas.

Et cet être surprenant se montre excellent compain. Partageant votre nourriture et votre outre, vous devisez ensemble de mille et un sujets...

Il vous apprend qu'il est issu du peuple des Sciapodes, qui vivent dans la lointaine Ethiopie, son beau pays d'enfance qu'il a quitté voilà plus de trente ans, et qu'il a plus voyagé qu'aucun Sciapode avant lui ! Mais il est désormais fatigué et préfère rester dans ce Saint Lieu aux cent quarante-quatre étoiles... Il s'est fait cantonnier pour aplanir les routes qui tisseront ses voyages éternels quand il sera au paradis.



Il vous raconte ensuite, enthousiaste, l'histoire merveilleuse et antique de *Parménion* et *Zénide de l'ailée*, deux magés philosophes qui ont autrefois fondé une école volante pour mieux voyager et parcourir le monde...

Il vous conte aussi, avec nostalgie, le récit des douze rois du royaume de *Lalibela* qui, tous, et pour une raison chaque fois différente, finirent par être crucifiés ; il vous offre également l'aventure de ce mercenaire du nord, serviteur du Prince *Hazim*, qui, lorsque celui-ci fut détrôné par son rival *Zarallo*, vint se réfugier au-delà du désert, dans les *Royaumes Noirs*, et dont les exploits furent tels qu'il en devint un « *Shagan de Dangam* », mots qu'il prononce avec un grand respect, mais dont, malgré votre séjour en Ethiopie, vous ignorez le sens...

Tous deux, vous abusez un peu de « *Tongba* », il est vrai, mais sa compagnie est bonne, ses histoires sont belles et la bière est douce...

Il regrette de ne pas connaître le nom de la rivière qui s'écoule en tumultes au pied de sa colonne d'ermite, et se promet – il vous prend à témoin d'un air faussement solennel- d'aller vérifier s'il est exact qu'elle jaillit à sa source, plus haut dans les montagnes, des seins plantureux d'une statue de femelle magnifique... Peut-être son nom se trouve-t-il gravé à ses pieds ?

**- Cochez le Code Majeur « 1 » dans votre Journal de voyage.**

Il vous propose même de lire votre avenir en observant et léchant vos semelles ! Un genre de « semellomancie » ...

Déclinant poliment son invitation, vous estimez que ce milieu d'après-midi est le bon moment pour reprendre votre route, et que tarder avec ce joyeux drille – tout sacré qu'il soit – ne pourrait que se terminer par un sacré mal de tête...

Et vous n'aimez pas marcher avec le mal de tête !

Vous sortez donc du sanctuaire et le retour au froid et à la lumière vous fait quelque peu plisser les yeux.

Fouillant dans des fourrés au bord du précipice et sortant des taillis une seconde passerelle, le Sciapode ajoute :

- « Ah ! Et lorsque vous arriverez tout en haut du chemin en vue des crêtes, évitez de redescendre vers la vallée car vous risquez alors de croiser la tanière d'une terrible manticore, un abominable lion à tête d'homme ! Suivez plutôt la ligne rocheuse des crêtes vers l'est. La route est plus ardue mais moins dangereuse. Si malgré le péril vous préférez vous diriger vers le sud, rappelez-vous qu'en plus d'une ouïe fine, les manticores ont surtout l'odorat aiguïlé d'un félin et prenez grand soin de ne pas vous déplacer dans le sens du vent ! Elle aurait vite fait de vous repérer et de vous cribler des dards empoisonnés qu'elle projette avec force du bout de sa queue de scorpion... Et si vous êtes assez fou pour l'affronter, ne vous approchez en aucun cas de son arrière-train car sa queue est plus redoutable que sa mâchoire effrayante ».

Voilà un sinistre avertissement qui pourrait s'évéler bien utile.. !

**- Cochez le Code « DECOPIAS » dans votre Journal de voyage et poursuivez votre lecture au 13.**



## 145.

Petit pas à petit pas, frôlant d'abord du bout des doigts votre Pied de Hadji puis le reniflant l'air suspicieux, sa face semble tout à coup s'éclairer, ses yeux s'écarquillent en brillant d'un joyeux éclat et ses oreilles frémissent un bref instant de plaisir : votre pâtisserie doit beaucoup lui plaire !

Il la saisit dans sa main droite et la porte à sa bouche, tout en s'asseyant à même le sol sur ses deux oreilles croisées sous son séant et dont il se sert comme d'un coussin. Vous remarquez alors que son oreille gauche est percée de deux gros anneaux d'argent, l'un sur le sommet de son pavillon démesuré, l'autre traversant de part en part son lobe aussi gros qu'une poitrine de poulet.

Il fouille ensuite dans son sac et en sort une petite gourde de cuir et une brochette sur laquelle sont fichés ce qui ressemble à des filets de poisson séché ; après l'avoir saupoudrée d'une espèce de poudre aux couleurs variées, noire, beige, rougeâtre et même vert sombre – probablement divers poivres – qu'il conserve précieusement dans une petite boîte en os ou en ivoire, il vous la tend en souriant...

- **Allez-vous accepter** et manger quelques morceaux de cette brochette, certes appétissante mais proposée par quelqu'un qui vous est, après tout, parfaitement inconnu ? **Croquez au 66.**

- **Ou préférez-vous** rester prudent et, poliment mais fermement, **décliner l'invitation au 91 ?**

## 146.

Après avoir franchi les crêtes qui balafrent son sommet, sans un regard en arrière, vous pouvez enfin observer en direction du nord l'autre versant de cette montagne que vous venez d'arpenter ; sans surprise, il s'agit de la cuvette au grand lac Saphir que vous avez déjà vu il y a peu.

Bien sûr, la vue qui s'offre à vous ne manque pas de majesté : en contrebas, le grand lac aux eaux toujours aussi noires et en face de vous des fleurs mauves par milliers ; mais vous n'avez guère l'énergie de vous y arrêter pour la contempler ! A vrai dire, votre pansement est rougi de sang et vous devez vous arrêter le temps nécessaire pour pouvoir le changer. Votre tête vous tourne et votre cœur s'emballe de plus belle.



**146.** *Sans même jeter un coup d'œil au paysage, et proche de perdre connaissance, vous atteignez sans tarder les berges du lac, boueuses et puantes.*

Hagard et sans trop en prendre conscience, vous suivez le sentier qui poursuit son cours en descendant, traversant d'abord la longue et morne pente toute faite de caillasses et de pierrailles puis bifurquant légèrement vers l'ouest, vous finissez par atteindre le fond de la cuvette prise, entre de puissantes montagnes et dont les sommets sont blanchis à jamais par la neige d'éternels hivers.

Sans même jeter un coup d'œil au paysage, et proche de perdre connaissance, vous atteignez sans tarder les berges du lac, boueuses et puantes.

**- Si vous avez le Code « EVEQUE » coché dans votre Journal de voyage, rendez-vous au 52.**

**- Si vous n'avez PAS le Code « EVEQUE » coché dans votre Journal de voyage, rendez-vous au 67.**

#### 147.

Vous marchez encore quelques heures sur ce sentier de crêtes vertigineux et épuisant, et vous redoutez de devoir passer la nuit aux quatre vents sur ces rochers déchiquetés, mais vous arrivez finalement à une petite vallée encaissée entre deux grandes montagnes. **Rendez-vous alors au 109.**

#### 148.

Votre sommeil est si profond que lorsque l'hémorragie reprend, vous ne vous en rendez même pas compte. Trop affaibli par la fatigue de vos périlleux itinéraires, mais aussi par vos récentes et nombreuses blessures, le saignement finit par avoir raison de votre résistance...

Et vous finissez votre à côté de votre feu éteint et froid, en frissonnant une dernière fois avant de vous immobiliser à tout jamais. Cette vallée, toute aussi merveilleuse que redoutable, vous servira de tombeau éternel.

**- Ici s'achève votre voyage.**

#### 149.

La bête est morte, certes, mais vous ne pourrez hélas pas vous vanter d'avoir vaincu au combat un mermecolion, car vos jambes, soudain flageolantes, se dérobent et vous vous mettez à vomir. Une vertigineuse chute de tension vous fait pâlir comme le mort que vous êtes en train de devenir.

La trop grande fatigue de vos périlleux itinéraires et vos récentes et nombreuses blessures sont malheureusement trop importantes pour vous permettre de continuer, et vous comprenez que, vous non plus, vous ne survivrez finalement pas à ce combat. Un sacré beau combat, il est vrai, mais hélas le dernier...

Vous fermez enfin les yeux, triste de partir vers d'autres cieux avant d'avoir pu contempler la fabuleuse *Serica*, mais au moins avez-vous la satisfaction de mourir vainqueur.

**- Ici s'achève votre voyage.**



***Vous avez opté pour le combat en version « EXPERT ».***

***- Notez dans vos NOTES de votre Journal de voyage le nom de votre adversaire, la MANTICORE, et indiquez à côté, au fur et à mesure du combat, les blessures que vous lui infligez.*** Vous saurez ainsi, à tout moment, à quel point le monstre est blessé.

...

C'est bien joli la gloire et le devoir chrétien... Encore faut-il survivre pour l'une et bien faire les choses pour l'autre !

Le monstre, couché sur un lit de pierrailles, la tête dans votre direction, a l'air d'être somnolent, certes, mais peut-être pas endormi ; une *approche discrète* reste possible, mais il vous faudra alors être aussi furtif qu'une ombre au mitan de la nuit ! Mais en étant assez près de la bête, vous pourriez la frapper à un point vital : tête, cœur... Aussi monstrueuse soit-elle, elle possède forcément des organes vitaux qui pourraient vous permettre, par un coup d'épée bien placé, de précipiter votre victoire !

Le chemin le plus court est *droit devant vous* : quelques mètres seulement vous séparent de la tête de cette abomination et vous pourriez lui percer le crâne d'un coup d'estoc bien ajusté.

***- Avancez alors tout droit sur la pointe des bottes au 162.***

En faisant un détour, il vous serait également possible de *l'attaquer de flanc* en passant d'abord derrière des rochers sur votre gauche, à l'ouest, puis, après les avoir contournés, de marcher en douce jusqu'à son flanc droit et de lui transpercer le côté du poitrail ; si vous n'atteignez pas le cœur, au moins pourriez-vous la frapper au poumon...

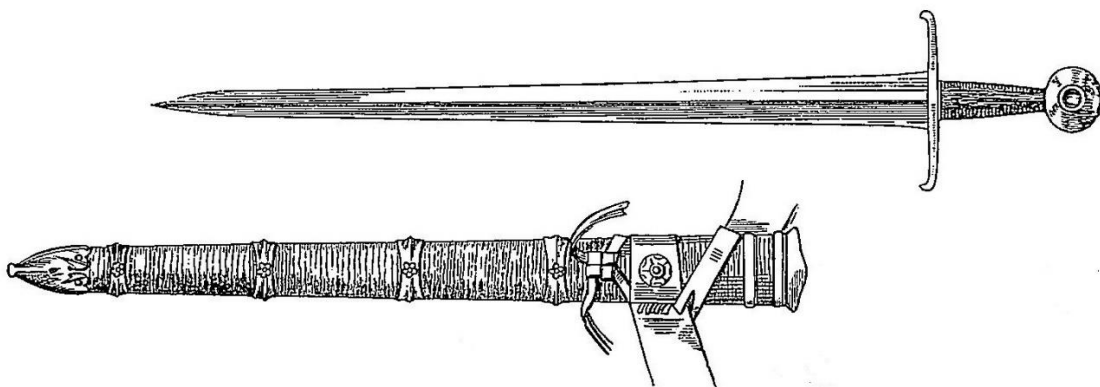
***- Progressez en vous dissimulant derrière les rochers et contournez-les au 173.***

Une autre option, mais ***uniquement possible si vous possédez l'Arbalète***, serait de lui tirer un carreau en pleine tête puis, si elle est encore en vie, de vous cacher derrière les rochers sur votre gauche et de recharger votre arme avant de l'achever.

***- Cachez-vous derrière les rochers pour charger votre Arbalète, puis priez Saint Sébastien et Saint Georges de guider votre carreau au 184.***

Enfin, les attaques les plus simples étant parfois les meilleures, vous pourriez tout simplement *lui foncer dessus l'arme à la main*, en poussant un de ces bons vieux cris de guerre qui donne du courage et raffermis les entrailles : en quelques pas, vous êtes sur elle et que le combat commence !

***- Tirez votre fidèle épée de son fourreau et ruez-vous sur le monstre au 195.***



## 151.

***Vous avez opté pour le combat en version « SIMPLE ».***

Vous envisagez deux possibilités pour combattre la terrible manticore : la discrétion ou l'attaque directe.

- Allez-vous essayer de ***la contourner discrètement pour passer dans son dos puis l'attaquer par derrière en allant au 46 ?***

- Ou plutôt foncer droit devant vous en hurlant un cri de guerre bien senti et ***l'affronter en face en dégainant votre arme au 25 ?***

## 152.

Hélas, vous n'avez même pas le temps de faire cinq pas que déjà, dans votre dos, la manticore a bondi sur vous !

Ses griffes vous lacèrent les épaules et les omoplates, et vos muscles sont littéralement déchiquetés ; la bête vous plaque au sol et de tout son poids, elle s'affale sur vous et vous écrase.

La douleur est trop insupportable, et vous commencez à tourner de l'œil.

Sans que vous ne trouviez la force de réagir, le monstre abaisse alors vers vous sa gueule, grande ouverte et prête à mordre, et il vous croque comme une prune !

Dans un sinistre bruit de craquements d'os, ses mâchoires défoncent votre colonne vertébrale, disloquent vos vertèbres et arrache les os de l'arrière de votre crâne ; votre cerveau se répand, flasque et fumante, sur les caillasses alentours...

Votre cadavre est rompu et le rouge de votre sang vient renforcer encore l'écarlate de la fourrure de la bête.

Elle emportera probablement vos restes dans sa tanière pour les manger plus tard, et ce macabre garde-manger vous servira de tombeau...

***- Ici s'achève votre voyage.***

## 153.

Ce regard cruel et impitoyable vous glace le sang et ce sourire carnassier vous terrifie : ce monstre est ***absolument*** abominable et maléfisant ! C'en est trop pour vous, et vous prenez soudain la décision de fuir.

Vous cherchez à vivre, qui pourrait vous le reprocher.. ?

Mais en aurez-vous la force.. ?

***- Si vous n'avez coché qu'1 SEULE blessure dans votre Journal de voyage, enfuyez-vous au 159.***

***- Si vous avez 2 blessures ou plus, quittez ces lieux au 152.***



## 154.

Votre coup est puissant mais manque de précision et le fil de votre lame ne cisaille pas la base de la queue mais pénètre l'arrière-train ; ce n'est pas exactement ce que vous visiez mais, néanmoins, la blessure est grave !

La manticore rugit de souffrance et, de la plaie béante, le sang gicle à gros bouillons sur vos mains, votre visage et votre poitrine, ce qui manque de vous faire vomir.

Aveuglé par cette humeur tiède et poisseuse, vous reculez au plus vite et trébuchez dans la caillasse au bout de trois pas, craignant un soubresaut de la terrifiante créature, mais au lieu de sauter sur vous et de vous déchiqueter, elle vous jette un regard plein de haine mais aussi de crainte !

La peur a changé de camp et la manticore, elle aussi, veut survivre !

Elle bondit sur le sommet d'un rocher à plus de deux mètres de hauteur, puis s'élanche sur un autre plus loin et disparaît de votre vue...

La bête a fui devant l'homme, et la manticore a déguerpi face au gentilhomme anglais !

Mais vous n'êtes pas bien sûr qu'on vous croira si vous vous en vantez plus tard au coin d'une cheminée...

Sans trop oser y croire, un peu abasourdi et hésitant quelques instants puis reprenant vos esprits, vous ne prenez pas le risque d'attendre qu'elle change d'avis et ne revienne vous croquer ; vous tournez les talons et allez puiser au fond de votre désir de vivre toute l'énergie nécessaire pour vous éloigner de ces lieux, le plus vite possible !!!

Vous donnez tout ce que vous avez : vous courez...

... et vous atteignez sans encombre le chemin qui monte vers l'est ! Vous le suivez alors à toutes jambes...

**- Si vous avez le Code « POISON » coché dans votre Journal de voyage, éloignez-vous au 163.**

**- Si vous n'avez PAS le Code « POISON » coché dans votre Journal de voyage, rendez-vous au 174.**

## 155.

Tout autour de vous, le paysage commence à tourner et vous avez l'impression que votre tête va exploser comme une de ces mauvaises bombardes françaises !

Immédiatement, vous prenez dans votre matériel de médecine une « pierre noire » qui vous a été confiée par des moines des environs de Bruges, en vérité un morceau d'os carbonisé aussi poreux qu'une éponge maritime, et vous l'appliquez sur vos plaies : elle se colle en un instant à votre peau et commence à aspirer le venin.

A vrai dire, vous n'êtes pas tout à fait convaincu de son efficacité, mais sait-on jamais...

Ensuite, quand, gorgée de sang vicié, la pierre se décolle sans efforts, vous versez sur vos blessures du vinaigre bouilli ; enfin, vous appliquez un thériaque acheté à prix d'or dans le grand souk Khan Al Khalili du Caire et vous le recouvrez d'un pansement de feuilles de saule séchées maintenues par un bandage propre.

Satisfait de vos soins, vous vous accordez finalement quelques heures de repos...

A votre réveil, la douleur s'est amenuisée ; peu à peu, la fièvre vous quitte en même temps que vos membres se réchauffent et vous recommencez à pouvoir respirer normalement.

Voilà une bien redoutable victoire, et vous vous rendez bien compte qu'il s'en est fallu de peu que vous rejoigniez la manticore dans la mort!

**- Décochez le CODE « POISON » et cochez le CODE « ZENITH » dans votre journal de voyage.**

Vous finissez enfin par être capable de vous relever et, les jambes encore flageolantes, vous inspectez le cadavre monstrueux qui repose à vos côtés...

**- Continuez au 230.**

### 156.

Telle celle d'un scorpion, la queue de la manticore se replie sur vous et ses nombreux dards effilés comme des dagues vous transpercent la poitrine : vous êtes littéralement empalé !

Outre vos blessures, gravissimes, le poison qui se mêle désormais à vos humeurs et qui commence déjà à crispier vos muscles ne vous laisse aucune chance.

Votre corps, comme s'il était piqué sur une fourchette byzantine, est soulevé par le monstre et amené jusqu'à sa bouche, grande ouverte et prête à mordre : vous êtes croqué comme une prune !

Dans un sinistre bruit de craquements d'os, votre cadavre est disloqué et le rouge de votre sang vient renforcer encore l'écarlate de la fourrure de la bête.

Elle emportera probablement vos restes dans sa tanière pour les manger plus tard, et ce macabre garde-manger vous servira de tombeau...

**- Ici s'achève votre voyage.**

### 157.

Surmontant votre peur et n'écoutez que votre courage – ou votre folie - et poussant un de ces cris de rage qui noue les tripes et permet de ne point se conchier, vous foncez vers le canyon de gauche...

Chance ou astuce, vous constatez que le monstre s'est effectivement caché dans ce canyon : tapi en silence, il vous fixe en souriant d'un air furieux et déterminé !

En à peine quelques pas, vous arrivez à son contact...

Dès que vous arrivez à moins d'une lame de distance, vous frappez, de toutes vos forces et de toutes vos espérances !

**- Usez de votre lame au 177.**

### 158.

Vous plaquant dos à la pierre, vous sentez déjà votre jambe se raidir mais vous parvenez tout de même à recharger votre Arbalète !

Puis, presque cloué sur place par la douleur qui remonte le long de votre jambe, vous restez derrière le rocher, aux aguets et prêt à tirer à bout portant pour repousser une attaque, qu'elle vienne de votre gauche, de votre droite ou même d'au-dessus de vous...

Vous attendez... Mais vous ne percevez rien d'autre que le silence brassé par le vent.

La manticore n'est certainement pas morte sur le coup ! A-t-elle déguerpi ? Est-elle à l'affut ? Ce calme inattendu précède-t-il une terrible tempête.. ?

Vous ne pouvez pas rester là éternellement à attendre, il vous faut agir !

**- Allez-vous risquer de jeter un œil au 169 ?**

- Ou **préférez-vous** prendre vos jambes à votre cou et **vous enfuir le plus loin possible en reculant derrière les rochers sur votre droite et en courant comme un dératé vers le petit sentier qui grimpe vers l'est ?**  
**Rendez-vous alors au 160.**

### 159.

Vous tournez les talons et allez puiser au fond de votre terreur toute l'énergie nécessaire pour vous éloigner de ces lieux, le plus vite possible !!!

Vous donnez tout ce que vous avez...

Derrière vous, la manticore n'a pas l'air de vouloir vous poursuivre, mais vous ne vous en rendez pas compte tout de suite : vous courez...

... et vous atteignez sans encombre le chemin qui monte vers l'est ! Vous le suivez à toutes jambes...

**- Si vous avez le Code « POISON » coché dans votre Journal de voyage, éloignez-vous au 163.**

**- Si vous n'avez PAS le Code « POISON » coché dans votre Journal de voyage, rendez-vous au 174.**

### 160.

Sans même vous retourner, vous reculez de plusieurs mètres vers le sud pour vous mettre en dehors du sens du vent, puis vous filez, le plus silencieusement possible et masqué par les rochers environnants, vers l'est afin de rejoindre le sentier et rompre ce combat mortel.

Vous atteignez sans encombre le chemin et vous le suivez à toutes jambes !

Mais votre course folle accélère votre rythme cardiaque et le poison se répand plus rapidement dans vos veines : votre tête commence à tourner et devant vos yeux brouillés dansent des petites lucioles...

**- Si vous n'avez coché qu'1 SEULE blessure dans votre Journal de voyage, écroulez-vous au 192.**

**- Si vous avez 2 blessures, effondrez-vous au 203.**

### 161.

Une décision audacieuse mais qui pourrait bien se révéler très efficace, voire mortelle... Pour le monstre ou pour vous !

Vous contractez tous les muscles de votre corps jusqu'à en avoir presque mal, et vous tendez votre lame droit devant vous.

**- Si vous êtes CHEVALIER, continuez le combat au 205.**

**- Si vous êtes RUSÉ ou SAVANT, poursuivez le combat au 216.**



Plus le chemin est court et moins vous aurez l'occasion de faire du bruit : voilà une logique implacable !

Vous commencez donc à franchir les premiers mètres qui vous séparent de la bête le plus discrètement qu'il est possible, en prenant bien garde à ne pas faire crisser les gravillons et les caillasses sous vos pieds...

Malheureusement, outre une ouïe fine, les manticores ont surtout un excellent odorat et vous êtes dans le sens du vent qui souffle dans votre dos !

Vous constatez avec horreur que malgré le parfait silence de votre approche, le monstre se met à frémir des narines...

Il tourne alors, immédiatement et sans hésiter une seule seconde, son visage de vieil homme déformé par la colère vers vous et la peur commence à vous envahir. Mais c'est la *terreur* qui vous fait hésiter un instant lorsque vous croisez son regard avide et cruel et que ses yeux d'un bleu profond et glacial, tranchant avec le rouge sombre de son visage, ne vous choisissent comme cible, en même temps que sa queue, toute hérissée de piquants aussi effilés que des dagues, se dresse à plus de deux mètres au-dessus de son arrière-train !

Tout va très vite : repéré pour repéré, vous vous dites qu'il est trop tard pour reculer et qu'il vaut mieux bondir vers la manticores pour la frapper de toutes vos forces au moyen de votre fidèle épée.

Vous bondissez donc... et c'est exactement à ce moment précis que la bête projette avec force et dans votre direction les terribles dards qui hérissent sa queue et qui en jaillissent comme autant de carreaux d'arbalète !

Vous êtes comme fauché en plein vol... et lardé de piquants venimeux.

Vous parvenez à retomber lourdement sur vos pattes, mais ce n'est clairement pas ainsi que vous pensiez arriver à son contact...

La douleur est terrible et le sang noirâtre qui s'écoule de vos blessures indique sans aucun doute que vous êtes empoisonné. Dans cet état, il est bien normal que vous ne parveniez pas à retenir un hurlement de rage et de douleur ...

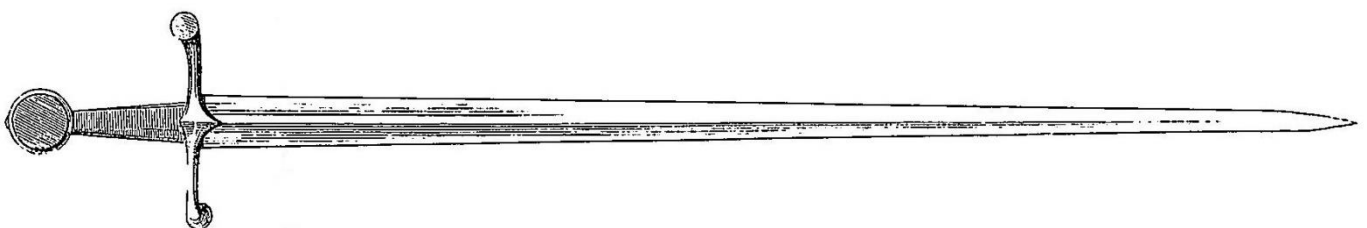
Votre premier pas d'arme était audacieux mais malheureusement, il se révèle inefficace et vous vous en mordez les doigts!

Pire encore : le rugissement qui suit vous indique que, sans surprise, la terrible manticores est terriblement en colère. Et vous êtes juste en face de ses trois mâchoires...

**- Cochez 2 blessures dans votre Journal de voyage. Si ces blessures vous sont fatales, connaissez votre fin au 180.**

**- Cochez le CODE « POISON » dans votre Journal de voyage.**

**- Continuez votre combat au 228.**



### 163.

Mais votre course folle accélère votre rythme cardiaque et le poison se répand plus rapidement dans vos veines : votre tête commence à tourner et devant vos yeux brouillés dansent des petites lucioles...

Le sol se dérobe sous vos pieds, et vous vous vautrez dans la caillasse.

La fièvre monte en flèche, la douleur dans votre jambe s'intensifie et envahit peu à peu votre bassin, puis votre ventre ; vous vomissez beaucoup et commencez à vous conchier... Les muscles du bas de votre corps se crispent et deviennent aussi durs et froids que la pierre sur laquelle vous vous êtes effondré : il devient impossible de vous relever et vous avez de plus en plus de mal à respirer.

Vous perdez connaissance quelques heures...

**- Cochez 1 blessure dans votre Journal de voyage. Si cette blessure vous est fatale, allez agoniser au 176.**

**- Si vous survivez à cette blessure, gardez coché le CODE « POISON » et cochez le CODE « ZENITH » dans votre journal de voyage, puis poursuivez votre aventure au 187.**

### 164.

Votre saut est bon et votre roulé-boulé parfait : vous esquiverez donc heureusement les griffes du monstre et parvenez, du tranchant de votre lame, à le frapper au flanc.

Ses côtes se brisent et son sang jaillit de cette nouvelle blessure...

**- Ajoutez 1 blessure à la manticore.**

**- Si la manticore a 3 blessures ou plus, poursuivez votre lecture au 197.**

**- Si la manticore a moins de 3 blessures, continuez le combat au 181.**

### 165.

Votre coup est précis et le fil de votre lame tranche net la queue de la terrible manticore, qui se cabre et dont tout le corps se rétracte immédiatement sur lui-même !

Elle pousse un feulement pathétique de rage et de douleur et, de la plaie béante de son arrière-train, le sang gicle à gros bouillons sur vos mains, votre visage et votre poitrine, ce qui manque de vous faire vomir.

Aveuglé par cette humeur tiède et poisseuse, vous reculez au plus vite et trébuchez dans la caillasse au bout de trois pas, craignant un soubresaut de la terrifiante créature, mais elle s'effondre sur elle-même en grondant une dernière fois...

Sans trop oser y croire, un peu abasourdi et hésitant, vous vous éloignez prudemment pour vous asseoir sur un rocher, et vos jambes flageolantes parviennent à vous y mener. Vous jetez alors un œil au corps monstrueux : il est immobile et la manticore ne respire plus, ce qui vous convainc enfin : la bête est morte, et vous êtes victorieux !

Vous respirez un grand coup...

**- Terminez ce combat au 201.**

## 166.

Tout autour de vous, le paysage commence à tourner et vous avez l'impression que votre tête va exploser comme une de ces mauvaises bombardes françaises !

Vous essayez de vous relever mais le sol se dérobe sous vos pieds, et vous vous vautrez dans la caillasse. La fièvre monte en flèche, la douleur s'intensifie et envahit peu à peu votre bassin, puis votre ventre ; vous vomissez beaucoup et commencez à vous conchier...

Tout votre corps se contracte et il devient impossible de vous relever ou même de respirer correctement : vous perdez connaissances quelques heures...

**- Cochez 1 blessure dans votre Journal de voyage. Si cette blessure vous est fatale, allez agoniser au 212.**

**- Si vous survivez à cette blessure, gardez coché le CODE « POISON » et cochez le CODE « ZENITH » dans votre journal de voyage.**

A votre réveil, la douleur s'est amenuisée ; peu à peu, la fièvre vous quitte en même temps que vos membres se réchauffent et vous recommencez à pouvoir respirer normalement.

Voilà une bien amère victoire, et vous vous rendez bien compte qu'il s'en est fallu de peu que vous rejoigniez la manticore dans la mort!

Vous finissez enfin par être capable de vous relever et, les jambes encore flageolantes, vous inspectez le cadavre monstrueux qui repose à vos côtés...

**- Continuez au 230.**

## 167.

Vos muscles sont littéralement déchiquetés et la bête vous plaque au sol ! De tout son poids, elle s'affale sur vous et vous écrase la poitrine.

La douleur est trop insupportable, et vous commencez à tourner de l'œil.

Sans que vous ne trouviez la force de réagir, le monstre abaisse alors vers vous sa gueule, grande ouverte et prête à mordre, et il vous croque comme une prune !

Dans un sinistre bruit de craquements d'os, ses mâchoires défoncent vos côtes, crèvent vos poumons et déchirent vos entrailles qui se répandent, flasques et fumantes, sur les caillasses alentours ; votre cadavre est disloqué et le rouge de votre sang vient renforcer encore l'écarlate de la fourrure de la bête.

Elle emportera probablement vos restes dans sa tanière pour les manger plus tard, et ce macabre garde-manger vous servira de tombeau...

**- Ici s'achève votre voyage.**



## 168.

Surmontant votre peur et n'écoutez que votre courage – ou votre folie -, vous foncez vers le canyon de gauche, arbalète à la main.

Arrivé à son entrée, vous vous retournez immédiatement et braquez votre arme droit devant vous en direction du canyon qui était à votre droite, à l'est et vous visez ... le vide et le vent !

Hélas, pas de manticores ! Avec effroi, vous comprenez que vous vous êtes trompé et que dans ce pari d'une chance sur deux, vous avez perdu. Vous n'avez même pas le temps de vous retourner que déjà, dans votre dos, la manticores a bondi sur vous !

Ses griffes vous lacèrent les épaules et les omoplates et vos muscles sont littéralement déchiquetés ; la bête vous plaque au sol et de tout son poids, elle s'affale sur vous et vous écrase.

La douleur est trop insupportable, et vous commencez à tourner de l'œil.

Sans que vous ne trouviez la force de réagir, le monstre abaisse alors vers vous sa gueule, grande ouverte et prête à mordre, et il vous croque comme une prune !

Dans un sinistre bruit de craquements d'os, ses mâchoires défoncent votre colonne vertébrale, disloquent vos vertèbres et arrache les os de l'arrière de votre crâne ; votre cervelle se répand, flasque et fumante, sur les caillasses alentours...

Votre cadavre est rompu et le rouge de votre sang vient renforcer encore l'écarlate de la fourrure de la bête.

Elle emportera probablement vos restes dans sa tanière pour les manger plus tard, et ce macabre garde-manger vous servira de tombeau...

**- Ici s'achève votre voyage.**

## 169.

Pointant votre arme fermement devant vous, vous jetez un coup d'œil furtif : le plateau rocailleux est vide et seulement balayé par le vent...

Aucune trace du monstre, et vous commencez à vous demander s'il n'a pas tout simplement préféré une proie plus facile que vous en changeant de terrain de chasse.

Mais vous êtes loin d'en être sûr...

**- Si vous n'avez coché qu'1 SEULE blessure dans votre Journal de voyage, continuez au 214.**

**- Si vous avez 2 blessures, poursuivez au 225.**

## 170.

Le sang du monstre jaillit et votre visage en est recouvert tout entier !

Dans un dernier soubresaut, la manticores ouvre sa gueule pour vous mordre à nouveau.

Vos yeux s'écarquillent de peur...

Mais vous en profitez surtout pour faire un bond en arrière afin de dégager *in extremis* vos deux bras de la bouche terrifiante avant qu'ils ne soient sectionnés pour de bon !

Les mâchoires se referment sur le vide, et pour la dernière fois.

Aveuglé par le sang tiède et poisseux, vous reculez au plus vite et trébuchez dans la caillasse au bout de trois pas, craignant une ultime réaction de la terrifiante créature, mais elle s'effondre sur elle-même en grondant, puis se tait à jamais...

Sans trop oser y croire, un peu abasourdi et hésitant, vous vous éloignez prudemment pour vous asseoir sur un rocher, et vos jambes flageolantes parviennent à vous y mener. Vous jetez alors un œil au corps monstrueux : il est immobile et la manticore ne respire plus, ce qui vous convainc enfin : la bête est morte, et vous êtes victorieux !

Vous respirez un grand coup...

Vos bras vous font pleurer de douleur, mais vous êtes vivant.

**- Terminez ce combat au 201.**

### 171.

Vous vous abaissez exactement au moment où le monstre avance sa gueule et vous réussissez à passer en dessous de sa tête pour vous tenir accroupi entre ses deux pattes avant, mais alors que vous vous retrouvez juste sous son cou, une idée jaillit dans votre esprit : si vous connaissez fort bien l'emplacement du cœur chez l'homme, vous n'avez qu'une vague idée d'où il se trouve dans la poitrine d'un lion, et *a fortiori* d'une manticore ! Votre ignorance anatomique ferait de votre coup d'épée une tentative bien hasardeuse...

Alors que le monstre a une tête d'homme, et donc un cou dont vous connaissez très bien la nature : vous pourriez plutôt lui trancher la gorge ! Ce ne serait hélas pas la première fois que vous passeriez une veine carotide au fil de votre lame...

Vous changez donc de cible au dernier moment et votre coup d'épée fait mouche : d'un geste bref mais précis, vous taillez la base du cou et le sang gicle abondamment.

La bête est grièvement blessée, certes, mais elle ne meurt pas sur le coup ; elle réplique au contraire en essayant de vous lacérer de toutes ses griffes vos bras et jambes !

D'un bond en arrière salvateur, vous parvenez à esquiver une patte mais pas l'autre et celle-ci laboure de profonds sillons sanglants votre cuisse gauche.

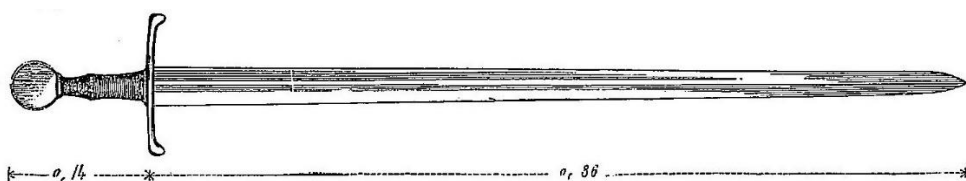
Votre souffrance est intense et vous titubez un instant sous la douleur...

**- Cochez 1 blessure dans votre Journal de voyage. Si cette blessure vous est fatale, connaissez votre fin au 167.**

**- Si vous survivez à cette blessure, ajoutez 2 blessures à la manticore .**

**- Si la manticore a 3 blessures, poursuivez votre lecture au 191.**

**- Si la manticore a MOINS DE 3 blessures, continuez le combat au 215.**



## 172.

Estimant qu'il n'est plus temps pour une esquive ou une contre-attaque, vous décidez plutôt de tenter une parade en vous protégeant fermement de tout le fil de votre lame.

Vous contractez donc tous les muscles de votre corps jusqu'à en avoir presque mal, et vous dressez votre épée droit devant vous.

**- Si vous êtes CHEVALIER, continuez le combat au 227.**

**- Si vous êtes RUSÉ ou SAVANT, continuez le combat au 234.**

## 173.

Vous contournez d'abord les rochers en vous dirigeant vers l'ouest, sur votre gauche, en silence et en vous cachant derrière eux. Puis vous remontez pendant quelques mètres vers le nord avant de bifurquer vers l'est. Sans surprise mais non sans frémir quelque peu, vous retrouvez non loin devant vous le monstre, en étant cette fois-ci face à son flanc droit.

Si vous parvenez à le frapper au poitrail ou aux côtés, vous devriez pouvoir le blesser grièvement, voire le tuer sur place.

Vous commencez donc à franchir les derniers mètres qui vous séparent de la bête le plus discrètement qu'il est possible, en prenant bien garde à ne pas faire crisser les gravillons et les caillasses sous vos pieds...

A moins de deux mètres de la manticores, vous constatez avec horreur que malgré le parfait silence de votre approche, le monstre se met à frémir des narines...

Il vous revient en mémoire qu'outre une ouïe fine, les manticores ont surtout la réputation d'avoir un excellent odorat ; heureusement, vous n'êtes pas dans le sens du vent qui souffle du sud, à votre droite !

La manticores ne sent donc pas vos effluves et renfrogne sa tête entre ses pattes en grognant dans son demi-sommeil...

Vous parvenez ainsi à parvenir discrètement à moins d'un mètre et à portée de lame.

**- Si vous êtes CHEVALIER, faites votre dernier pas au 235.**

**- Si vous êtes RUSÉ ou SAVANT, approchez-vous au 200.**

## 174.

Vous grimpez plus que vous ne courez tant la pente est rude, et plusieurs fois vous dérapez sur ces maudites caillasses, mais au prix de tous vos efforts, vous réussissez en peu de temps à vous éloigner suffisamment pour finir par vous sentir en sécurité !

Suffisamment en tout cas pour vous permettre de vous écrouler quelques minutes...

Peu à peu, votre cœur cesse de danser la gigue et la peur renonce à vous faire trembler d'effroi.

Au loin, très loin, vous entendez un rugissement abominable, ce qui vous montre bien que la bête est toujours là, mais elle semble avoir renoncé à vous poursuivre, ce dont vous vous réjouissez !

Par contre, mauvaise nouvelle : vous vous rendez compte que dans votre course folle, vous avez perdu sans vous en apercevoir un de vos biens les plus chers à votre cœur et des plus précieux, mais vous n'avez aucune envie de faire demi-tour pour le récupérer.. !

**- Si vous êtes CHEVALIER, vous avez perdu votre Chevalière de famille : rayez-la de votre Equipement et butin dans votre journal de voyage. Vous ne pourrez donc plus vous en servir, à moins de la retrouver plus tard.**

**- Si vous êtes RUSÉ, vous avez perdu votre Arbalète : rayez-la de votre Equipement et butin dans votre journal de voyage. Vous ne pourrez donc plus vous en servir, à moins d'en retrouver une autre plus tard.**

**- Si vous êtes SAVANT, vous avez perdu votre Matériel de médecine : rayez-le de votre Equipement et butin dans votre journal de voyage. Vous ne pourrez donc plus vous en servir, à moins d'en retrouver un autre plus tard.**

Vous finissez enfin par reprendre votre souffle et vous calmer et, les jambes encore flageolantes, vous ramassez le reste de vos affaires pour poursuivre votre route vers l'est.

**- Continuez vers le 109.**

### 175.

Votre saut est bon mais vous n'êtes pas assez rapide pour esquiver les griffes du monstre qui labourent vos jambes de profonds sillons sanglants ! En revanche, vous parvenez, de la pointe de votre lame, à le frapper au flanc et vous lui percez le côté.

Ses côtes se brisent et son sang jaillit de cette ultime blessure...

**- Cochez 1 blessure dans votre Journal de voyage. Si cette blessure vous est fatale, connaissez votre fin au 178.**

**- Si vous survivez à cette blessure, terminez le combat au 197.**

### 176.

A votre réveil, la douleur s'est amenuisée, mais vous avez de plus en plus de mal à respirer.

Vous avez réussi à mettre une manticore en fuite, et bien peu de gentilshommes anglais peuvent se vanter d'un tel exploit, mais hélas, la bête aura fini par avoir raison de vous car, finalement, vos poumons totalement paralysés par le venin, vous rendez votre dernier soupir, couché sur le sol rocailleux qui, hélas, vous servira de lit de mort.

**- Ici s'achève votre voyage.**

### 177.

Vous vous apprêtez à tenter un coup d'estoc en plein visage pour lui crever prunelle ou cervelle, et votre épée fend l'air ; mais il est hélas trop tard lorsque, du coin de l'œil, vous voyez le monstre lever sa patte gauche afin de vous déchirer de ses griffes redoutables !

Vous essayez bien *in extremis* d'esquiver le coup, mais le monstre est trop rapide !

Il vous lacère votre avant-bras ce qui non seulement dévie votre arme vers son épaule, mais aussi vous blesse, au vu du giclement de sang qui jaillit de votre membre et le grognement de douleur que vous ne parvenez pas à retenir...

Votre premier pas d'arme était audacieux mais malheureusement, il ne se révèle pas aussi efficace que vous l'auriez espéré.

Pire encore : le rugissement qui suit vous indique que, sans surprise, la terrible manticore est terriblement en colère. Et vous êtes juste en face de ses trois mâchoires...

**- Cochez 1 blessure dans votre Journal de voyage. Si cette blessure vous est fatale, allez mourir au 188.**

**- Si vous survivez à cette blessure, ajoutez 1 blessure à la manticore et poursuivez le combat au 228.**

### 178.

Les muscles de vos jambes sont littéralement déchiquetés et le sol se dérobe sous vos pieds !

La douleur est trop insupportable, et vous commencez à tourner de l'œil.

Sans que vous ne trouviez la force de réagir, le monstre s'avance et abaisse vers vous sa gueule, grande ouverte et prête à mordre : il vous croque alors comme une prune !

Dans un sinistre bruit de craquements d'os, ses mâchoires défoncent vos côtes, crèvent vos poumons et déchirent vos entrailles qui se répandent, flasques et fumantes, sur les caillasses alentours ; votre cadavre est disloqué et le rouge de votre sang vient renforcer encore l'écarlate de la fourrure de la bête.

Elle emportera probablement vos restes dans sa tanière pour les manger plus tard, et ce macabre garde-manger vous servira de tombeau...

**- Ici s'achève votre voyage.**

### 179.

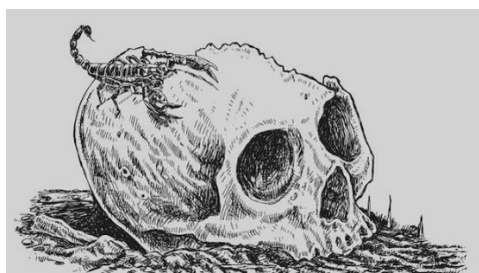
Outre la blessure à votre épaule, le poison qui se mêle désormais à vos humeurs et qui commence déjà à crispier vos muscles ne vous laisse aucune chance : vous mourez avant même de vous en rendre compte.

Votre corps, comme s'il était piqué sur une fourchette byzantine, est soulevé par le monstre et amené jusqu'à sa bouche, grande ouverte et prête à mordre : vous êtes croqué comme une prune !

Dans un sinistre bruit de craquements d'os, votre cadavre est disloqué et le rouge de votre sang vient renforcer encore l'écarlate de la fourrure de la bête.

Elle emportera probablement vos restes dans sa tanière pour les manger plus tard, et ce macabre garde-manger vous servira de tombeau...

**- Ici s'achève votre voyage.**





## 180.

Vous retombez lourdement sur vos pattes... et le sol se dérobe sous vos pieds !

La douleur est trop insupportable.

Outre vos blessures, gravissimes, le poison qui se mêle désormais à vos humeurs et qui commence déjà à crispier vos muscles ne vous laisse aucune chance, et vous mourez avant même de vous vautrer à terre.

Vous êtes fauché en plein vol et en pleine jeunesse, ou peu s'en faut...

Le monstre s'avance et abaisse vers vous sa gueule, grande ouverte et prête à mordre : il vous croque alors comme une prune !

Dans un sinistre bruit de craquements d'os, ses mâchoires défoncent vos côtes, crèvent vos poumons et déchirent vos entrailles qui se répandent, flasques et fumantes, sur les caillasses alentours ; votre cadavre est disloqué et le rouge de votre sang vient renforcer encore l'écarlate de la fourrure de la bête.

Elle emportera probablement vos restes dans sa tanière pour les manger plus tard, et ce macabre garde-manger vous servira de tombeau...

***- Ici s'achève votre voyage.***

## 181.

Vous êtes désormais sur le flanc gauche de la bête : la position est dangereuse car si vous êtes hors de portée des terribles morsures, les coups de griffes restent redoutables et l'aiguillon venimeux mortel !

De plus, vous sentez bien que ce combat vous épuise et que vous ne résisterez plus très longtemps : il est temps d'en finir...

Vous tentez le tout pour le tout : un coup d'épée, et un seul ! Au terme de cette attaque, l'un de vous mourra ! Enfin... Au moins un des deux.

***- Visez-vous le cœur ? Frappez d'estoc au 185.***

***- Visez-vous la nuque ? Frappez de taille au 196.***

***- Visez-vous l'arrière train pour couper la queue ? Tranchez au 207.***

## 182.

Vous sautez au mieux, mais ce genre d'acrobaties n'est pas votre fort, surtout dans ces circonstances !

Vous parvenez néanmoins à califourchon sur le dos de la bête et, après vous être cramponné à sa crinière afin de vous rétablir et assurer votre position, vous frappez de toutes vos forces pour transpercer le crâne du monstre !

Votre lame pénètre profondément la tête de la manticoire qui aussitôt rugit de souffrance et de fureur ; le sang gicle et la blessure est grave.

Hélas, du coin de l'œil, vous distinguez, aussi brièvement que le temps d'un éclair, la queue hérissée de piquants s'abattre sur vous et vous n'êtes pas assez rapide pour totalement l'esquiver...

Telle celle d'un scorpion, la queue de la manticoire se replie sur vous et un de ses nombreux dards effilés comme des dagues vous transperce l'épaule : vous êtes littéralement empalé !

Outre votre blessure qui se met à saigner avec abondance, le venin qui se mêle désormais à vos humeurs et qui commence déjà à crisper vos muscles ne vous laisse aucun doute : vous êtes empoisonné...

- **Cochez 1 blessure dans votre Journal de voyage. Si cette blessure vous est fatale, connaissez votre fin au 179.**

- **Si vous survivez à cette blessure, cochez le CODE « POISON » dans votre Journal de voyage, puis ajoutez 2 blessures à la manticore .**

- **Si la manticore a 3 blessures ou plus, poursuivez votre lecture au 202.**

- **Si la manticore n'a que 2 blessures, dans un soubresaut, la manticore vous fait tomber au sol et vous vous retrouvez sur le côté gauche du monstre. Poursuivez le combat au 181.**

### 183.

Pas le temps de réfléchir ! Il faut tuer la manticore au plus vite si vous voulez une chance de survivre !

Vous vous accroupissez donc et faites un pas en avant, brandissant votre lame pour frapper au cœur et en espérant esquiver crocs et griffes...

- **Si vous êtes CHEVALIER, frappez au 229.**

- **Si vous êtes RUSÉ, percez au 210.**

- **Si vous êtes SAVANT, tranchez au 171.**

### 184.

Face à un tel monstre, vous jugez qu'il est plus prudent de rester autant que possible à bonne distance : vous restez donc derrière les rochers pour passer le pied gauche dans l'étrier de votre Arbalète et en tendez les cordes. Vous chargez ensuite un carreau et, sitôt votre arme prête au tir, vous vous assurez que le vent ne soit pas latéral ou face à vous, ce qui pourrait dévier votre trait.

Enfin, vous quittez votre abri et vous vous mettez silencieusement en position, bien campé sur vos guiboles et visant la tête de la bête.

Malheureusement, outre une ouïe fine, les manticores ont surtout un excellent odorat et vous êtes dans le sens du vent qui souffle dans votre dos !

Vous constatez avec horreur que malgré le parfait silence dont vous avez fait preuve, le monstre se met à frémir des narines...

Sans perdre de temps, vous pressez la gâchette !

Vous faites mouche, mais la créature ayant relevé la tête au dernier moment, votre carreau atteint et blesse son épaule gauche.

Elle tourne alors, immédiatement et sans hésiter une seule seconde, son visage de vieil homme déformé par la colère vers vous et la peur commence à vous envahir. Mais c'est la *terreur* qui vous fait hésiter un instant lorsque vous croisez son regard avide et cruel et que ses yeux d'un bleu profond et glacial, tranchant avec le rouge sombre de son visage, ne vous choisissent comme cible, en même temps que sa queue, toute hérissée de piquants aussi effilés que des dagues, se dresse à plus de deux mètres au-dessus de son arrière-train !

Tout va alors très vite : vous sachant repéré, vous bondissez sur votre gauche pour vous remettre à couvert derrière les rochers ; exactement au même moment, la bête projette avec force et dans votre direction les terribles dards qui hérissent sa queue et qui en jaillissent comme flèches à Azincourt !

Vous parvenez à tous les esquiver, sauf un qui transperce votre mollet droit ...

La douleur est terrible et le sang noirâtre qui s'écoule de votre blessure indique sans aucun doute que vous êtes empoisonné. Malgré tout, vous réussissez à retenir au fond de votre gorge et de vos tripes un hurlement de rage et de douleur ...

Votre première attaque était prudente mais malheureusement pas si efficace que vous ne l'espérez!

Pire encore : le rugissement qui suit vous indique que, sans surprise, la terrible manticore est terriblement en colère. Et elle est loin d'être morte...

**- Ajoutez 1 blessure à la manticore.**

**- Cochez 1 blessure dans votre Journal de voyage.**

**- Cochez-y également le CODE « POISON », puis continuez votre combat au 158.**

### 185.

Vous repliez vos bras sur votre poitrine, levez votre coude droit au-dessus de votre épaule en couchant votre lame pour pointer le flanc de la bête puis, de toutes vos forces, vous détendez les bras !

Votre lame s'enfonce dans la chair monstrueuse et perce le côté en faisant jaillir un sang tiède et sombre...

**- Si vous êtes CHEVALIER, poursuivez au 218.**

**- Si vous êtes RUSÉ ou SAVANT, continuez au 198.**

### 186.

Votre saut est bon mais vous n'êtes pas assez rapide pour esquiver les griffes du monstre qui labourent vos jambes de profonds sillons sanglants ! En revanche, vous parvenez, du tranchant de votre lame, à le frapper au flanc.

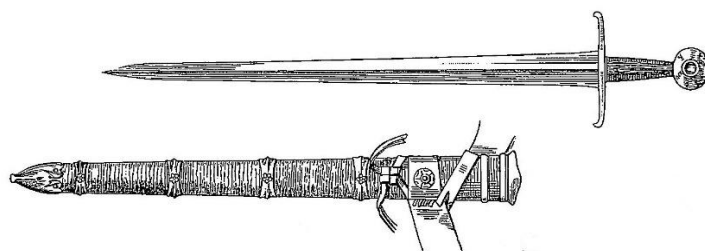
Ses côtes se brisent et son sang jaillit de cette nouvelle blessure...

**- Cochez 1 blessure dans votre Journal de voyage. Si cette blessure vous est fatale, connaissez votre fin au 178.**

**- Si vous survivez à cette blessure, ajoutez 1 blessure à la manticore.**

**- Si la manticore a 3 blessures ou plus, poursuivez votre lecture au 197.**

**- Si la manticore a moins de 3 blessures, continuez le combat au 181.**



## 187.

A votre réveil, la douleur s'est amenuisée ; peu à peu, la fièvre vous quitte en même temps que vos membres se réchauffent et vous recommencez à pouvoir respirer normalement.

Au loin, vous entendez un rugissement terrifiant, ce qui vous montre bien que la bête est toujours là, mais elle semble avoir renoncé à vous poursuivre, ce dont vous vous réjouissez !

Par contre, mauvaise nouvelle : vous vous rendez compte que dans votre course folle, vous avez perdu sans vous en apercevoir un de vos biens les plus chers à votre cœur et des plus précieux, mais vous n'avez aucune envie de faire demi-tour pour le récupérer.. !

**- Si vous êtes CHEVALIER, vous avez perdu votre Chevalière de famille : rayez-la de votre Equipement et butin dans votre journal de voyage. Vous ne pourrez donc plus vous en servir, à moins de la retrouver plus tard.**

**- Si vous êtes RUSÉ, vous avez perdu votre Arbalète : rayez-la de votre Equipement et butin dans votre journal de voyage. Vous ne pourrez donc plus vous en servir, à moins d'en retrouver une autre plus tard.**

**- Si vous êtes SAVANT, vous avez perdu votre Matériel de médecine : rayez-le de votre Equipement et butin dans votre journal de voyage. Vous ne pourrez donc plus vous en servir, à moins d'en retrouver un autre plus tard.**

Vous finissez enfin par être capable de vous relever et, les jambes encore flageolantes, vous ramassez vos affaires pour poursuivre votre route vers l'est.

**- Continuez vers le 109.**

## 188.

La douleur est trop insupportable... et le sol se dérobe sous vos pieds !

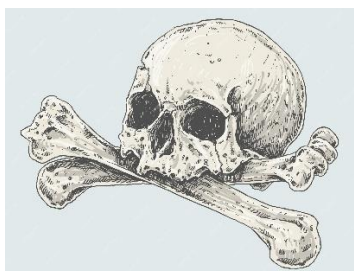
Outre vos blessures, gravissimes, le poison qui se mêle désormais à vos humeurs et qui commence déjà à crispier vos muscles ne vous laisse aucune chance, et vous mourez avant même de vous vautrer à terre.

Le monstre s'avance et abaisse vers vous sa gueule, grande ouverte et prête à mordre : il vous croque alors comme une prune !

Dans un sinistre bruit de craquements d'os, ses mâchoires défoncent vos côtes, crèvent vos poumons et déchirent vos entrailles qui se répandent, flasques et fumantes, sur les caillasses alentours ; votre cadavre est disloqué et le rouge de votre sang vient renforcer encore l'écarlate de la fourrure de la bête.

Elle emportera probablement vos restes dans sa tanière pour les manger plus tard, et ce macabre garde-manger vous servira de tombeau...

**- Ici s'achève votre voyage.**



### 189.

Cette terrible morsure vous cause la plus grande douleur de toute votre existence, et avec la fatigue de votre périlleux voyage et vos blessures récentes, c'en est trop !

Votre courage et votre détermination ne vous empêchent pas de tourner de l'œil.

Hélas, la bête ne meurt pas sur le coup : elle vous mord une seconde fois et la morsure tranche vos deux bras ! Puis encore une troisième fois en bondissant vers l'avant et ses crocs s'enfoncent profondément juste au-dessus de votre front et en dessous de votre mâchoire : vous êtes croqué comme une pomme verte !

La souffrance est encore pire mais au moins est-elle brève. L'instant d'après, la manticore vous arrache l'entièreté de votre visage !

Le monstre périra probablement de votre coup d'épée, mais vous mourez avant lui, la tête ouverte en deux, béante et se vidant de tout ce qu'elle contient sur les caillasses de ce maudit plateau montagneux qui vous servira de funeste tombeau...

**- Ici s'achève votre voyage.**

### 190.

Surmontant votre peur et n'écoutez que votre courage – ou votre folie –, vous foncez vers le canyon de droite, arbalète à la main. Dès que vous y pénétrez, vous vous retournez immédiatement et braquez votre arme droit devant vous en direction du canyon qui était à votre gauche, à l'ouest : vous êtes rassuré de constater que le monstre s'y est effectivement caché, tapi en silence et vous fixant l'air furieux et déterminé !

Aussitôt, la manticore bondit sur vous et, sans pouvoir prendre le temps de réellement viser, vous pressez la gâchette... A cette distance, vous ne pouvez pas la rater ; vous faites donc mouche et votre carreau atteint son poitrail, sans toutefois la blesser grièvement.

La puissance de l'impact a néanmoins brisé son assaut et empêche la féroce créature de vous déchirer de ses griffes ; elle est en revanche folle de rage et vous êtes juste en face de ses trois mâchoires...

**- Ajoutez 1 blessure à la manticore.**

**- Continuez votre combat au 228.**

### 191.

Le sang du monstre jaillit à gros bouillon et vous en êtes maculé de la tête aux pieds !

Aveuglé par cette humeur tiède et poisseuse, vous reculez au plus vite et trébuchez dans la caillasse au bout de trois pas, craignant un soubresaut de la terrifiante créature, mais elle s'effondre sur elle-même en grondant une dernière fois...

Sans trop oser y croire, un peu abasourdi et hésitant, vous vous éloignez prudemment pour vous asseoir sur un rocher, et vos jambes flageolantes parviennent à vous y mener. Vous jetez alors un œil au corps monstrueux : il est immobile et la manticore ne respire plus, ce qui vous convainc enfin : la bête est morte, et vous êtes victorieux !

Vous respirez un grand coup...

**- Terminez ce combat au 201.**

## 192.

Le sol se dérobe sous vos pieds, et vous vous vautre dans la caillasse.

La fièvre monte en flèche, la douleur dans votre jambe s'intensifie et envahit peu à peu votre bassin, puis votre ventre ; vous vomissez beaucoup et commencez à vous conchier... Les muscles du bas de votre corps se crispent et deviennent aussi durs et froids que la pierre sur laquelle vous vous êtes effondré : il devient impossible de vous relever et vous avez de plus en plus de mal à respirer.

Vous perdez connaissances quelques heures...

A votre réveil, la douleur s'est amenuisée ; peu à peu, la fièvre vous quitte en même temps que vos membres se réchauffent et vous recommencez à pouvoir respirer normalement.

Au loin, vous entendez un rugissement terrifiant, ce qui vous montre bien que la bête est toujours là, mais elle semble avoir renoncé à vous poursuivre, ce dont vous vous réjouissez ! Vous n'avez aucune envie de faire demi-tour.. !

**- Gardez coché le CODE « POISON » et cochez le CODE « ZENITH » dans votre journal de voyage.**

Vous finissez enfin par être capable de vous relever et, les jambes encore flageolantes, vous ramassez vos affaires pour poursuivre votre route vers l'est.

**- Continuez vers le 109.**

## 193.

Ce n'est pas la première fois que vous vous livrez à ce genre d'acrobaties, mais jamais dans ces circonstances !

Vous sautez au mieux... Et votre cabriole est parfaite !

Vous parvenez à califourchon sur le dos de la bête et vous finissez votre mouvement en frappant d'estoc de toutes vos forces la nuque du monstre !

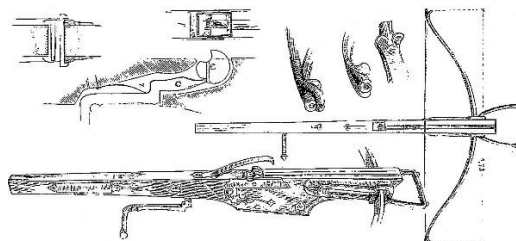
Votre lame perce les muscles, ripe sur les vertèbres et finit par trancher le dessus de l'épaule de la manticore qui aussitôt rugit de souffrance et de fureur ; le sang gicle et la blessure est sérieuse.

**- Ajoutez 1 blessure à la manticore.**

Hélas, du coin de l'œil, vous distinguez, aussi brièvement que le temps d'un éclair, la queue hérissée de piquants s'abattre sur vous et vous n'êtes pas sûr d'être assez rapide pour totalement l'esquiver...

**- Voulez-vous immédiatement sauter sur le côté gauche et vous laisser tomber au sol pour éviter les dards qui risquent de vous transpercer ? Plongez alors au 226.**

**- Ou préférez-vous risquer de sauter au dernier moment en espérant que, si vous êtes assez leste, la bête finira par s'empaler elle-même de son propre aiguillon ? Tentez cet exploit au 233.**



## 194.

Face à une telle sauvagerie et à cette triple rangée de crocs, vous sentez bien que vous n'avez aucune chance !

Si vous voulez survivre, il va falloir tenter le tout pour le tout : sans hésiter un seul fragment de seconde, vous bondissez en arrière sur votre gauche et prenez appui sur le dessus d'un rocher. Puis, immédiatement et de toute votre agilité, vous sautez sur le dos du monstre, et frappez de votre lame pointée vers le bas pour lui percer le crâne...

- *Si vous êtes CHEVALIER, sautez au 182.*

- *Si vous êtes RUSÉ, bondissez au 193.*

- *Si vous êtes SAVANT, élanchez-vous au 204.*

## 195.

Surmontant votre peur et n'écoutez que votre courage – ou votre folie - et poussant un de ces cris de rage qui noue les tripes et permet de ne point se conchier, vous foncez vers l'immonde créature !

Elle tourne alors, immédiatement et sans hésiter une seule seconde, son visage de vieil homme déformé par la colère vers vous et la peur commence à vous envahir. Mais c'est la *terreur* qui vous fait hésiter un instant lorsque vous croisez son regard avide et cruel et que ses yeux d'un bleu profond et glacial, tranchant avec le rouge sombre de son visage, ne vous choisissent comme cible, en même temps que sa queue, toute hérissée de piquants aussi effilés que des dagues, se dresse à plus de deux mètres au-dessus de son arrière-train !

Mais vous n'hésitez qu'un instant, et en quelques pas, vous arrivez à son contact...

Dès que vous arrivez à moins d'une lame de distance, vous frappez, de toutes vos forces et de toutes vos espérances !

- *Si vous êtes CHEVALIER, tranchez au 206.*

- *Si vous êtes RUSÉ ou SAVANT, percez au 217.*

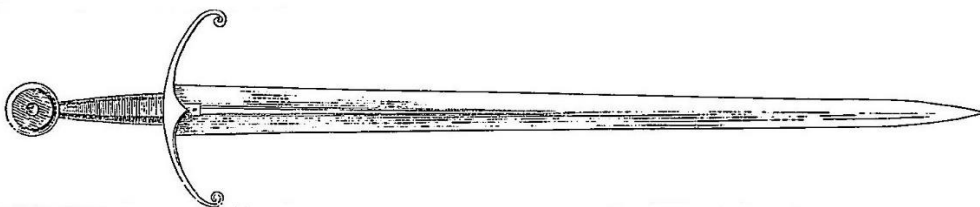
## 196.

Vous levez haut vos deux bras, respirez un grand coup puis, de toutes vos forces, vous abattez votre arme !

Votre lame s'enfonce dans la chair monstrueuse et brise les vertèbres en faisant jaillir un sang tiède et sombre...

- *Si vous êtes CHEVALIER, poursuivez au 209.*

- *Si vous êtes RUSÉ ou SAVANT, continuez au 221.*



### 197.

La bête sursaute et rugit, mais votre coup d'épée a atteint son cœur.

Elle s'effondre sur elle-même et gronde une dernière fois...

Sans trop oser y croire, un peu abasourdi et hésitant, vous vous éloignez prudemment pour vous asseoir sur un rocher, et vos jambes flageolantes parviennent à vous y mener. Vous jetez alors un œil au corps monstrueux : il est immobile et la manticoire ne respire plus, ce qui vous convainc enfin : la bête est morte, et vous êtes victorieux !

Vous respirez un grand coup...

**- Terminez ce combat au 201.**

### 198.

Votre coup est précis et la pointe de votre lame perce le cœur de la terrible manticoire !

Le sang gicle à gros bouillons sur vos mains, votre visage et votre poitrine, et vous en êtes couvert jusques à vos cuisses, ce qui manque de vous faire vomir.

Aveuglé par cette humeur tiède et poisseuse, vous reculez au plus vite et trébuchez dans la caillasse au bout de trois pas, craignant un soubresaut de la terrifiante créature, mais elle s'effondre sur elle-même en grondant une dernière fois...

Sans trop oser y croire, un peu abasourdi et hésitant, vous vous éloignez prudemment pour vous asseoir sur un rocher, et vos jambes flageolantes parviennent à vous y mener. Vous jetez alors un œil au corps monstrueux : il est immobile et la manticoire ne respire plus, ce qui vous convainc enfin : la bête est morte, et vous êtes victorieux !

Vous respirez un grand coup...

**- Terminez ce combat au 201.**

### 199.

Surmontant votre peur et n'écoutez que votre courage – ou votre folie - et poussant un de ces cris de rage qui noue les tripes et permet de ne point se conchier, vous foncez vers le canyon de droite.

Vous y pénétrez en hurlant et frappez... le vide et le vent !

Hélas, pas de manticoire ! Avec effroi, vous comprenez que vous vous êtes trompé et que dans ce pari d'une chance sur deux, vous avez perdu. Vous vous retournez immédiatement et vous constatez que le monstre s'est effectivement caché dans le canyon de gauche, tapi en silence à plusieurs mètres de votre position : il vous fixe en souriant d'un air sournois et satisfait...

Il n'est plus temps d'hésiter : vous vous dites qu'il est trop tard pour reculer et qu'il vaut mieux foncer vers la manticoire pour la frapper de toutes vos forces au moyen de votre fidèle épée.

Vous bondissez donc... et c'est exactement à ce moment précis que la bête projette sur vous quelques-uns des derniers dards qui lui restent, en plus de l'aiguillon principal qui forme l'extrémité de sa queue !

Vous êtes comme fauché en plein vol... et lardé de piquants venimeux.



La douleur est insupportable... et vous retombez lourdement au sol !

Outre vos blessures, gravissimes, le poison qui se mêle désormais à vos humeurs et qui commence déjà à crispier vos muscles ne vous laisse aucune chance, et vous mourez avant même de vous vautrer à terre.

Le monstre s'avance et abaisse vers vous sa gueule, grande ouverte et prête à mordre : il vous croque alors comme une prune !

Dans un sinistre bruit de craquements d'os, ses mâchoires défoncent vos côtes, crèvent vos poumons et déchirent vos entrailles qui se répandent, flasques et fumantes, sur les caillasses alentours ; votre cadavre est disloqué et le rouge de votre sang vient renforcer encore l'écarlate de la fourrure de la bête.

Elle emportera probablement vos restes dans sa tanière pour les manger plus tard, et ce macabre garde-manger vous servira de tombeau...

**- Ici s'achève votre voyage.**

## 200.

Dans un parfait silence, vous arrivez à moins d'une lame de distance.

La tête étant en partie protégée par les pattes avant, vous tentez de lui percer le poumon.

Une petite goutte de sueur perle votre front... Votre cœur bat la chamade...

Vous respirez un grand coup.. et vous frappez au flanc !

Votre lame pourfend la fourrure, déchire le cuir et la chair et brise les côtes dans un sinistre bruit de craquement d'os.

A partir de là, tout va très vite !

Instantanément, la bête rugit de douleur ! Elle est blessée, certes, et son flanc se met à saigner abondamment, mais votre coup, si habile soit-il, n'est pas mortel et il en faudra d'autres pour vaincre cette monstruosité...

La manticore bondit sur ses pattes et pivote, immédiatement et sans hésiter une seule seconde, dans votre direction en essayant de vous lacérer de ses griffes ! Vous parvenez heureusement à reculer *in extremis* pour éviter ces coups de pattes mortels !

Elle baisse alors sa tête de vieil homme déformé par la colère vers vous et la peur commence à vous envahir. Mais c'est la *terreur* qui vous fait hésiter un instant lorsque vous croisez son regard avide et cruel et que ses yeux d'un bleu profond et glacial, tranchant avec le rouge sombre de son visage, ne vous choisissent comme cible, en même temps que sa queue, toute hérissée de piquants aussi effilés que des dagues, se dresse à plus de deux mètres au-dessus de son arrière-train !

Heureusement, le sang qui gicle de son côté droit vous prouve bien que votre premier coup d'épée s'est révélé efficace et cela vous rassure un peu.

En revanche, le rugissement qui suit vous indique que, sans surprise, la terrible manticore est terriblement en colère.

Et vous êtes juste en face de ses trois mâchoires...

**- Ajoutez 1 blessure à la manticore.**

**- Continuez votre combat au 228.**

## 201.

Vous vous remettez progressivement de vos émotions : vos battements de cœur reprennent une vitesse normale, vos tripes se dénouent et la peur s'éloigne peu à peu...

**- Si vous avez coché le CODE « POISON » dans votre Journal de voyage, rendez-vous au 223.**

**- Si vous n'avez PAS coché le CODE « POISON » dans votre Journal de voyage, rendez-vous au 230.**

## 202.

Votre lame a pénétré l'arrière du crâne de la créature, transpercé sa tête de part en part et a fini par ressortir au travers de sa bouche dans un écœurant craquement d'os, immédiatement suivi par un râle d'agonie.

Elle s'effondre sur elle-même en grondant une dernière fois... et vous tombez avec elle !

Il s'en faut de peu que vous ne vous écrasiez douloureusement sur les caillasses mais vous vous réceptionnez en roulé-boulé tout en évitant de vous blesser d'avantage.

Puis, sans trop oser y croire, un peu abasourdi et hésitant, vous vous éloignez prudemment pour vous asseoir sur un rocher, et vos jambes flageolantes parviennent à vous y mener. Vous jetez alors un œil au corps monstrueux : il est immobile et la manticores ne respire plus, ce qui vous convainc enfin : la bête est morte, et vous êtes victorieux !

Vous respirez un grand coup.

En revanche, la douleur que vous ressentez à l'épaule s'intensifie rapidement et votre sang s'écoule noirâtre de votre plaie purulente...

**- Terminez ce combat au 201.**

## 203.

Le sol se dérobe sous vos pieds, et vous vous vautrez dans la caillasse.

La fièvre monte en flèche, la douleur dans votre jambe s'intensifie et envahit peu à peu votre bassin, puis votre ventre ; vous vomissez beaucoup et commencez à vous conchier... Les muscles du bas de votre corps se crispent et deviennent aussi durs et froids que la pierre sur laquelle vous vous êtes effondré : il devient impossible de vous relever.

Vous perdez connaissances quelques instant...

A votre réveil, la douleur s'est amenuisée, mais vous avez de plus en plus de mal à respirer.

Au loin, vous entendez un rugissement terrifiant, ce qui vous montre bien que la bête est toujours là, mais elle n'aura même pas eu besoin de vous poursuivre pour avoir raison de vous car, finalement, vos poumons totalement paralysés par le venin, vous rendez votre dernier soupir, couché sur le sol rocailleux qui, hélas, vous servira de lit de mort.

**- Ici s'achève votre voyage.**



## 204.

Vous sautez au mieux, mais ce genre d'acrobaties n'est pas votre fort, surtout dans ces circonstances !

Vous parvenez néanmoins à califourchon sur le dos de la bête, mais pour ne pas basculer sur son flanc gauche et tomber lourdement au sol, vous êtes bien obligé de vous cramponner à sa crinière afin de vous rétablir pour frapper.

Hélas, du coin de l'œil, vous comprenez que tout espoir est perdu : vous distinguez, aussi brièvement que le temps d'un éclair, la queue hérissée de piquants s'abattre sur vous et vous n'êtes pas assez rapide pour l'éviter...

**- Découvrez votre funeste destin au 156.**

## 205.

Exactement au moment où la bête ouvre grand sa gueule et s'avance vers vous pour vous mordre, vous faites un pas en avant et vous frappez d'estoc : votre coup est précis mais légèrement dévié par les crocs.

Votre lame ne perce pas la cervelle, il est vrai, mais vous lui transpercez tout de même le palais, crevez son œil gauche et votre arme s'enfonce profondément dans son crâne ! La blessure est grave, et le sang gicle abondamment sur vous.

Mais la manticore referme sur vos deux bras tendus dans sa gueule ses terribles mâchoires et ses crocs s'enfoncent douloureusement juste au-dessus de vos coudes : la douleur est terrible et il s'en faut de peu que vos membres ne soient tranchés !

**- Cochez 2 blessures dans votre Journal de voyage. Si ces blessures vous sont fatales, connaissez votre fin au 189.**

**- Si vous survivez à ces blessures, ajoutez 2 blessures à la manticore .**

**- Si la manticore a 3 blessures, poursuivez votre lecture au 170.**

**- Si la manticore a MOINS DE 3 blessures, continuez le combat au 215.**

## 206.

Vous vous apprêtez à tenter un coup tranchant en plein visage et votre épée fend l'air ; mais vous changez d'avis au dernier moment lorsque, du coin de l'œil, vous voyez le monstre lever sa patte gauche afin de vous déchirer de ses griffes redoutables !

Au lieu de frapper la tête, vous décidez plutôt de dévier *in extremis* votre coup et de parer de votre fil de lame la patte qui surgit vers vous. Vous parvenez ainsi à l'empêcher de vous atteindre en repoussant ses griffes, mais aussi à la blesser, au vu du giclement de sang qui jaillit de sa patte et le grognement de douleur que la manticore laisse échapper...

Votre premier pas d'arme se révèle donc efficace et cela vous donne du courage!

Mais le rugissement qui suit vous indique que, sans surprise, la terrible manticore est terriblement en colère. Et vous êtes juste en face de ses trois mâchoires...

**- Ajoutez 1 blessure à la manticore.**

**- Continuez votre combat au 228.**

## 207.

Vous levez haut vos deux bras, respirez un grand coup puis, de toutes vos forces, vous abattez votre arme !  
Votre lame s'enfonce dans la chair monstrueuse et brise les os en faisant jaillir un sang tiède et sombre...

**- Si vous êtes CHEVALIER, poursuivez au 154.**

**- Si vous êtes RUSÉ ou SAVANT, continuez au 165.**

## 208.

Vous abattez votre lame de toutes vos forces sur la bête et vous cisaillez, découpez, hachez menu, fendez, tronçonnez, débitez... Bref : vous la taillez en pièces et son visage finit tranché comme une saucisse de foire ou un jambon de Cocagne !

Nulle créature sur Terre, Paradis ou Enfer, ne pourrait survivre à une telle furie...

Vous lui défoncez la face, crevez ses yeux, déchirez les mâchoires, et votre lame s'enfonce profondément dans son crâne ! La blessure est grave...

Le sang du monstre jaillit et votre visage en est recouvert tout entier !

Dans un dernier soubresaut, la manticore ouvre sa gueule pour tenter de vous mordre une dernière fois.

Votre cœur bat à tout rompre...

Mais vous faites un bond en arrière et ses mâchoires se referment sur le vide.

Aveuglé par le sang tiède et poisseux, vous reculez au plus vite et trébuchez dans la caillasse au bout de trois pas, craignant une ultime réaction de la terrifiante créature, mais elle s'effondre sur elle-même en grondant, puis se tait à jamais...

Sans trop oser y croire, un peu abasourdi et hésitant, vous vous éloignez prudemment pour vous asseoir sur un rocher, et vos jambes flageolantes parviennent à vous y mener. Vous jetez alors un œil au corps monstrueux : il est immobile et la manticore ne respire plus, ce qui vous convainc enfin : la bête est morte, et vous êtes victorieux !

Vous respirez un grand coup...

Vous en pleurez de joie, de rage et de douleur, mais vous êtes vivant.

**- Terminez ce combat au 201.**

## 209.

Votre coup est précis et le fil de votre lame cisaille profondément le cou de la terrible manticore, allant même jusqu'à la décapiter à moitié !

Elle affale la tête vers l'avant et, de la plaie béante, le sang gicle à gros bouillons sur vos mains, votre visage et votre poitrine, ce qui manque de vous faire vomir.

Aveuglé par cette humeur tiède et poisseuse, vous reculez au plus vite et trébuchez dans la caillasse au bout de trois pas, craignant un soubresaut de la terrifiante créature, mais elle s'effondre sur elle-même en grondant une dernière fois...

Sans trop oser y croire, un peu abasourdi et hésitant, vous vous éloignez prudemment pour vous asseoir sur un rocher, et vos jambes flageolantes parviennent à vous y mener. Vous jetez alors un œil au corps monstrueux : il est immobile et la manticore ne respire plus, ce qui vous convainc enfin : la bête est morte, et vous êtes victorieux !

Vous respirez un grand coup...

**- Terminez ce combat au 201.**

### 210.

Vous vous abaissez exactement au moment où le monstre avance sa gueule et vous réussissez à passer en dessous de sa tête pour vous tenir accroupi entre ses deux pattes avant, face à son poitrail : vous frappez fort et d'estoc.

Mais si vous vous rappelez l'emplacement du cœur chez l'homme, vous n'avez qu'une vague idée d'où il se trouve dans la poitrine d'un lion, et *a fortiori* d'une manticore !

Votre coup d'épée fait mouche, certes, mais ne transperce aucun organe vital : le sang gicle et la bête est blessée, mais loin de mourir sur le coup, elle réplique au contraire en essayant de vous lacérer de toutes ses griffes vos bras et jambes !

D'un bond en arrière salvateur, vous parvenez à esquiver une patte mais pas l'autre et celle-ci laboure de profonds sillons sanglants votre cuisse gauche.

Votre souffrance est intense et vous titubez un instant sous la douleur...

**- Cochez 1 blessure dans votre Journal de voyage. Si cette blessure vous est fatale, connaissez votre fin au 167.**

**- Si vous survivez à cette blessure, ajoutez 1 blessure à la manticore, et poursuivez le combat au 215.**

### 211.

Vous plongez en avant sur votre droite, faites une culbute au sol en tentant d'esquiver ses griffes et vous vous relevez immédiatement en enchaînant un grand coup d'épée latéral sur son flanc gauche...

- Si vous êtes **RUSÉ**, continuez le combat au 164.

- Si vous êtes **SAVANT**, continuez le combat au 175.

- Si vous êtes **CHEVALIER**, continuez le combat au 186.

### 212.

A votre réveil, la douleur s'est amenuisée, mais vous avez de plus en plus de mal à respirer.

A quelques mètres de vous, le corps sans vie de la manticore prouve bien que vous avez été victorieux, mais hélas, la bête aura fini par avoir également raison de vous car, finalement, vos poumons totalement paralysés par le venin, vous rendez votre dernier soupir, couché sur le sol rocailleux qui, hélas, vous servira de lit de mort.

**- Ici s'achève votre voyage.**

### 213.

Aussi rapide que ne le sont vos carreaux d'arbalète, vous plongez juste à temps ! Ou presque...

Le saut est périlleux et il s'en faut de peu que vous ne vous écrasiez douloureusement sur les caillasses mais vous vous réceptionnez en roulé-boulé tout en évitant piquants venimeux et griffes mortelles !

Moins rapide que vous, la manticore n'a pas le réflexe de réfréner son geste : l'aiguillon qui forme l'extrémité de sa propre queue, le plus long de tous ses piquants, pénètre l'arrière de son crâne, transperce sa tête de part en part et vient ressortir au travers de sa bouche dans un écoeurant craquement d'os, immédiatement suivi par un râle d'agonie.

Elle s'effondre sur elle-même et gronde une dernière fois...

Sans trop oser y croire, un peu abasourdi et hésitant, vous vous éloignez prudemment pour vous asseoir sur un rocher, et vos jambes flageolantes parviennent à vous y mener. Vous jetez alors un œil au corps monstrueux : il est immobile et la manticore ne respire plus, ce qui vous convainc enfin : la bête est morte, et vous êtes victorieux !

Vous respirez un grand coup...

En revanche, une légère douleur à l'épaule attire votre attention : un des dards vous a légèrement estafilé. Très légèrement... Juste une égratignure !

Mais la douleur s'intensifie rapidement et le sang noirâtre qui s'écoule de cette estafilade ne vous laisse aucun doute : vous êtes empoisonné ! Et le venin qui se mêle désormais à vos humeurs commence déjà à crisper vos muscles...

**- Cochez le CODE « POISON » dans votre Journal de voyage, puis terminez ce combat au 201.**

### 214.

Malgré la douleur due au venin qui s'intensifie, vous gardez la tête claire et remarquez l'ombre de la manticore portée sur les caillasses devant elle : elle se cache dans un petit canyon formé par deux rochers à l'ouest, c'est-à-dire sur votre gauche.

**- Vous vous félicitez intérieurement de l'avoir remarqué et allez au 225.**

### 215.

Vous êtes face à la manticore qui vous fixe droit dans les yeux de son regard cruel et rageur : si vous voulez survivre, il faut agir !

- Vous **sautez en faisant un roulé-boulé sous sa patte gauche** au moment où elle cherche à vous lacérer de ses griffes pour vous retrouver à ses côtés **et la frapper au flanc : bondissez au 211.**

- Vous **frappez droit devant vous** avec rage et **enchaînez coup d'épée sur coup d'épée** en plein dans sa gueule : **battez-vous au 222.**

- Vous tournez les talons et vous prenez vos jambes à votre cou pour **vous enfuir le plus vite et le plus loin possible** de ce monstre contre lequel vous n'avez aucune chance : **courrez au 153.**

## 216.

Exactement au moment où la bête ouvre grand sa gueule et s'avance vers vous pour vous mordre, vous faites un pas en avant et vous frappez d'estoc : votre coup est précis mais dévié par les crocs.

Votre lame ne perce pas la cervelle, il est vrai, mais vous lui transpercez tout de même le palais, crevez son œil gauche et votre arme s'enfonce profondément dans son crâne ! La blessure est grave, et le sang gicle abondamment sur vous.

Hélas, la manticore ne meurt pas sur le coup et referme sur vos deux bras tout entiers tendus dans sa gueule ses terribles mâchoires ; votre lame a si profondément pénétré sa tête que ses crocs s'enfoncent douloureusement juste au-dessus de votre front et en dessous de vos bras, au niveau des aisselles : vous êtes croqué comme une pomme verte !

De sa mâchoire inférieure, la manticore tranche vos deux bras et referme sa morsure en dessous de votre mâchoire : la douleur est terrible mais au moins est-elle brève. L'instant d'après, la manticore vous arrache l'entièreté de votre visage !

Le monstre périra probablement de votre coup d'épée, mais vous mourez avant lui, la tête ouverte en deux, béante et se vidant de tout ce qu'elle contient sur les caillasses de ce maudit plateau montagneux qui vous servira de funeste tombeau...

**- Ici s'achève votre voyage.**

## 217.

Vous vous apprêtez à tenter un coup d'estoc en plein visage pour lui crever prunelle et cervelle, et votre épée fend l'air ; mais il est hélas trop tard lorsque, du coin de l'œil, vous voyez le monstre lever sa patte gauche afin de vous déchirer de ses griffes redoutables !

Vous essayez bien *in extremis* d'esquiver le coup, mais le monstre est trop rapide !

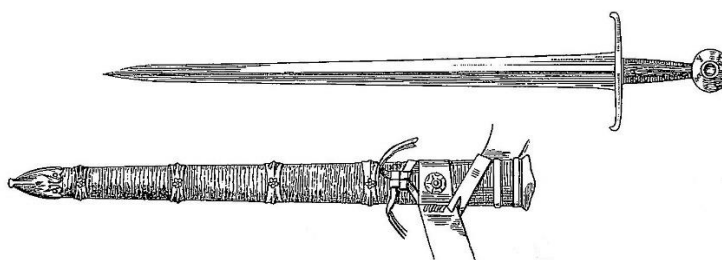
Il vous lacère l'épaule droite ce qui non seulement dévie votre arme et vous fait frapper dans le vide, mais aussi vous blesse, au vu du giclement de sang qui jaillit de votre bras et le grognement de douleur que vous ne parvenez pas à retenir...

Votre premier pas d'arme était audacieux mais malheureusement, il se révèle inefficace et vous vous en mordez les doigts !

Pire encore : le rugissement qui suit vous indique que, sans surprise, la terrible manticore est terriblement en colère. Et vous êtes juste en face de ses trois mâchoires...

**- Cochez 1 blessure dans votre Journal de voyage.**

**- Continuez votre combat au 228.**



## 218.

Votre coup est puissant mais manque de précision et la pointe de votre lame, si elle pénètre profondément le poitrail du monstre, n'en perce néanmoins pas le cœur !

Le sang gicle à gros bouillons sur vos mains, votre visage et votre poitrine, et vous en êtes couvert jusques à vos cuisses, ce qui manque de vous faire vomir.

Aveuglé par cette humeur tiède et poisseuse, vous reculez au plus vite et trébuchez dans la caillasse au bout de trois pas, craignant un soubresaut de la terrifiante créature, mais au lieu de sauter sur vous et de vous déchiquter, elle vous jette un regard plein de haine mais aussi de crainte !

La peur a changé de camp et la manticore, elle aussi, veut survivre !

Elle bondit sur le sommet d'un rocher à plus de deux mètres de hauteur, puis s'élançe sur un autre plus loin et disparaît de votre vue...

La bête a fui devant l'homme, et la manticore a déguerpi face au gentilhomme anglais !

Mais vous n'êtes pas bien sûr qu'on vous croira si vous vous en vantez plus tard au coin d'une cheminée...

Sans trop oser y croire, un peu abasourdi et hésitant quelques instants puis reprenant vos esprits, vous ne prenez pas le risque d'attendre qu'elle change d'avis et ne revienne vous croquer ; vous tournez les talons et allez puiser au fond de votre désir de vivre toute l'énergie nécessaire pour vous éloigner de ces lieux, le plus vite possible !!!

Vous donnez tout ce que vous avez : vous courez...

... et vous atteignez sans encombre le chemin qui monte vers l'est ! Vous le suivez alors à toutes jambes...

**- Si vous avez le Code « POISON » coché dans votre Journal de voyage, éloignez-vous au 163.**

**- Si vous n'avez PAS le Code « POISON » coché dans votre Journal de voyage, rendez-vous au 174.**

## 219.

Vous frappez la bête plusieurs fois d'affilée et vos coups font mouche, mais elle réussit également à vous lacérer les jambes à coups de griffes !

**- Cochez 1 blessure dans votre Journal de voyage. Si cette blessure vous est fatale, connaissez votre fin au 178.**

**- Si vous survivez à cette blessure, ajoutez 1 blessure à la manticore.**

**- Si la manticore a 3 blessures ou plus, vous frappez à nouveau de plus belle au 208.**

**- Si la manticore a moins de 3 blessures, continuez le combat en retournant au 215, mais vous ne pouvez plus choisir l'option de frapper droit devant vous.**





## 220.

Vous frappez la bête plusieurs fois d'affilée et vos coups font mouche, mais elle réussit également à vous lacérer à coups de griffes !

Votre corps, de vos épaules à vos mollets, est labouré de profonds sillons sanglants et mortels et le monstre ne vous laisse aucune chance...

**- Allez mourir au 167.**

## 221.

Votre coup est précis mais manque de puissance et le fil de votre lame ne cisaille pas assez profondément le cou de la terrible manticore pour la décapiter, mais la blessure est grave !

Elle affale la tête vers l'avant et, de la plaie béante, le sang gicle à gros bouillons sur vos mains, votre visage et votre poitrine, ce qui manque de vous faire vomir.

Aveuglé par cette humeur tiède et poisseuse, vous reculez au plus vite et trébuchez dans la caillasse au bout de trois pas, craignant un soubresaut de la terrifiante créature, mais au lieu de sauter sur vous et de vous déchiqueter, elle vous jette un regard plein de haine mais aussi de crainte !

La peur a changé de camp et la manticore, elle aussi, veut survivre !

Elle bondit sur le sommet d'un rocher à plus de deux mètres de hauteur, puis s'élanche sur un autre plus loin et disparaît de votre vue...

La bête a fui devant l'homme, et la manticore a déguerpi face au gentilhomme anglais !

Mais vous n'êtes pas bien sûr qu'on vous croira si vous vous en vantez plus tard au coin d'une cheminée...

Sans trop oser y croire, un peu abasourdi et hésitant quelques instants puis reprenant vos esprits, vous ne prenez pas le risque d'attendre qu'elle change d'avis et ne revienne vous croquer ; vous tournez les talons et allez puiser au fond de votre désir de vivre toute l'énergie nécessaire pour vous éloigner de ces lieux, le plus vite possible !!!

Vous donnez tout ce que vous avez : vous courez...

... et vous atteignez sans encombre le chemin qui monte vers l'est ! Vous le suivez alors à toutes jambes...

**- Si vous avez le Code « POISON » coché dans votre Journal de voyage, éloignez-vous au 163.**

**- Si vous n'avez PAS le Code « POISON » coché dans votre Journal de voyage, rendez-vous au 174.**

## 222.

Avec la rage du désespoir et en beuglant comme un forcené, vous rassemblez tout ce qui vous reste d'énergie au fin fond de vous et vous cognez la bête à n'en plus finir, alignant coups sur coups droit devant et sans ciller !

**- Si vous êtes CHEVALIER, cognez au 208.**

**- Si vous êtes RUSÉ, frappez au 219.**

**- Si vous êtes SAVANT, tapez au 220.**

## 223.

En revanche, vous constatez avec angoisse que les blessures causées par les piquants venimeux de la manticores commencent à se colorer de noir aux reflets violacés, que les humeurs, ichor et sang qui s'en écoulent, ont une odeur puante et que vos muscles sont tellement crispés qu'ils en deviennent aussi durs et froids que roches alentours ! La douleur va bientôt devenir insupportable, et vous avez de plus en plus de mal à respirer...

Il vous faut urgemment réagir !

**- Si vous êtes SAVANT, soignez-vous au 155.**

**- Si vous êtes RUSÉ ou CHEVALIER, continuez au 166.**

## 224.

Hélas... La fatigue et vos souffrances de ces dernières heures ont amoindri vos réflexes, et la manticores est plus rapide que vous : l'aiguillon principal qui forme l'extrémité de sa queue défonce votre visage et ressort en déchirant votre nuque ! Votre tête est transpercée de part en part et vous expirez sur le coup...

Votre corps, comme s'il était piqué sur une brochette turque, est soulevé par le monstre et amené jusqu'à sa bouche, grande ouverte et prête à mordre : vous êtes croqué comme une prune !

Dans un sinistre bruit de craquements d'os, votre cadavre est disloqué et le rouge de votre sang vient renforcer encore l'écarlate de la fourrure de la bête.

Elle emportera probablement vos restes dans sa tanière pour les manger plus tard, et ce macabre garde-manger vous servira de tombeau...

**- Ici s'achève votre voyage.**

## 225.

Le poison se répand rapidement dans vos veines : votre tête commence à tourner et devant vos yeux brouillés dansent des petites lucioles... Il est urgent d'agir !

Il y a, à quelques mètres devant vous, deux sortes de petits canyons formés par de gros rochers, l'un sur votre gauche et l'autre sur votre droite. Si la bête se cache, c'est forcément dans l'un d'entre eux...

**- Vous foncez tout droit en avant**, cherchant autour de vous, à gauche et à droite, la manticores **pour pouvoir bondir dessus, l'épée à la main en hurlant : attaquez au 232.**

**- Vous courez vers le canyon de gauche, l'épée au poing pour la frapper par surprise : continuez au 157.**

**- Vous courez vers le canyon de gauche, l'Arbalète à la main et en visant vers la droite pour rester à bonne distance et tirer un carreau sur elle : précipitez-vous au 168.**

**- Vous courez vers le canyon de droite en brandissant votre lame pour lui donner un grand coup d'épée par surprise : continuez au 199.**

**- Vous courez vers le canyon de droite, l'Arbalète pointée devant vous et en visant vers la gauche pour rester à bonne distance et tirer un carreau sur elle : précipitez-vous au 190.**

## 226.

Telle celle d'un scorpion, la queue de la manticore se replie sur vous, mais avant qu'elle ne puisse vous atteindre, vous vous laissez choir sur son côté gauche.

La chute est rude et votre épaule vient s'écraser douloureusement sur les caillasses mais vous réussissez ainsi à esquiver les mortels piquants venimeux et même à éviter les coups de griffes arrière. « *Mieux vaut chuter vivant que tomber mort* » vous dites-vous à vous-même...

**- Cochez 1 blessure dans votre Journal de voyage. Si cette blessure vous est fatale, connaissez votre fin au 231.**

**- Si vous survivez à cette blessure, poursuivez le combat au 181.**

## 227.

La tête de la manticore heurte votre épée avec une force monstrueuse : le choc est terrible et vous fait reculer de plus d'un mètre, manquant de peu de vous faire tomber en arrière !

Mais vous tenez bon.

Vous parvenez même à éviter les coups de griffes qui cherchaient à faucher vos jambes, et votre lame creuse un sillon sanguinolent au travers de la face de la bête qui rugit de douleur et de fureur !

Son visage prend alors de rage une allure monstrueuse et terrifiante...

**- Ajoutez 1 blessure à la manticore, et poursuivez votre lutte au 215.**



**227.** *Son visage prend alors de rage une allure monstrueuse et terrifiante...*

## 228.

Vous êtes si près du monstre que vous sentez son odeur et respirez sa colère.

Votre ventre se noue et vous sentez monter la peur.

Le courage vous revient et raffermi vos jambes lorsque vous constatez que la manticores hésite à projeter vers vous ses dards empoisonnés au risque de se blesser elle-même. A priori, *mais sans réelle certitude*, tant que vous resterez en face d'elle et à son contact direct, vous n'aurez pas à craindre ses piquants.

Restent sa triple mâchoire et ses griffes...

La terrible créature retrousse ses lèvres en dévoilant ses trois mâchoires hérissées de crocs irréguliers presque aussi longs que des glaives. Elle recule sa monstrueuse tête vers l'arrière et s'apprête à mordre.

Vous n'avez ni le temps d'hésiter, ni le temps d'avoir peur : il vous faut réagir, et vite !

- Vous calez solidement vos pieds au sol, tous vos muscles tendus, et **brandissez devant vous votre lame pointe en avant, espérant que le monstre vienne s'empaler sur votre épée** et se transperce la cervelle : **frappez d'estoc au 161.**

- Vous **vous protégez du tranchant de votre lame en le dressant droit devant vous, cherchant à parer la morsure** et même, si possible, **blesser la bête** au visage : **tentez la parade au 172.**

- Vous **tentez d'atteindre un organe vital** et de le transpercer en faisant un pas en avant, **accroupi pour esquiver la morsure** et, **au plus près de la bête, vous frappez d'estoc : avancez audacieusement au 183.**

- Vous **tentez d'esquiver la morsure en bondissant sur un rocher** sur votre gauche et, de ce rocher, **vous sautez sur le dos de la manticores pour lui empaler la tête ou la nuque** de la pointe de votre épée, tout **en prenant garde à sa redoutable queue : tentez cette téméraire acrobatie au 194.**

## 229.

Vous vous abaissez exactement au moment où le monstre avance sa gueule et vous réussissez à passer en dessous de sa tête pour vous tenir accroupi entre ses deux pattes avant, face à son poitrail : vous frappez alors fort et d'estoc.

Mais si vous vous rappelez l'emplacement du cœur chez l'homme, vous n'avez qu'une vague idée d'où il se trouve dans la poitrine d'un lion, et *a fortiori* d'une manticores !

Votre coup d'épée fait mouche, certes, mais ne transperce aucun organe vital : le sang gicle et la bête est blessée, mais loin de mourir sur le coup, elle réplique au contraire en vous lacérant de toutes ses griffes et vous laboure de profonds sillons sanglants bras et jambes !

Votre souffrance est indescriptible...

- **Cochez 2 blessures dans votre Journal de voyage. Si ces blessures vous sont fatales, connaissez votre fin au 167.**

- **Si vous survivez à ces blessures, ajoutez 1 blessure à la manticores, et poursuivez le combat au 215.**



## 230.

Malgré le dégoût que vous inspire le cadavre de ce monstre contre nature, vous récupérez néanmoins une douzaine de ses dards en prenant bien soin de ne pas vous blesser en les extrayant de sa queue.

Qui sait ? On devrait peut-être pouvoir faire quelque chose de ces sinistres trophées...

**- Notez dans votre Journal de voyage : 12 dards empoisonnés de Manticore.**

Vous vous asseyez ensuite quelques temps pour reprendre votre souffle et vous remettre de vos émotions.

**- Si vous le désirez, rayez un Repas de votre Journal de voyage et effacez 1 blessure.**

Pendant votre courte pause, une idée vous vient à l'esprit : une telle abomination devrait avoir une tanière quelque part dans les environs. C'était le cas des lions que vous avez eu le malheur de croiser en Éthiopie et même s'il ne s'agit définitivement pas de la même bête, les manticores doivent bien passer les nuits froides dans un abri, où elles gardent sûrement les charognes qu'elles finiront de dévorer plus tard !

Il pourrait être intéressant de fouiller telle tanière...

**- Si vous voulez chercher dans les environs la tanière de la manticore, commencez vos recherches au 136.**

**- Mais si vous préférez ne pas perdre de temps** dans des recherches qui ont de bonnes chances d'être vaines, vous rejoignez alors l'autre bout du plateau et c'est avec soulagement et une certaine fierté, le cœur encore battant, que **vous rejoignez un petit sentier rocailleux montant au 109.**

## 231.

Vous vous relevez, titubez un instant...et le sol se dérobe sous vos pieds !

La douleur est trop insupportable, et vous commencez à tourner de l'œil.

Sans que vous ne trouviez la force de réagir, le monstre se tourne vers vous et abaisse sa gueule, grande ouverte et prête à mordre : il vous croque alors comme une prune !

Dans un sinistre bruit de craquements d'os, ses mâchoires défoncent vos côtes, crèvent vos poumons et déchirent vos entrailles qui se répandent, flasques et fumantes, sur les caillasses alentours ; votre cadavre est disloqué et le rouge de votre sang vient renforcer encore l'écarlate de la fourrure de la bête.

Elle emportera probablement vos restes dans sa tanière pour les manger plus tard, et ce macabre garde-manger vous servira de tombeau...

**- Ici s'achève votre voyage.**



### 232.

Surmontant votre peur et n'écoutez que votre courage – ou votre folie - et poussant un de ces cris de rage qui noue les tripes et permet de ne point se conchier, vous foncez vers l'endroit où se tenait quelques minutes avant l'immonde créature !

Il ne vous faut alors qu'un bref coup d'œil pour constater que le monstre s'est caché dans le canyon de gauche, tapi en silence à seulement quelques mètres de votre position : il vous fixe en souriant d'un air sournois et satisfait...

Il n'est plus temps d'hésiter : vous vous dites qu'il est trop tard pour reculer et qu'il vaut mieux foncer vers la manticore pour la frapper de toutes vos forces au moyen de votre fidèle épée.

Vous bondissez donc... et c'est exactement à ce moment précis que la bête projette sur vous quelques-uns des derniers dards qui lui restent, en plus de l'aiguillon principal qui forme l'extrémité de sa queue !

Vous êtes comme fauché en plein vol... et lardé de piquants venimeux.

Vous parvenez à retomber lourdement sur vos pattes, mais ce n'est clairement pas ainsi que vous pensiez arriver à son contact !

Elle n'a plus beaucoup de ses barbillons, mais il en suffirait de peu pour vous faire passer de vie à trépas...

**- Cochez 2 blessures dans votre Journal de voyage. Si ces blessures vous sont fatales, connaissez votre fin au 180.**

**- Continuez votre combat au 228.**

### 233.

Une tentative audacieuse qui nécessite le meilleur de vous et votre plus grande forme...

Telle celle d'un scorpion, la queue de la manticore se replie dans votre direction et vous frémissez à la vue de l'aiguillon venimeux qui se rapproche de vous à toute vitesse.

Vos yeux s'écarquillent de peur !

Mais vous tenez bon et ne flanchez pas : vous attendez ! A l'ultime instant et quand l'aiguillon n'est plus qu'à quelques centimètres de votre visage, vous plongez sur la gauche.

**- Etes-vous blessé ? Avez-vous coché au moins 1 blessure sur votre Journal de voyage ? Découvrez alors la suite au 224.**

**- Si au contraire vous n'avez aucune blessure cochée dans votre Journal de voyage, poursuivez le combat au 213.**

### 234.

La tête de la manticore heurte votre épée avec une force monstrueuse : le choc est terrible et vous fait reculer de plus d'un mètre, manquant de peu de vous faire tomber en arrière !

Mais vous restez debout.

Votre lame creuse un sillon sanguinolent au travers de la face de la bête qui rugit de douleur et de fureur.

En revanche, vous ne parvenez pas à éviter les coups de griffes qui vous labourent les cuisses...

- **Cochez 1 blessure dans votre Journal de voyage. Si cette blessure vous est fatale, connaissez votre fin au 178.**

- **Si vous survivez à cette blessure, ajoutez 1 blessure à la manticore, et poursuivez votre lutte au 215.**

### 235.

Dans un parfait silence, vous arrivez à moins d'une lame de distance.

La tête étant en partie protégée par les pattes avant, vous tentez de lui percer le poumon.

Une petite goutte de sueur perle votre front... Votre cœur bat la chamade...

Vous respirez un grand coup.. vous faites un dernier pas... et vous frappez au flanc !

Hélas, sous votre dernier pas craque une brindille sèche d'un buisson mort. Un tout petit bruit d'une toute petite brindille ! Mais suffisant pour que la manticore l'entende...

A partir de là, tout va très vite !

Votre lame pourfend la fourrure, déchire le cuir et la chair, et brise les côtes dans un sinistre bruit de craquement d'os.

Instantanément, la bête rugit de douleur ! Elle est blessée, certes, et son flanc se met à saigner abondamment, mais votre coup, si habile soit-il, n'est pas mortel et il en faudra d'autres pour vaincre cette monstruosité.

La manticore bondit sur ses pattes et pivote, immédiatement et sans hésiter une seule seconde, dans votre direction en vous lacérant de ses griffes le bras gauche !

Vous parvenez heureusement à reculer *in extremis* pour éviter le coup de sa patte gauche qui visait votre visage et aurait pu s'avérer mortel !

La douleur fuse et votre sang s'écoule, mais vous n'avez guère le temps de vous en soucier.

Elle baisse alors sa tête de vieil homme déformé par la colère vers vous et la peur commence à vous envahir. Mais c'est la *terreur* qui vous fait hésiter un instant lorsque vous croisez son regard avide et cruel et que ses yeux d'un bleu profond et glacial, tranchant avec le rouge sombre de son visage, ne vous choisissent comme cible, en même temps que sa queue, toute hérissée de piquants aussi effilés que des dagues, se dresse à plus de deux mètres au-dessus de son arrière-train !

Heureusement, le sang qui gicle de son côté droit vous prouve bien que votre premier pas d'armes s'est révélé efficace et cela vous rassure un peu.

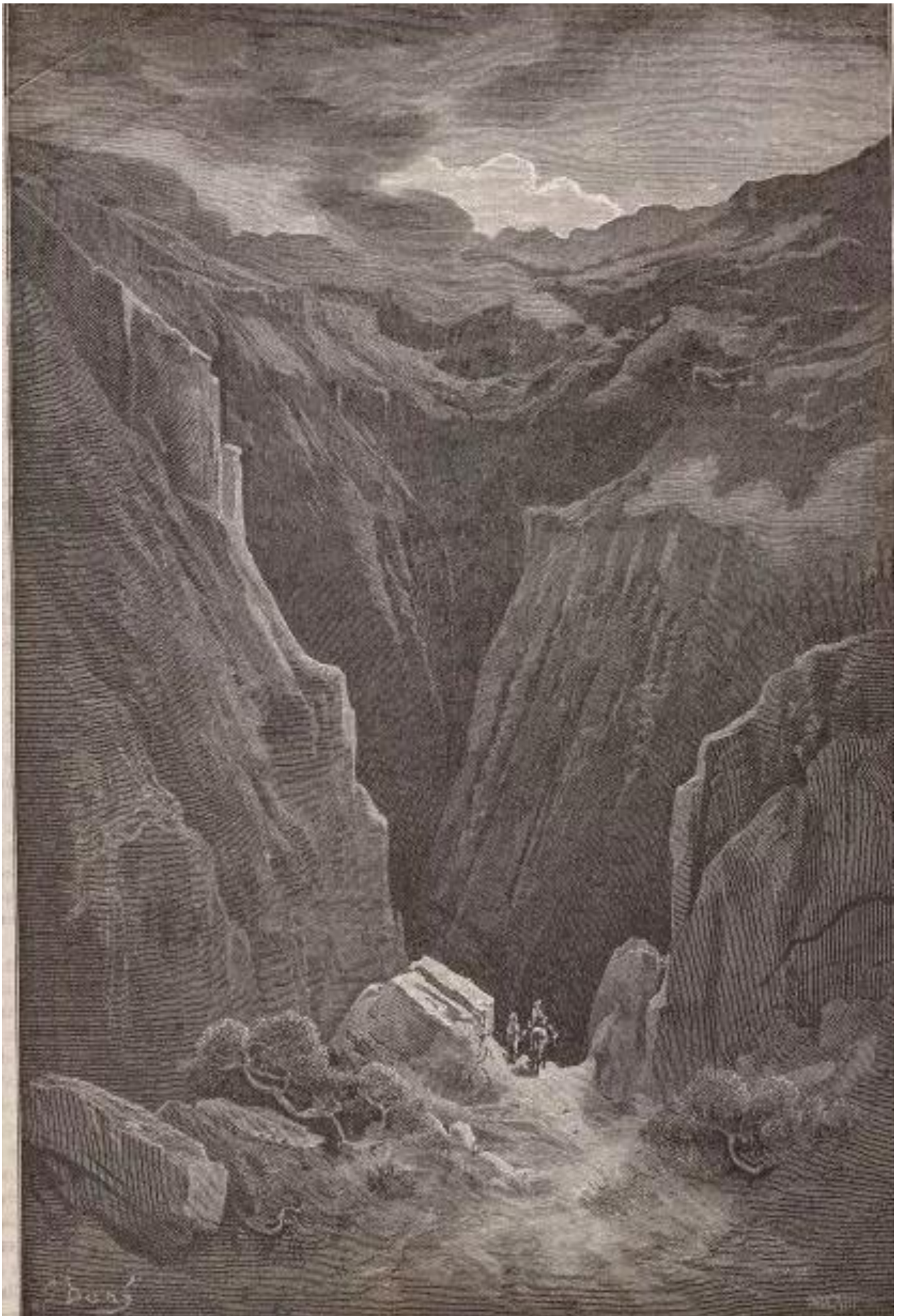
En revanche, le rugissement qui suit vous indique que, sans surprise, la terrible manticore est terriblement en colère.

Et vous êtes juste en face de ses trois mâchoires...

- **Ajoutez 1 blessure à la manticore.**

- **Cochez 1 blessure dans votre Journal de voyage.**

- **Continuez votre combat au 228.**



En route vers la Cité d'Ottorocora...



# BESTIAIRE A L'USAGE DES SAVANTS ET CURIEUX VOYAGEURS

(SONT APPELÉS « PAGES » LES CHIFFRES ROMAINS DÉSIGNANT LES CRÉATURES DÉCRITES)

**C**uando Adandauia. PASQUAL DE CATANGOS

**Libro de las maravillas del mundo y de las pulcias monstruosas cosas.**

**de la tierra san y ciudades de las ay por el mundo.**

Biblioteca Nacional de España

## *D* *BLEMMYES*



LES ANCIENS GÉOGRAPHES FONT MENTION D'UN PEUPLE PORTANT LE NOM DE *BLEMMYES*, FABULEUX SANS DOUTE, QUI N'AVAIENT POINT DE TÊTE, & QUI AVAIENT LES YEUX & LA BOUCHE DANS LA POITRINE ; IL LEUR EST DONC IMPOSSIBLE DE TOURNER LA TÊTE SANS TOURNER LE BUSTE AUSSI. *PLINE L'ANCIEN* DIT QU'ILS HABITAIENT UNE PARTIE DES INDES ET QU'ILS Y CULTIVAIENT DES ARBRES À SUCRE DONNANT FRUITS AUX PÉPINS D'OR. IL AFFIRME ÉGALEMENT QUE LES *BLEMMYES* SONT MONSTRES FORT POLIS, MAIS TOTALEMENT DÉPOURVUS D'IMAGINATION, ET QUE LEURS YEUX IMPARFAITS LES RENDENT INCAPABLES DE DISTINGUER CERTAINES COULEURS COMME LE BLEU ET LE ROUGE.

PAR NATURE PACIFIQUES ET BIENVEILLANTS, ILS SONT GOURMANDS ET FARCEURS, PAISIBLES CUEILLEURS ET HABILES PÊCHEURS, MAIS SE REFUSENT À TOUTE CHASSE ; ILS N'ONT POINT DE CHEF OU DE ROI, SAUF CEUX QUI SE SONT IMPOSÉS À EUX PAR MALICE OU VIOLENCE.



### III CYCLOPES



LES *CYCLOPES* FORMENT UNE ESPÈCE DE MONSTRES GÉANTS N'AYANT QU'UN ŒIL AU MILIEU DU FRONT COMME DÉCRITS DANS LA *THÉOGONIE* D'*HÉSIODE*.

ANCIENNES DIVINITÉS DE L'ORAGE, LES *CYCLOPES* DEVINRENT PAR LA SUITE DES ARTISANS DOUÉS POUR LA MÉTALLURGIE.

LES *CYCLOPES* SERVENT D'ASSISTANTS À *HÉPHAÏSTOS*. SELON *PLINE*, ILS ONT DÉCOUVERT LE FER ET LA MANIÈRE DE LE FORGER.

ILS FABRIQUÈRENT NOTAMMENT LES FOUDRES POUR *ZEUS*, MAIS CRÉÈRENT AUSSI LE TRIDENT DE *POSÉIDON*, L'ARC ET LES FLÈCHES D'*ARTÉMIS* ET LE CASQUE D'*HADÈS* QUI REND SON PORTEUR INVISIBLE.

PRÉSENTÉS DANS *L'ODYSSÉE* COMME DES MONSTRES ASOCIAUX ET SAUVAGES DONT LE SEUL CARACTÈRE EN COMMUN AVEC LEURS PREMIERS PARENTS CONSISTE EN LEUR ŒIL UNIQUE AU MILIEU DU FRONT, BEAUCOUP DE VOYAGEURS SIGNALENT QUE L'ON DOIT GRANDEMENT SE MÉFIER DE LEUR CARACTÈRE PROMPT À LA COLÈRE, ET QU'ON NE PEUT LEUR FAIRE CONFIANCE.



### III CYNOCÉPHALES



LES CYNOCÉPHALES, DU GREC « KYNOS », LE « CHIEN » ET KEPHALE », LA « TÊTE », SONT DES HYBRIDES D'HOMMES ET DE CHIEN, CORPS HUMAIN BIEN FAIT MAIS TÊTE CANINE.

PAUL DIACRE MENTIONNE LES CYNOCÉPHALES DANS SON *HISTORIA GENTIS LANGOBARDORUM* : « ILS PRÉTENDENT QU'ILS ONT DANS LEURS CAMPS DES CYNOCÉPHALES, C'EST-À-DIRE DES HOMMES À TÊTE DE CHIEN. ILS RÉPANDENT LA RUMEUR CHEZ L'ENNEMI QUE CES HOMMES GUERROIENT OBSTINÉMENT, BOIVENT DU SANG HUMAIN ET LEUR PROPRE SANG S'ILS NE PEUVENT PAS ATTEINDRE L'ENNEMI ».

L'ENCYCLOPÉDISTE EXCELLENT VINCENT DE BEAUVAIS, DANS SON « *SPECULUM NATURALE* », FIT PART AU ROI LOUIS IX DE FRANCE D'UN « ANIMAL AVEC LA TÊTE DU CHIEN, MAIS AVEC TOUT LE RESTE DU CORPS AYANT L'APPARENCE DE L'HOMME... BIEN QU'IL SE COMPORTE COMME UN HOMME... ET, SI PAISIBLE, IL EST TENDRE COMME UN HOMME... QUAND IL EST FURIEUX, IL DEVIENT CRUEL ET SE VENGE SUR L'HUMANITÉ ».

POUR MARCO POLO, BIEN QUE CES GENS CULTIVENT DES ÉPICES, ILS N'EN SONT PAS MOINS CRUELS ET SONT TOUS SIMPLEMENT « COMME LES GROS CHIENS DOGUES » ; ON LES APPELLE PARFOIS « GNOLLS » ET CE SONT DES BARBARES QUI ATTAQUENT LES VOYAGEURS. IL EST POSSIBLE MAIS FORT DIFFICILE DE LEUR FAIRE ENTENDRE RAISON.



## IV) MANTICORE



LA *MANTICORE* EST UNE CRÉATURE LÉGENDAIRE D'ORIGINE PERSANE. ELLE EST LE PLUS SOUVENT DÉCRITE COMME UN MONSTRE AYANT LE CORPS D'UN LION, GÉNÉRALEMENT ROUGE SANG, LA TÊTE D'UN HOMME PARFOIS POURVUE DE CORNES, UNE TRIPLE RANGÉE DE DENTS ALLANT D'UNE OREILLE À L'AUTRE, ET UNE QUEUE DE SCORPION OU DE DRAGON. ELLE EST PARFOIS DOTÉE D'AILES DE CHAUVE-SOURIS.

CET ANTHROPOPHAGE TERRIFIANT FUT DÉCRIT POUR LA PREMIÈRE FOIS PAR LE MÉDECIN GREC *CTÉSIAS*.

*PAUSANIAS* ÉCRIT DANS SES *DESCRIPTIONS DE LA GRÈCE* :

« QUANT À LA BÊTE DÉCRITE PAR *CTÉSIAS* DANS SON *HISTOIRE INDIENNE* ET QU'IL DIT ÊTRE APPELÉE *MARTICHORAS* PAR LES INDIENS ET "MANGEUSE D'HOMMES" PAR LES GRECS, JE SUIS AMENÉ À PENSER QU'IL S'AGIT DU TIGRE. MAIS DU FAIT QU'ELLE A TROIS RANGÉES DE DENTS DANS CHACUNE DE SES MÂCHOIRES, ET DES POINTES AU BOUT DE SA QUEUE AVEC LESQUELLES ELLE SE DÉFEND EN COMBAT RAPPROCHÉ ET QU'ELLE TIRE COMME LES FLÈCHES D'UN ARCHER SUR SES ENNEMIS LOINTAINS, JE PENSE QU'IL S'AGIT D'UNE FABLE QUE SE TRANSMETTENT LES INDIENS À CAUSE DE LEUR CRAINTE EXCESSIVE DE LA BÊTE. »

*PLINE L'ANCIEN*, DANS SON *NATURALIS HISTORIA*, DIT CECI :

« IL Y A PARMIS LES ÉTHIOPiens UN ANIMAL APPELÉ *MANTICORUS* ; IL A TROIS RANGÉES DE DENTS QUI S'ENCHEVÊTRENT COMME CELLES D'UN PEIGNE, VISAGE ET OREILLES D'HOMME, YEUX BLEUS, CORPS CRAMOISI DE LION ET QUEUE QUI FINIT EN AIGUILLON, COMME CELLE DES SCORPIONS. IL COURT AVEC UNE GRANDE RAPIDITÉ ET IL EST TRÈS AMATEUR DE CHAIR HUMAINE ; SA VOIX RESSEMBLE AUX SONS MÊLÉS DE LA FLÛTE ET DE LA TROMPETTE. »

ENFIN, UNE MAIN INCONNUE A GRAVÉ CE POÈME SUR LA MARGELLE D'UN PUIIS DE LA VILLE DE NÎMES :

« JE SUIS LA *MANTICORE*, GIGANTESQUE LION ROUGE, À FIGURE HUMAINE AVEC TROIS RANGÉES DE DENTS : LES MOIRES DE MON PELAGE ÉCARLATE SE MÊLENT AU MIROITEMENT DES GRANDS SABLES ; JE SOUFFLE PAR MES NARINES L'ÉPOUVANTE DES SOLITUDES. JE CRACHE LA PESTE. JE MANGE LES ARMÉES, QUAND ELLES S'AVENTURENT DANS LE DÉSERT. MES ONGLES SONT TORDUS EN VRILLE, MES DENTS SONT TAILLÉES EN SCIE ; ET MA QUEUE, QUI SE CONTOURNE, EST HÉRISSÉE DE DARDS QUE JE LANCE À DROITE, À GAUCHE, EN AVANT, EN ARRIÈRE, TIENS ! TIENS ! LA *MANTICORE* JETTE LES ÉPINES DE SA QUEUE, QUI S'IRRADIENT COMME DES FLÈCHES DANS TOUTES LES DIRECTIONS. DES GOUTTES DE SANG PLEUVENT, EN CLAQUANT SUR LE FEUILLAGE. »



## V) MERMECOLION

« LE FOURMI-LION MEURT PAR MANQUE DE PROIES »  
— BIBLE SEPTANTE, LIVRE DE JOB IV, II



LE *MERMECOLION*, ÉGALEMENT APPELÉ *FOURMI MYRMIDON*, *FORMICOLEON* OU *MYRMÉCOLÉO* EST UNE CRÉATURE CHIMÉRIQUE POSSÉDANT LA TÊTE D'UN LION ET LE CORPS D'UNE FOURMI.

ÉVOQUÉ DANS LA BIBLE *SEPTANTE*, TRADUCTION GRECQUE DE LA BIBLE CHALDAÏQUE, DANS LE DEUXIÈME VERSET DU QUATRIÈME CHAPITRE DU *LIVRE DE JOB*, IL EST DIT QUE LA PARTIE LION DE SON CORPS MANGE DE LA VIANDE QUE LA FOURMI NE PEUT DIGÉRER, ET CONDAMNE CET ÉTRANGE HYBRIDE À MOURIR DE FAIM.

*GERVAIS DE TILBURY* AJOUTE QUE LE *MERMECOLION* NAÎT SUR UNE ÎLE DE LA MER ROUGE. CHERCHEUSE D'OR, CETTE HORRIBLE CRÉATURE DÉVORE QUICONQUE S'APPROCHE À SA PORTÉE ET « EST SI RAPIDE QU'ELLE SEMBLE VOLER »

LE *PHYSIOLOGUS* TRAITE DU *FOURMI-LION*; « LE PÈRE A LA FORME DE LION, LA MÈRE DE FOURMI; LE PÈRE SE NOURRIT DE VIANDE, ET LA MÈRE D'HERBES; ET CEUX-CI ENGENDRENT LE *FOURMI-LION*, QUI EST MÉLANGE DES DEUX ET QUI RESSEMBLE AUX DEUX, CAR LA PARTIE ANTÉRIEURE EST DE LION, LA POSTÉRIEURE DE FOURMI. AINSI CONSTITUÉ, IL NE PEUT PAS MANGER DE VIANDE, COMME LE PÈRE, NI D'HERBE, COMME LA MÈRE; PAR CONSÉQUENT, IL MEURT.

SI L'ON POUVAIT LUI DONNER À MANGER DE LA NOURRITURE QUI NE SOIT NI VIANDE, NI VERDURE, NI ROCHE MAIS TOUT CELA À LA FOIS, ELLE S'EN GAVERAIT ET S'ENDORMIRAIT AUSSITÔT DANS UN PROFOND SOMMEIL ; HÉLAS, MIS À PART PEUT-ÊTRE CERTAINES PIERRES RARES COMME L'AMBRE, IL N'EST RIEN DE TEL.»

**- Si d'aventure vous voulez nourrir un mermecolion, convertissez chaque lettre du nom de la matière (à condition bien sûr d'en posséder) que vous lui faites manger en un chiffre ou nombre correspondant dans l'ordre alphabétique : A=1, B=2, C=3, Y=25, Z=26, etc... Puis, additionnez ces chiffres et nombres et rendez-vous au paragraphe correspondant au résultat de votre addition.**

## VI PANOTEENS



*CTÉSIAS DE CNIDE*, MÉDECIN À LA COUR DU ROI PERSAN *ARTAXERXÈS II MNÉMON*, RÉDIGEA UN OUVRAGE SUR L'INDE DONT NOUS NE POSSÉDONS QUE DES FRAGMENTS.

SELON *CTÉSIAS*, IL AURAIT EXISTÉ UNE PEUPLADE INDIENNE COMPOSÉE DE GENS AUX OREILLES SI LONGUES QU'ILS S'EN COUVRAIENT LE DOS ET LES BRAS.

*PHOTIOS* DONNE DE PLUS AMPLES RENSEIGNEMENTS DONT VOICI L'ESSENTIEL : « DANS LES MONTAGNES DE L'INDE, LÀ OÙ POUSSENT LES ROSEAUX, VIT UN PEUPLE D'ENVIRON TRENTE MILLE ÂMES. LES FEMMES N'ACCOUCHENT QU'UNE FOIS DANS LEUR VIE ET LEURS ENFANTS VIENNENT AU MONDE AVEC DES CHEVEUX BLANCS. ILS CONSERVENT CETTE COULEUR JUSQU'À L'ÂGE DE TRENTE ANS AUQUEL ILS ONT LEUR PREMIÈRE MÈCHE DE CHEVEUX NOIRS, PUIS NOIRCISSENT PEU À PEU, SI BIEN QU'À SOIXANTE ANS, BARBE ET CHEVELURE SONT AUSSI NOIRES QUE L'ÉBÈNE. CES GENS ONT HUIT DOIGTS PAR MAIN ET HUIT ORTEILS PAR PIED. LEURS OREILLES SONT SI LONGUES QU'ELLES SE TOUCHENT ET ILS S'EN COUVRENT LE DOS ET LES BRAS JUSQU'AUX COUDES. ILS S'EN VÊTENT MÊME COMME D'UNE CAPE ET DORMENT SUR L'UNE, SE COUVRANT DE L'AUTRE. UN VOYAGEUR HABILE QUI POSSÉDERAIT UNE TELLE OREILLE POURRAIT DÈS LORS S'EN COUDRE UN HAMAC FORT CONFORTABLE.

**- Si d'aventure vous êtes à côté d'un cadavre de panotéen, vous pourrez alors vous fabriquer un Hamac panotéen qui vous permettra de guérir d'une blessure supplémentaire lors des bivouacs ultérieurs.**





## VII POISSON EVEQUE



L'ÉVÊQUE MARIN OU *EPISCOPUS MARINUS* EST ÉGALEMENT APPELÉ *VIR MARINUS EPISCOPI SPECIE* VOIRE *POISSON-ÉVÊQUE*.

IL EST DÉCRIT COMME UN MONSTRE MERVEILLEUX, UN POISSON ÉCAILLEUX EN TOUS POINTS COMME UN HOMME, COMPRENANT LE LANGAGE DES HOMMES SANS LE PARLER, OU RAREMENT, PORTANT LES ATTRIBUTS D'UN ÉVÊQUE ET NOTAMMENT LA MITRE ET UN CHASUBLE SUSCEPTIBLE D'ÊTRE SOULEVÉ JUSQU'AU-DESSUS DES GENOUX.

LE *POISSON-ÉVÊQUE* DOIT SON NOM À LA FORME DE SA TÊTE, SEMBLABLE À CELLE D'UNE MITRE, AINSI QU'À SES NAGEOIRES QUI RAPPELLENT LA ROBE PORTÉE PAR LES ÉVÊQUES DURANT L'OFFICE. CETTE CRÉATURE, MI-HOMME, MI-POISSON EST MENTIONNÉE POUR LA PREMIÈRE FOIS EN 1233, DATE À LAQUELLE ELLE AURAIT ÉTÉ PÊCHÉE DANS LA MER BALTIQUE. ENFERMÉ PAR ORDRE DU ROI DE POLOGNE, LE POISSON SEMBLA SI MALHEUREUX QU'UN GROUPE D'ÉVÊQUES OBTINT L'AUTORISATION DE LE RELÂCHER. IL PLONGEA ALORS DANS LA MER APRÈS AVOIR SALUÉ D'UN SIGNE DE CROIX LA FOULE QUI S'ÉTAIT RÉUNIE POUR ASSISTER À L'ÉVÈNEMENT.

SELON CERTAINS VOYAGEURS, LE *POISSON ÉVÊQUE* OFFICIE LA MESSE AUPRÈS DES SIRÈNES ET DES TRITONS MARINS.



## VIII SCIAPODES



LES *SCIAPODES* « QUI SE FONT DE L'OMBRE AVEC LEURS PIEDS » SONT UN PEUPLE MERVEILLEUX, ÉVOQUÉ PAR MAINS POÈTES, GÉOGRAPHES ET HISTORIENS PARMIS LES ANCIENS. ILS POSSÈDENT UNE JAMBE UNIQUE TERMINÉE PAR UN PIED GIGANTESQUE. SELON *CTÉSIAS DE CNIDE*, SA JAMBE PERMET À UN SCIAPODE DE SUIVRE À LA COURSE LES ANIMAUX LES PLUS RAPIDES, ET SON PIED LUI SERT D'OMBRELLE POUR SE PROTÉGER DU SOLEIL LORS DE LA SIESTE.

*PLINE L'ANCIEN* MENTIONNE AUSSI LES *SCIAPODES*, SANS LES SITUER PRÉCISÉMENT PARMIS LES MERVEILLES DE L'ETHIOPIE ET DE L'INDE, TERRES RÉPUTÉES RICHES EN PRODIGES ; DANS SON *HISTOIRE NATURELLE*, IL DÉCLARE QU'IL « EST UNE RÉGION APPELÉE ABARIMON, OÙ VIVENT DES HOMMES SAUVAGES, DONT LES PIEDS SONT TOURNÉS EN SENS CONTRAIRE DES NÔTRES ; ILS SONT D'UNE VÉLOCITÉ EXTRAORDINAIRE, ET ILS ERRENT DANS LES BOIS AVEC LES ANIMAUX. ILS NE PEUVENT PAS RESPIRER SOUS UN AUTRE CIEL ; C'EST POUR CELA QU'ON N'EN AMÈNE PAS AUX ROIS VOISINS, ET QU'ON N'EN CONDUISIT POINT À ALEXANDRE LE GRAND : TEL EST LE DIRE DE BÉTON, CHARGÉ DE MESURER LES MARCHES DE CE PRINCE. »

LE GRAND ET SAGE *SAINTE AUGUSTIN* CITE LES *SCIAPODES* DANS *LA CITÉ DE DIEU*, AU CHAPITRE INTITULÉ «SI CERTAINES RACES MONSTRUEUSES D'HOMMES SONT DÉRIVÉES DE LA SOUCHE D'ADAM OU DES FILS DE NOÉ» :

« ...D'AUTRES AFFIRMENT QU'IL Y A DES PEUPLES D'UNE MERVEILLEUSE VITESSE QUI N'ONT QU'UNE JAMBE SUR UN PIED ET NE PLIENT POINT LE JARRET ; ON LES APPELLE *SCIAPODES*, PARCE QUE L'ÉTÉ ILS SE COUCHENT SUR LE DOS ET SE DÉFENDENT DU SOLEIL AVEC LA PLANTE DE LEURS PIEDS ».

CERTAINS VOYAGEURS PARMIS LES MARINS DE BRUGES ET DE VENISE DISENT MÊME QUE CERTAINS DE CES ÊTRES PACIFIQUES RENCONTRÉS EN ETHIOPIE SONT DEVENUS BONS CHRÉTIENS ET SONT COURAGEUX ET TENACES PÈLERINS ALLANT DE CHAPELLES DE TERRE EN ÉGLISES DE PIERRE SANS RECHIGNER ET FAISANT AUTOUR D'EUX TOUT LE BIEN DEMANDÉ PAR NOTRE SEIGNEUR JÉSUS CHRIST.





# **TERRA INCOGNITA**

## **Les *merveilleux* itinéraires de Jehan de Mandeville**

Auteur : Gil Jugnot Illustrations de diverses sources

Jehan de Mandeville, grand voyageur du XIV<sup>ème</sup> siècle, a fait, dit-il, le tour du monde.

Cette AVH est pour VOUS l'occasion de vivre une de ses étapes et de découvrir mille merveilles en ces terres inconnues.

Mais rappelez-vous que le mot « merveilleux » est un mot ambigu et à double sens : à la fois fabuleux, superbe, fascinant, il signifie aussi dangereux, redoutable et périlleux !

Et si les merveilleux itinéraires sont magnifiques et fabuleux, ils sont aussi plein de surprises, bonnes ou mauvaises, et parfois mortelles pour les voyageurs...



*Une étrange vallée dans laquelle vous vous êtes égaré parfois et pour laquelle vous auriez bien pu vous perdre...*