

# HELLSSON



YANNICK ROY

# HELLSSON

TOME 1



Copyright : Yannick Roy, 2025, pour le texte original

Illustrations (IA)

Merci à Josh Gaillardo pour la révision du texte

# FICHE D'AVENTURE

## CAPITAINE JOHN HELLSSON

Grandeur et poids : indéterminé

Âge : vieux !

POINTS DE VIE DE DÉPART = 20

POINTS DE VIE ACTUEL =

ÉQUIPEMENT =

Tunique de capitaine et tricorne noir

Rapière de pirate

MOTS-CODES =

LE BRACELET PORTE-CHANCE



## **HELLSSON – tome 1**

Bienvenue dans les aventures du Capitaine John Hellsson, une AVH basée sur un scénario original écrit pour me relancer dans l'univers des jeux de rôles après plus de 20 ans de pause. À défaut d'être parfaite, j'espère que vous la trouverez accessible et divertissante autant pour les plus jeunes moussaillons que pour les corsaires les plus expérimentés parmi vous.

### **Les règlements**

Contrairement à la majorité des LDVELH, vous n'aurez pas besoin de dés pour incarner le célèbre John Hellsson : vous aurez seulement besoin d'un crayon et de votre fiche d'aventure que vous trouverez à la page précédente. Vous y tiendrez le décompte de vos points de vie, y noterez votre équipement (armes, provisions, trésors et autres trouvailles que vous ajouterez dans votre sac à dos en cours d'aventure). Vous y noterez aussi parfois des mots-codes de trois lettres qui seront précisés dans le texte, lesquels seront essentiels au bon déroulement de l'histoire. Vous avez également en votre possession un artefact magique puissant, le Bracelet Porte-Chance, que vous aurez la possibilité d'utiliser en certaines occasions. Voyons tout cela plus en détail.

### **Les points de vie**

Vous débutez votre aventure avec un total de 20 points de vie (20 pts de vie). Ce total représente votre endurance et votre vigueur. Même si vous n'êtes plus dans la fleur de l'âge, vous pouvez supporter quelques blessures avant de voir votre vie être en danger. Mais si par malheur vos points de vie tombent à 0, vous aurez trouvé la mort et ce sera malheureusement la fin des aventures du Capitaine Hellsson. Libre à vous de recommencer le récit du début, en essayant de nouveaux chemins et en prenant des décisions différentes qui pourront s'avérer salutaire. Il est important de savoir que votre total d'endurance ne pourra jamais dépasser 20 points de vie, sauf si, exceptionnellement, cela vous est mentionné en toutes lettres dans le texte. Il existe une seule exception dans tout le bouquin, à vous de la trouver!

Exemple :

Durant un combat contre un loup gris, il vous est mentionné que vous sortez vainqueur du duel mais que vous recevez une blessure qui vous fait perdre 6 pts de vie. Votre total actuel passe donc à 14 pts de vie. Plus tard, vous avez l'occasion de vous reposer et de prendre une ration ce qui vous fait regagner 3 pts de vie. Vous notez donc que votre total actuel de points de vie est de 17. Encore plus loin, vous trouvez une potion de soin qui vous fait regagner 4 pts de vie. Vous revoici donc en pleine santé, soit à votre total de départ maximum de 20 pts de vie (et non à 21 pts de vie, pas de triche!)

### **L'équipement**

Tel que mentionné plus haut, vous noterez sur votre fiche d'aventure toute l'équipement que vous trouverez en cours de route. Vous débutez l'aventure revêtu de votre tunique de capitaine aux accents noirs et argentés et portez fièrement votre tricorne noir sur la tête. Comme seule arme, vous portez votre fidèle rapière de pirate à la ceinture. À défaut d'être magique, ce sabre est solide et a toujours une lame

des plus tranchantes. Vous aurez sans doute l'occasion d'acquérir une arme secondaire durant votre aventure.

Vous n'avez aucune provision au début de cette histoire, mais vous en trouverez à coup sûr chemin faisant. Vous pouvez décider de vous reposer et de manger quand bon vous semble tant que vous n'êtes pas en plein combat! Une ration prise vous fera regagner 3 pts de vie. Cependant, si l'on vous demande de prendre une ration à un moment précis dans le texte et que vous n'en avez plus, vous perdrez alors 2 pts de vie à défaut de vous nourrir. N'oubliez pas de tenir le décompte de vos rations après chaque utilisation et après chaque trouvaille.

### Les mots-codes

Selon les situations que vous rencontrerez et les choix que vous prendrez durant votre lecture, on vous demandera parfois de noter un mot-code de trois lettres. Plus tard, on pourra vous demander si vous avez bien noté ce code sur votre fiche. Si oui, vous devrez alors vous rendre au paragraphe indiqué pour poursuivre. Dans le cas contraire, un paragraphe vous donnera également la chance de continuer mais évidemment l'histoire prendra une tournure différente.

Exemple : Vous trouvez un parchemin contenant une information importante pour vaincre une créature légendaire. Vous notez le code mentionné, par exemple SCI, sur votre fiche. Quelques paragraphes plus loin, vous rencontrez la créature en question et on vous demande si vous savez comment l'éliminer. On vous demande alors si le code SCI est inscrit sur votre fiche. Si oui, rendez-vous au paragraphe indiqué et vous aurez certainement un avantage durant le combat. Si non, rendez-vous au paragraphe mentionné et poursuivez votre lecture mais le combat s'annoncera ardu!

### Le Bracelet Porte-Chance

Vous portez à votre poignet un artefact magique très rare et d'une grande utilité : Le Bracelet Porte-Chance. Ce bracelet est composé de sept petits crânes de cristal blanc. Chaque crâne représente une demande à *Dame Chance* de vous porter CHANCE durant votre aventure! Lorsqu'une situation particulièrement critique, voir périlleuse se présentera, il vous sera indiqué dans le texte si vous avez la possibilité d'utiliser votre bracelet. Sachez que si vous utilisez votre accessoire magique, donc à chaque fois que *Dame Chance* vous viendra en aide, qu'il vous faudra noircir l'un des crânes de cristal sur votre feuille d'aventure. À noter que vous aurez toujours le choix de le faire ou pas car le nombre d'utilisation de votre breloque magique est limitée! En effet, comme vous possédez cet objet depuis belle lurette, vous en avez eu besoin quelques fois par le passé pour vous sortir de l'embarras. Vous commencez donc cette aventure avec quatre crânes noircis, ce qui signifie qu'il ne vous reste que trois crânes blancs, donc que trois utilisations du bracelet! Lorsque tous les crânes seront noirs à leur tour, vous ne pourrez plus y avoir recours et ce pour le reste de votre aventure.

ASTUCE : L'utilisation de la CHANCE n'est pas toujours une question de vie ou de mort. À vous de juger de la pertinence d'utiliser votre précieux bracelet selon la situation qui se présentera à vous. Il est donc recommandé de l'utiliser judicieusement!

Maintenant que vous êtes fin prêt, à l'aventure!

## Une vie de piraterie!

Vous êtes le capitaine John Hellsson, célèbre corsaire régnant sur la mer de *L'Étoile du Nord* depuis plusieurs décennies. Vos aventures et vos récits sont dignes des plus sombres et malicieux flibustiers de votre époque. Votre fidèle rapière à la main, vous n'avez jamais craint personne et avez même combattu, au fil des années, une panoplie de monstres peu avenants. Défiant les mers déchainées à la barre de *L'Apocalypse*, vous êtes considéré de tous comme une véritable légende vivante, un homme en plein contrôle de ses moyens et de sa destinée.

Toutefois, il y a une chose que vous ne pouvez contrôler : le poids du temps et des années qui passent! Sans le laisser paraître à vos alliés, et encore moins à vos ennemis, celles-ci pèsent de plus en plus sur vos épaules et vous êtes maintenant las de toutes ces bagarres, sur mer comme sur terre. Il faut dire que votre vigueur et vos réflexes ne sont plus ce qu'ils étaient et, avant de passer bêtement de vie à trépas une dague plantée dans le dos, vous avez plutôt décidé de tendre le flambeau à la prochaine génération de pirates de haute mer. Mais avant de tirer votre révérence, vous vouliez faire une dernière tournée d'adieu digne de votre légende. Ce périple s'avéra lucratif à un tel point que vous fîtes durer le plaisir pendant près de trois mois!

C'est donc la cale pleine à craquer de victuailles, d'épices exotiques, d'étoffes colorées et de coffres remplis de pièces d'or et d'argent que vous franchirez bientôt, pour une centième fois au moins, *Le Déroit des Sept Cyclones*. Vous serez alors à moins d'un jour de navigation du *Cap du Pic-aux-Corneilles*, terre d'accueil des pires vauriens de votre espèce. Vous irez festoyer une dernière fois avec votre équipage à *La Taverne de la Limace Baveuse* et c'est à ce moment que vous leur annoncerez que vous cédez la barre de votre très cher navire à votre second en chef Karl, un jeune homme de confiance que vous aviez recruté à cette même taverne il y a plus de dix ans maintenant. Du moins, c'est ce qui est prévu...mais il se pourrait que le destin se joue finalement du capitaine Hellsson. Rendez-vous au 1.

### 1

Comme vous l'avez fait pratiquement toute votre vie, vous vous accoudez à la proue du navire et prenez une bonne bouffée de cet air marin revigorant. Après le repas que vous venez d'engloutir, vous en avez grandement besoin! Disons que votre digestion n'est plus ce qu'elle était, merci à une vie d'excès alimentaire de toutes sortes, à chaque fois arrosés de bières fortes, de vins liquoreux et de rhums divins! Vous menez une vie de pirate qui comporte son lot de tentations et de dangers, mais vous n'avez aucun regret car vous ne connaissez rien d'autre de toute façon : arraché à votre famille à l'âge de dix ans, élevé à la dure par l'homme qui vous a enlevé, vous avez vite compris que le destin avait prévu pour vous une vie toute sauf tranquille. À force d'entraînement, de ruse et de résilience, vous avez appris à accepter cette réalité et, forcé d'avouer, que vous étiez fait pour la vie de bandits de haute mer!

Même après toutes ces années, vos histoires continuent d'alimenter les discussions des tavernes les plus miteuses comme des établissements les plus reconnus. Comme la fois où vous avez humilié Sirion le Fourbe, l'un de vos plus grands rivaux, alors qu'il vous avait défié en duel devant son équipage et le vôtre. Au terme d'un combat acharné, vous avez eu la clémence de lui laisser la vie sauve en échange de son oreille droite...et de son navire! *Le Sombre Récif* fut rebaptisé *L'Apocalypse* (beaucoup plus vendeur!) et cette belle prise ne fit qu'accroître votre réputation. Sirion mourut quelques années plus tard, victime d'une mutinerie. Les risques du métier!

Un tangage inattendu vous fait sortir de votre court moment de nostalgie. Vous levez les yeux vers Karl, votre second en chef, qui est à la barre du navire. Il pointe devant lui les énormes nuages noirs qui se forment au loin, vous avisant que dans moins d'une heure vous serez de toute évidence en pleine tempête! *Le Détroit des Sept Cyclones* est reconnu pour son temps incertain et pour ses trombes marines qui ont eu raison de nombreux navires. Toutefois, vous avez passé par le détroit un nombre incalculable de fois donc cela ne vous effraie pas le moins du monde. *L'Apocalypse* est un solide vaisseau qui a résisté à maintes intempéries et à plusieurs batailles navales. Il fera bientôt nuit donc vous avez une décision à prendre. Allez-vous faire confiance à votre second, lui laisser la barre et vous retirez dans vos quartiers pour la nuit (si oui, rendez-vous au 122) ou préférez-vous prendre la barre vous-même afin de faire face à la tempête qui se prépare (rendez-vous au 183) ?

## 2

Malheureusement, le navire tangue beaucoup trop pour que vous soyez en mesure de retrouver votre gouvernail. Tel un fétu de paille, vous êtes projeté à votre tour contre le mât principal. Le choc vous fait perdre 4 pts de vie! Gardant votre équilibre tant bien que mal, vous vous relevez juste à temps pour voir les tentacules s'écraser une fois de plus et scinder votre rafiote en deux! Vous avez à peine le temps de jeter un œil à votre Bracelet Porte-Chance avant d'être emporté par les flots à la suite de cette ultime secousse. Serait-ce la fin du Capitaine Hellsson ? Rendez-vous au 13.

## 3

Vous vous approchez prudemment du coffre et parvenez à l'ouvrir sans trop d'effort. Il contient un étrange collier de plumes et de crânes d'oiseaux. Il vous rappelle le curieux appareil que porte constamment le Chaman de la tribu. Serait-ce un artefact magique ou simplement une babiole pour les superstitieux? Si vous désirez prendre ce collier, vous avez deux choix : le passer à votre cou ou le mettre dans votre sac. Notez bien votre décision et ensuite rebroussez chemin en vous rendant au 71.

## 4

C'est la gorge en feu et les jambes de plus en plus lourdes que vous progressez lentement dans cette jungle infernale. Soudain, un craquement devant vous vous fait stopper net! Vous prêtez l'oreille, la main sur la garde de votre épée...mais rien. Vous continuez en direction approximative du Nord-Est et faites une intéressante trouvaille quelques mètres plus loin : un petit sentier, clairement l'œuvre d'une vie intelligente...et humaine de surcroît car vous reconnaissez des empreintes de pieds nus dans la terre rougeâtre! Non loin des traces, une petite bourse en cuir repose sur le sol. Allez-vous la prendre et examiner son contenu (rendez-vous au 151) ou sans perdre de temps, emprunter le petit sentier pour voir où il mène (Rendez-vous au 65) ?

## 5

Vous êtes bien décidé à défendre fièrement votre peau face au Chupacabra, mais quelle stratégie allez-vous choisir ? Pour ce faire, regardez le ou les mots-codes qui sont notés sur votre fiche d'aventure et rendez-vous au paragraphe correspondant pour l'affrontement! (La suite des choix à la page suivante.)  
RIE, rendez-vous au 189.  
TAK, rendez-vous au 26.  
CIN, rendez-vous au 57.

LAN, rendez-vous au 162.  
TAK et LAN rendez-vous au 125.  
TAK et CIN rendez-vous au 75.  
CIN et LAN rendez-vous au 104.  
Aucun de ces mots, rendez-vous au 12.

## 6

À seulement quelques mètres de poser le pied sur la terre ferme, l'impensable se produit : dans un grand craquement qui résonne encore dans la jungle, le pont centenaire s'affaisse sous votre poids et vous envoie valser vers le bas! Vous avez heureusement le réflexe d'entourer votre bras autour d'une corde et ceci vous sauve d'une mort certaine. Vous percutez lourdement la face abrupte de la falaise à mi-parcours mais tenez bon. Le choc vous fait perdre 3 pts de vie. Vous balançant ainsi tel une araignée au bout de son fil, vous jugez qu'il vaut mieux descendre avec ladite corde pour enfin mettre pieds à terre au fin fond de la vallée. Vallée que vous pourrez découvrir en vous rendant au 148.

## 7

Vous déballez délicatement le paquet doré, dévoilant ainsi un petit gâteau à la pâte brune et aromatique contenant un assemblage de fruits, de noix et de champignons. Étrangement, il vous semble toujours tendre après toutes ces années sous terre! Il dégage une bonne odeur d'épices, de sucre brun et de rhum, votre breuvage favori. Cette singulière galette vous donne l'eau à la bouche, mais est-ce une bonne idée d'y goûter ? Si vous désirez y goûter, rendez-vous au 147. Dans le cas contraire, rendez-vous au 106 pour emprunter le passage.

## 8

Vous avez le souffle de plus en plus court et décidez donc de vous accorder une petite pause. Il vous paraît de plus en plus évident que vous devrez trouver rapidement une source d'eau potable pour votre salut! Allez-vous continuer votre progression devant vous vers le Nord (rendez-vous au 105), en déviant un peu votre trajet sur la gauche donc vers le Nord-Ouest (au 48) ou choisirez-vous un axe qui vous dirigera plutôt en direction du Nord-Est en vous rendant au 4.

## 9

Alors que vous progressez au travers de cette végétation intense, un feulement strident se fait entendre. Vous n'avez pas le temps de réagir qu'une panthère noire, celle-là même que vous aviez croisé plus tôt, vous atterrit sur le dos et plante ses crocs puissants dans votre épaule! Cette terrible blessure vous fait perdre 5 pts de vie! Si vous êtes toujours en vie, vous parvenez à vous libérer de son étreinte et tirez votre arme sans plus attendre, bien décidé cette fois à en terminer avec ce félin traqueur. Et c'est ce que vous parvenez à faire au terme d'un difficile combat qui vous fait perdre 3 pts de vie supplémentaire! Si vous êtes toujours vivant, ce serait sans doute le temps de reprendre des forces en mangeant ou en guérissant vos blessures si vous en avez les moyens. N'oubliez pas d'apporter les modifications nécessaires sur votre fiche d'aventure. Pendant que vous procédez, vous apercevez finalement votre salut pour la nuit : l'entrée d'une petite grotte à flanc de falaise située à environ 4 mètres en hauteur sur votre gauche. Comme il fait maintenant trop sombre dans la vallée, vous n'avez pas vraiment d'autre alternative. Rendez-vous au 158.

10

Vous ouvrez en deux cette drôle de banane géante et découvrez que son intérieur est gélatineux et nauséabond. Allez-vous néanmoins y goûter ? Si oui, rendez-vous au 112. Si non, retournez au 65 pour faire un choix différent.

11

Sans que cela n'y paraisse, vous frottez l'un des crânes à votre poignet et effectuez votre demande mentalement à *Dame Chance*. Quelques longues secondes plus tard, Jakarta le Brave éclate finalement de rire et rapidement toute la tribu fait de même! Décidemment, on peut dire que vous avez eu de la vaine malgré votre bourde et vous en remerciez votre précieux artefact. N'oubliez pas de noircir un crâne sur votre fiche d'aventure. « Bienvenue parmi nous étranger! Une hutte et un bon repas ont été préparés pour vous. Il se fait tard, nous reprendrons la discussion demain matin. » Vous vous laissez escorter vers votre hutte où un repas de fruits, de pain et volaille vous y attend comme promis. Vous faites le plein d'énergie et cela vous permet de regagner 4 pts de vie. Vous déposez votre tête sur l'oreiller de feuillage de votre lit de camp et somez rapidement dans les bras de *Morphée*. Rendez-vous au 138.

12

Les meilleurs archers de la tribu se voient remettre chacun une flèche à pointe d'argent et se positionnent non loin de vous car vous serez l'appât! En effet, que vous le vouliez ou non, la bête vous traquera sans relâche pour lui avoir fait manquer son repas du soir précédent! Vous vous placez en position et attendez patiemment la suite, scrutant l'épaisse et sombre forêt seulement éclairée par quelques rayons de pleine lune. La créature vous a flairé de loin et prépare son attaque à partir d'un arbre tout près. Elle bondit devant vous sans prévenir, vous laissant à peine le temps de lever le bras pour parer le coup avec votre rapière! Mais il est déjà trop tard: un second coup de griffes vous déchire l'abdomen et vous vous écroulez au sol, mortellement blessé. La seule bonne nouvelle dans tout cela c'est que trois des flèches ont atteint la créature qui s'écroule à son tour, morte. Définitivement libéré de leur agresseur en partie grâce à vous, les Malteks vous feront des funérailles dignes de leur sauveur, un étranger du nom de John Hellsson.

13

« *Ecta Aorta! Ecta Aorta!* » Lentement vous ouvrez les yeux...pour les refermer aussitôt tellement la lumière vous éblouit. Votre tête bourdonne, votre corps en entier est courbaturé et vous avez la bouche sèche et recouverte de sable, tout comme vos habits d'ailleurs. Bien qu'il soit tôt en matinée, le soleil plombe et ses rayons brûlent votre peau recouverte d'eau salée. Une seconde tentative pour ouvrir les yeux et c'est la bonne. Vous redressant lentement tel un mort-vivant (ou simplement un vieil homme qui a failli mourir!) vous apercevez non loin de vous votre noir couvre-chef que vous vous empressez de récupérer. Un bref survol de votre inventaire vous permet de voir que rien n'a été perdu au fond de l'océan déchainé, un pur coup de chance!

De toute évidence, vous vous êtes échoué sur une île d'apparence tropicale. De mémoire de pirates, vous n'avez aucun souvenir d'une île de ce type dans les environs du *Détroit des Sept Cyclones*. Si ce fût le cas, vous l'auriez depuis longtemps explorée et mise à sac comme vous savez si bien le faire. Une plus ample exploration du territoire vous permettra assurément de trouver plus d'informations sur le lieu de votre naufrage.

Vous êtes au centre d'une plage qui fait environ deux kilomètres de long. Sur votre gauche, à une centaine de mètres, vous apercevez des restants du naufrage, soit un bout de mât et quelques caisses de bois. Sur votre droite, tout au bout de la plage, vous apercevez une structure qui semble faite en pierre, une habitation peut-être ou simplement un gros rocher ? Devant vous, un mur de végétation vous bloque le chemin et la vue sur ce qu'il y a plus loin vers le Nord. Pour le savoir, vous devrez aller explorer cette jungle inhospitalière. Si vous souhaitez aller sur votre gauche examiner les débris du naufrage, rendez-vous au 56. Si vous préférez aller sur votre droite vers la structure, rendez-vous au 82. Finalement, si vous choisissez d'aller droit devant dans la jungle sans plus attendre, rendez-vous au 168.

#### 14

La liste de vos mauvaises actions est longue: les vols commis sont nombreux, voir incalculables et les décès causés par vous directement, ou par vos ordres et décisions, tout aussi impressionnants! Nul doute que vous en avez pour la fin de vos jours à expier vos péchés, coincé ici en ce lieu de perdition! Dans une ultime tentative de salut, vous observez votre rapière et repensez à tout le sang qu'elle a versé...et si...prenant une grande respiration, vous la déposez doucement sur l'assiette dorée. Vous ressentez un vent glacial sorti de nulle part vous caresser froidement le visage... et vous voilà de nouveau un homme libre! Malheureusement, vous devez rayer votre précieuse épée de votre fiche d'aventure et vous rabattre sur votre 2e arme pour la suite de l'aventure (à condition d'en posséder une!). Entre-temps, un grincement sonore s'est fait entendre en provenance du tombeau de pierre: le cercueil vient de s'ouvrir de lui-même! Rendez-vous au 127.

#### 15

Le lendemain matin à votre réveil, vous constatez que le village a été victime d'une attaque sauvage durant la nuit : deux sentinelles postées au Nord du village ont été tuées par une sinistre créature et trois autres ont été grièvement blessées. Vous avez dormi tellement dur que vous n'avez rien entendu! Voyant la mine triste des villageois s'afférant à soigner les blessés et priant leur divinité au pied des défunts, vous vous sentez de trop. Vous décidez donc de profiter de la distraction pour vous éclipser en douce. Vous pénétrez donc une fois de plus dans la jungle au Nord du village à la recherche d'une façon de quitter cette île maudite. Rendez-vous au 160.

#### 16

Dès que le chef de tribu zombifié voit l'artefact pendant à votre cou, il lâche votre bras et s'en empare avec une rapidité de mouvement, pour un homme mort depuis plusieurs siècles, qui vous laisse sans mot! Une fois l'objet en sa possession, il semble trouver la paix et vous pouvez l'entendre gémir « MERCI », avant de s'effondrer sur lui-même dans un nuage de poussière morbide! Le collier a également disparu donc rayez-le de votre fiche d'aventure. Vous vous estimez chanceux d'avoir survécu à cette rencontre macabre et débutez sans plus attendre la fouille de ce tombeau maudit. À l'intérieur vous trouvez une bourse en cuir qui semble contenir un objet dur et arrondi, ainsi qu'une petite fiole contenant un liquide rougeâtre. Vous laissez la fiole de côté pour l'instant et portez votre attention sur la bourse que vous ouvrez avec fébrilité: elle contient une magnifique pierre ovale verte, l'Orbe Verte du clan du corbeau que vous recherchiez! Vous en êtes persuadé car elle dégage des ondes magiques qui parcourent tout votre être! Vous l'ORBEServez un instant avant de la remettre dans sa bourse et bien en sécurité dans la double poche intérieure de votre tunique. Notez l'Orbe Verte sur votre fiche d'aventure! Pour ce qui est de la fiole au liquide rouge, vous la prenez en main en vous demandant si vous devriez oui ou non en avaler le contenu. Si la réponse est oui, rendez-vous au 64. Si la réponse est non, rendez-vous au 126.

17

Vous répondez « Ecta Aorta », ces étranges paroles vous revenant en tête comme si vous les aviez rêvées ou encore hallucinées à votre arrivée sur l'île. À ces mots, un vieillard vêtu lui aussi d'une coiffe de plumes, entièrement verte cette fois, émerge de l'ombre non loin derrière le chef Jakarta. Il porte une étrange robe de sorcier faites en peau de serpents et tient dans sa main droite une tablette de pierre bleu portant des symboles runiques et cunéiformes. Son air excentrique vous surprend mais vous remarquez que lui aussi commande le respect à toute la tribu. Vous avez devant les yeux le Shaman de la tribu et celui-ci vous somme de mettre la main sur la tablette de pierre. Allez-vous vous exécuter comme il le demande ? Si oui, rendez-vous au 62. Si non, rendez-vous au 117.

18

De retour dans la hutte, vous récupérez une longue corde tressée à partir de lianes, trois torches et des pierres de silex pour allumer un feu et quelques provisions (4 rations) qui vous permettront de regagner 3 pts de vie au besoin. Vous sortez en douce de la hutte...personne en vue. Seul une fois de plus, vous vous enfoncez de nouveau au plus profond dans cette jungle impitoyable. Serez-vous en mesure d'y survivre sans la précieuse aide du peuple maltek ? Rendez-vous au 160 pour le découvrir!

19

Vous allumez l'une de vos dernières torches et débutez l'exploration de cette galerie centenaire. Les Malteks l'ont construite dans le but de trouver le précieux minerai d'or et, conscients de leur environnement, ils ont fait bien attention de creuser en périphérie de la montagne et non vers son centre creux et rempli de magma bouillant! Malgré cette délicate attention, la chaleur ici est infernale! D'ailleurs, aucune trace du précieux métal dorée, pas même un petit échantillon à votre grand désarroi. Après seulement dix minutes de marches éreintantes, de grosses gouttes dégoulinent de votre front et vous êtes trempé en lavette! Vous extirpez en hâte votre gourde d'eau de votre sac et en buvez les dernières gorgées juste avant qu'elles ne s'évaporent! Quelques pas, et quelques secousses inquiétantes plus tard, vous voici face à un embranchement en Y. Le passage de gauche semble s'enfoncer vers le cœur du volcan alors que celui de droite semble suivre la route périphérique. Allez-vous choisir la gauche (rendez-vous au 53) ou la droite (rendez-vous au 134) ?

20

« Merci étranger, sans votre aide nous serions partis rejoindre nos ancêtres et notre très chère Mère Jaguaria. » Votre mâchoire se décroche et votre vieux cerveau fait milles tours dans sa boîte crânienne. Comment se fait-il que vous puissiez les comprendre ? Pourront-ils vous comprendre ? Vous lâchez d'abord un maladroit « De rien », avant de râcler votre gorge et de déclarer d'un ton plus solennel : « Le Capitaine John Hellsson ne recule jamais devant un bon combat! » Vos deux interlocuteurs se regardent, visiblement intrigué à leur tour car ils vous ont bel et bien compris! Ils vous font alors signe de les suivre jusqu'à leur village avant la tombée de la nuit. Voyant dans votre regard que vous avez un millier de questions qui vous brûlent les lèvres, ils vous assurent que leur grand chef, Jakarta le Brave, pourra vous aider à y voir plus clair. Vous décidez de les suivre sans hésiter car l'idée de passer une nuit seul dans cette jungle inconnue ne vous plaît guère. Rendez-vous maintenant au 100.

21

Vous vous extirpez finalement du temple enfouit et retrouvez la chaleur et l'humidité de la jungle tropicale. « Pas si désagréable que cela! » pensez-vous tout haut en secouant la poussière de votre tricorne et de votre barbe. Selon la position du soleil, et selon votre estomac, midi doit être passé donc vous en profitez pour prendre une ration. Se faisant, vous regagnez 3 pts de vie. D'où vous êtes, vous ne voyez aucun chemin ou sentier de chasse praticable et tout porte à croire que la suite de votre périple sera rude. Entre les branches d'arbres, vous apercevez le volcan qui se trouve maintenant tout près sur votre droite. Vous en déduisez donc que vous vous trouvez pile au Nord de l'île et assurément pas très loin de la côte. Si vous décidez de continuer dans cette direction, en espérant atteindre l'extrémité Nord de l'île, rendez-vous au 97. Un grondement sourd et une nouvelle secousse, qui semble durer encore plus longtemps que la précédente, vous invite également à aller en direction de ladite montagne volcanique, soit vers l'Est. Rendez-vous 149 si vous préférez cette option.

22

Tel un fou furieux, vous foncez devant vous en effectuant de grands moulinets avec votre rapière. Quelques feuilles géantes de palmiers succombent à votre attaque...mais c'est tout! Pas impressionné le moindre du monde, l'animal au noir pelage bondit à nouveau sur vous et vous blesse de 3 pts de vie supplémentaire! Vous vous ressaisissez rapidement et contre-attaquez maintenant que la bête est à votre portée. Une solide bataille s'en suit et, beaucoup de sueur et de sang plus tard, vous en sortez heureusement vainqueur. Vous avez toutefois perdu 3 pts de vie supplémentaires durant l'affrontement. Si vous êtes toujours en vie, vous décidez de rebrousser chemin vers l'embranchement précédent, ce qui vous laisse maintenant le choix entre le sentier plein Sud (rendez-vous au 78) et le Nord (rendez-vous au 115). Si vous êtes mort, c'est malheureusement la fin de votre aventure.

23

Jakarta le Brave vous regarde froidement et se lève de son séant d'un air grave. Il fait signe à l'un des hommes qui lui amène un lourd marteau de guerre. Il enlève promptement sa coiffe, sa cape tachetée et s'avance vers vous d'un pas résolu, tenant son marteau à deux mains. Vous êtes dans l'eau chaude, mais alors là vraiment! Vous reculez d'autant de pas qu'il avance mais êtes rapidement encerclé par la foule de voyeurs qui déjà encourage leur chef à vous écraser le crâne. Vous avez beau être un féroce combattant, vous ne parviendrez pas à vaincre le puissant chef de tribu. Vous finirez effectivement le crâne fracassé et votre histoire se termine ainsi.

24

Vous fourrez rapidement trois grosses pépites d'or dans vos poches, ni vu ni connu! N'oubliez pas de les noter sur votre fiche d'aventure. Rendez-vous maintenant au 109.

25

Au petit matin, vous retrouvez Jakarta le Brave comme prévu au centre du village. Tous s'affairent déjà à leurs tâches quotidiennes et quelques femmes préparent une cérémonie en l'honneur de la sentinelle décédée la nuit dernière. On vous explique que son corps sera recouvert de fleurs aromatiques et déposé sur un petit autel non loin de vous. Un feu restera allumé toute la journée en l'honneur du défunt. Il sera éteint seulement en soirée, soit à la toute fin du rituel de chants et danses adressés à leur divinité. Jakarta vous mentionne ensuite que vous avez la journée pour explorer le village, donner un coup de main, discuter avec les villageois, vous entraîner, bref à vous de voir ce que vous allez faire de vos dix doigts! Notez bien que vous aurez le temps de faire seulement trois des activités proposées ci-dessous durant la journée. Une fois que vous aurez fait un premier choix, on vous mentionnera de revenir au numéro 25 pour en faire un deuxième et puis un troisième. Lorsque vos trois actions seront terminées, vous devrez vous rendre au paragraphe 5 car la nuit sera tombée et ce sera l'heure de rejoindre votre poste en prévision du combat contre le Chupacabra! Voici donc ce que vous pouvez faire aujourd'hui :  
Allez voir le forgeron pour l'assister à la fabrication de l'arme en argent, rendez-vous au 81.  
Allez visiter le temple pour tenter de discuter avec l'énigmatique Shaman, rendez-vous au 37.  
Vous entraîner au maniement de la lance avec les guerriers de la tribu, rendez-vous 73.  
Aidez les femmes à préparer la cérémonie pour le défunt, rendez-vous au 110.  
Prendre une bonne partie de la journée pour simplement vous reposer et soigner vos blessures, rendez-vous au 155.

26

Vous vous êtes entraîné au maniement de la lance avec vos nouveaux frères d'armes, mais est-ce que ce sera suffisant pour vaincre un tel monstre ? Vos chances de vaincre la créature repose en fait davantage sur les cinq flèches d'argent qui seront décochées dans le clair-obscur d'une nuit de pleine lune au cœur de la jungle...À bien y repenser, vous pourriez peut-être agir afin de faire jouer la fortune en votre faveur. Voulez-vous utiliser votre Bracelet Porte-chance, à condition qu'il vous reste au moins un crâne blanc. Si oui, rendez-vous au 156. Si non, rendez-vous 12.

27

Autour du navire se dresse maintenant sept trombes marines qui font environ la hauteur du mât principal! À vrai dire, on dirait plus sept colonnes d'eau qui entourent *L'Apocalypse* tels les tentacules d'un gigantesque monstre marin! Vous avez à peine le temps d'analyser la situation que les appendices liquides s'abattent tour à tour sur le vaisseau, brisant le bois et broyant les os de votre pauvre équipage! Un par un, les matelots sont projetés en tous sens, soulevés dans les airs ou carrément agrippés, OUI agrippés par les membres de cette abomination élémentaire! Ce pourrait-il que, pendant toutes ces années, le célèbre *Détroit des Sept Cyclones* ait hérité d'un tel nom à cause d'une créature mythique de la sorte ? Face à une telle puissance, vous comprenez maintenant pourquoi autant de navire ont trouvé leur fin au fond de l'océan. De votre côté, qu'allez-vous faire face à cet étrange et mortel phénomène ? Allez-vous vous avancer et défier la créature avec votre fidèle rapière (rendez-vous au 150) ou vous concentrez sur la barre afin de tenter de sortir de cette impasse (rendez-vous au 101) ?

28

La tyrolienne vous a donc fait atterrir dans une petite cabane en bois construite sur les branches noueuses d'un arbre à écorce rouge, arbre de la même espèce que celui situé de l'autre côté du gouffre. Cette cabane, qui est presque vide, ne semble pas avoir été visitée depuis de nombreuses années mais vous

décidez néanmoins de la fouiller. Bien vous en a pris car vous trouvez, parmi les quelques débris trainant dans un coin, un magnifique marteau de guerre. Il est très semblable à celui du chef Jakarta à la différence qu'il est plus court et se manie d'une seule main. Son manche est fabriqué dans un bois noir et solide que vous devinez être de l'ébène. La tête du marteau est faite d'un alliage de métaux qui vous est inconnu mais qui semble très résistant. À n'en point douter, vous venez de trouver ici une arme contondante des plus redoutables! Ajoutez cette arme sur votre fiche d'aventure. Vous descendez ensuite de l'arbre pour vous apercevoir que le seul sentier existant descend vers la vallée au lieu de se diriger vers le volcan. Rendez-vous au 148.

29

La blessure est dévastatrice et vous sentez le poison courir dans vos veines. Vous perdez 8 pts de vie! Si vous êtes toujours en vie, au bout de plusieurs minutes infernales, vous arrivez à vous ressaisir et à vous redresser en boitant. Vous apercevez alors, au travers les nombreuses toiles, un autre tunnel de biais sur votre droite. Comme l'immonde araignée est partie dans l'autre direction, vous optez sans hésiter pour ce nouveau tunnel. Rendez-vous au 94

30

Qu'allez-vous répondre ?

"Jakarta Râni", rendez-vous au 45.

"Ecta Aorta", rendez-vous au 17.

"Siba Runa Fecta", rendez-vous au 145.

31

Vous avez mérité de festoyer toute la nuit! À la lumière des feux de bois et du clair de lune, vous dansez, chantez et riez avec la tribu jusqu'aux petites heures du matin. Vous avez même le privilège de goûter à leur fameux alcool fait à base de plantes et de racines exotiques. Même Jakarta, si droit et dure en temps normal, danse et s'amuse, finalement libéré d'un immense poids sur les épaules. Le reste de la nuit est un peu floue dans votre esprit... Rendez-vous au 120.

32

Votre marche vous amène vers une section encore plus sauvage de l'île. « Comme si c'était possible!? » maudissez-vous à haute voix tout en tranchant pour une centième fois devant vous lianes, branches et fougères géantes de toutes sortes. Tout vous semble soudainement plus tranquille par ici, comme si oiseaux, insectes et même singes hurleurs jugeaient bon de se taire pour ne pas attirer un quelconque prédateur. Prédateur que vous ne tardez pas à croiser quelques mètres plus loin : une énorme panthère noire surgit de nulle part et vous laboure l'épaule de ses puissantes griffes! Vous perdez 3 pts de vie! Vous pivotez sur vous même pour faire face à votre agresseur mais ce dernier s'est déjà dissimulé sous le fort couvert de la végétation, le rendant invisible à vos yeux. Comment allez-vous vous préparer à la prochaine attaque ? En fonçant droit devant vous (rendez-vous au 22), en demeurant sur place (rendez-vous au 133) ou en bougeant sur votre droite pour vous adosser à un arbre (rendez-vous au 68) ?

33

Vous venez d'inventer un mot! Fait rare et inusité, le capitaine Hellsson a paniqué! Une goutte de sueur perle sur votre front alors que vous attendez la réaction de votre hôte. La pression est grande et vous êtes même tenté d'utiliser votre bracelet porte-chance afin de faire tourner le vent en votre faveur. Si vous décidez de le faire, noircissez un crâne blanc sur votre fiche d'aventure avant de vous rendre au 11. Si vous préférez ne pas l'utiliser en pareille circonstance, rendez-vous au 118.

34

Éclairé de votre précieuse torche, vous avancez dans l'étroit corridor qui débouche rapidement sur une petite alcôve. Le buste d'une magnifique femme à la longue chevelure a été sculpté à même les pierres du temple. Comme vous ne voyez aucun autre chemin, vous approchez la flamme de la demi-statue pour mieux l'examiner : la femme, d'une beauté singulière, semble figée dans le temps, attendant patiemment un visiteur. Elle vous dévisage de ses yeux perçants comme un félin et cela vous rend mal à l'aise sans trop savoir pourquoi. Vous avez devant vous la représentation de Mère Jaguaria et, dès que vous le réalisez, vous posez un genou par terre et baissez la tête pour lui rendre hommage. Relevant les yeux, vous remarquez alors qu'elle porte un collier de pierres précieuses, de vraies perles pour être plus précis! Il en manque d'ailleurs une, en plein centre du collier, pour le compléter. Avez-vous la perle manquante en votre possession ? Si oui, rendez-vous au 178. Si non, vous êtes malheureusement coincé à jamais dans ce dédale car le seul moyen de continuer est d'activer le mécanisme qui déclenche une porte secrète. Le Capitaine Hellsson finira donc ses vieux jours emmurés vivant dans un temple perdu au fin fond de la jungle...pas vraiment ce que vous aviez en tête comme point d'exclamation à votre vie trépidante.

35

À la lumière de votre torche, vous empruntez le passage qui débouche rapidement sur une grande pièce carrée, deux à trois fois plus grande que votre refuge de la nuit précédente. Les murs de pierre y sont décorés de bas-reliefs et de fresques représentant le peuple maltek interagissant avec l'une de leur divinité, chaque fois représentée par un grand corbeau au noir plumage. Nul doute : vous vous trouvez dans le temple perdu du clan du Corbeau! Si la prophétie est exacte, l'Orbe Verte se trouve cachée ici-même à votre portée! Un frisson d'excitation vous parcourt l'échine ou serait-ce plutôt un frisson d'angoisse à cause de la mise en garde du Shaman. Vous avancez et voyez maintenant un petit autel dans le coin droit et un passage continuant droit devant vous. Voulez-vous examiner l'autel (rendez-vous au 114) ou sortir immédiatement de la pièce par le passage (rendez-vous au 106) ?

36

Combattant la chaleur écrasante, vous franchissez les quelques mètres vous séparant du cul-de-sac et débutez sans tarder l'examen des objets. Le seau contient des roches sans valeur. La pioche pourrait vous servir d'arme, surtout si vous avez perdu votre arme principale, donc vous décidez de l'emporter avec vous. Noter la pioche sur votre fiche d'aventure. Quant à l'objet brillant, il ne s'agit malheureusement pas de la pierre magique tant recherchée mais plutôt d'un magnifique masque doré représentant le visage d'un singe. Il est entièrement fabriqué en or et il est serti de plusieurs petites émeraudes et topazes. Cette œuvre d'art doit valoir à elle seule une petite fortune! Vous vous empressez de la mettre dans votre sac à dos, salivant déjà à l'idée de la revendre au plus offrant. Inscrivez le masque de singe en or sur votre fiche d'aventure. Une nouvelle secousse vous sort de vos rêveries et vous rebroussez finalement chemin avant de perdre conscience sous l'effet de la température quasi insupportable. De retour à l'embranchement, vous prenez le passage de droite. Rendez-vous au 134.

37

D'une façon plus ou moins subtile, vous faites un rapide tour du village avant de finir votre trajet à l'entrée du temple. Ce dernier est gardé par deux énormes statues représentant des jaguars. Encore une fois, les détails sont si finement ciselés dans le roc qu'on jurerait de vrais félins prêts à bondir sur leur proie, en l'occurrence vous! Heureusement, point de mouvement inattendu de leur part, mais plutôt une scène imprévue à l'intérieur du temple : le Chaman est en train de tatouer un de ses comparses, un vrai colosse, sans doute le maltek le plus costaud que vous avez croisé depuis votre arrivée! Le tout se passe de façon cérémonieuse et il s'en dégage une aura de mystère, voire de magie. Comme hypnotisé, vous regardez le Shaman s'exécuter pendant l'heure qui suit avant de pouvoir compléter le résultat final, soit un magnifique jaguar décorant maintenant le dos de l'homme. Pendant tout ce temps, une idée a germé dans votre esprit... Souhaitez-vous demander à cet homme mystérieux de vous faire un tatouage ? Si oui, rendez-vous au 139. Si non, rendez-vous au 25 pour faire votre deuxième ou troisième choix d'activités pour la journée.

38

Vous retirez les grandes feuilles de palmiers qui camouflait la pirogue, celle-ci pouvant accueillir deux passagers maximums. Après un examen approfondit, vous ne décelez ni trou importun, ni brèche sournoise donc vous êtes désormais persuadé que cet engin peut flotter! Cependant, et aussi loin que porte votre regard vers l'horizon, il y a toujours ce mur de nuages tourbillonnant qui ne présage rien de bon pour votre embarcation, qui est somme toute rudimentaire. Derrière vous, le volcan gronde une fois de plus, crachant sa noire fumée de plus en plus haut dans le ciel. Vous avez une décision à prendre : tenter votre chance en mer avec la pirogue (rendez-vous au 93) ou emprunter le sentier qui replonge dans la jungle en direction du volcan (rendez-vous au 141). Vous pouvez aussi aller examiner les pierres noires si vous ne l'avez pas encore fait en vous rendant au 76.

39

Vous ruminez un instant du haut de votre perchoir et vous visualisez votre unique porte de sortie : vous devrez faire un bond de trois mètres dans cet escalier ancien décrivant un angle de 60 degrés et espérez contrôler votre atterrissage sur les marches glissantes si vous ne voulez pas aller rejoindre le gardien de pierre quelques vingt mètres plus bas! Ce serait le moment idéal pour utiliser votre Bracelet Porte-chance, à condition de pouvoir toujours le faire. Si vous pouvez le faire, rendez-vous au 143. Si non, rendez-vous au 171.

40

Utilisant votre épée comme un levier, vous ouvrez d'abord la caisse de gauche qui contient...une pleine cargaison de poissons avariés! Vous avez tôt fait de donner un coup de pied pour renverser ce contenu nauséabond le plus loin possible de vos narines. Quelque peu hésitant, vous ouvrez néanmoins l'autre caisse et avez le grand plaisir d'y trouver une bouteille de vin rouge encore intacte! Le reste de la cargaison est brisé mais vous allez vous contenter de cette belle prise! Inscrivez la bouteille de vin sur votre feuille d'aventure. Elle contient trois doses et chaque dose bu vous permettra de regagner 2 pts de vie. N'oubliez pas d'en tenir le décompte durant votre aventure. Maintenant que cela est fait, allez-vous faire les poches de ce pauvre Boug (rendez-vous au 164, si vous ne l'avez pas déjà fait bien sûr), vous rendre à l'autre bout de la plage sur votre droite pour examiner de plus près la structure (rendez-vous au 82) ou bien pénétrer dans la jungle sans plus attendre (rendez-vous au 168) ?

41

Vous vous engouffrez dans le tunnel qui descend en pente douce, uniquement éclairé par la flamme vacillante de votre torche. Flamme qui vacille de plus en plus d'ailleurs et, avant que vous n'ayez eu le temps d'allumer une seconde torche, POUF! vous vous retrouvez dans le noir le plus total! Fouillant dans votre sac pour remédier à la situation, un désagréable frottement se fait soudainement entendre: comme si quelqu'un, ou quelque chose, râclait les murs pierreux avec une épée ou du moins, avec un objet métallique et pointu. Le son se rapproche rapidement de vous, inlassable mélodie qui ne laisse présager rien de bon! Vous récupérez finalement les deux pierres de silex dans votre sac et les frottez vigoureusement ensemble afin de créer l'étincelle qui vous sauvera de ces ténèbres. Au moment où vous y parvenez, la flamme ainsi ravivée vous révèle alors une vision de pure horreur: une créature au visage défiguré se tient devant vous! Vêtue de haillons noirs, qui laisse entrevoir sa peau grisâtre recouverte de balafres purulentes, cet infâme être décharné dégage une telle aura de terreur que vous en êtes pétrifié! Avant que vous n'ayez pu reprendre vos esprits, elle vous agrippe le crâne de ses puissantes griffes qu'elle prend toujours bien soin d'affûter sur les pierres centenaires du temple maudit. La suite n'est pas très belle à voir...et c'est malheureusement la fin votre aventure.

42

D'un coup franc vous tranchez net la corde de la tyrolienne ancestrale. Comme vous avez réagi rapidement, le primate mutant se voit précipiter vers le fond de la vallée où il se fracasse à maintes reprises sur les pics rocaillieux du bord de la falaise. Aucune chance que la bête n'ait pu survivre à une chute aussi rude...du moins vous l'espérez! Rendez-vous maintenant au 28.

43

Vous avez développé une certaine complicité avec le Shaman et ce dernier, qui est habituellement avare de contact physique, vous donne une solide poignée de main en vous regardant de ses yeux de faucons. Alors qu'il scrute le plus profond de votre âme, il semble pris d'une vision qui le rend absent pendant quelques secondes, ses yeux noirs devant gris comme si une tempête envahissait ses globes oculaires! Il revient à lui et vous dit : "Ecta Aorta; Sois vivant! Le passé ne peut être changé et l'avenir n'existe pas encore. Sois présent!" Ne sachant trop comment interpréter ses sages paroles, vous le remerciez tout simplement. Rendez-vous maintenant au 196.

44

Vous débarquez en trombe et frappez solidement l'homme-singe le plus près. Ce dernier n'a pas le temps de réaliser ce qui lui tombe dessus : deux moulinets de rapière plus tard et sa tête s'envole dans les airs et percute un grand palmier avec un bruit mât. Maintenant en supériorité numérique, les deux hommes de la jungle ont tôt fait de se débarrasser également de leur opposant. Un grand sourire aux lèvres, ils s'apprêtent à vous remercier dans leur langue ancestrale. Si le mot TAB est inscrit sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au 20. Si non, rendez-vous au 91.

45

Jakarta Râni signifie Chef Jakarta en langue maltek donc votre réponse de vous aide guère. En effet, votre interlocuteur sait qui il est! Il attend de vous que vous lui disiez qui vous êtes et quelles sont vos intentions. Malheureusement pour vous, la barrière de la langue jette un froid entre vous et la tribu et Jakarta le réalise également. Rendez-vous au 117 pour connaître votre sort.

46

Sans une arme digne de ce nom pour vous sortir de l'embarras, vous n'êtes pas en mesure de vous libérer de l'étreinte du crabe géant. En effet, quelques instants plus tard, c'est avec horreur que vous vous retrouvez projeté dans sa bouche aux milles dents. C'est malheureusement de cette façon forte dégoûtante que se termine votre légende.

47

Vous examinez l'autel de prières qui est très semblable à celui observé à l'entrée du temple. Vous y trouvez la même assiette dorée à l'exception faite qu'elle est vide, pas de petit paquet si précieusement emballé cette fois. Une inscription en maltek est également inscrite dans la pierre:

*Que celui qui a volé s'en repentisse*

*Que celui qui a tué s'en départisse*

*Que celui qui a aidé les défunts s'en réjouisse*

Alors que vous terminez votre lecture, vous réalisez trop tard que vous n'avez pas à faire à un autel de prières...mais bien à un autel de sacrifices! Vous constatez du même coup qu'une force invisible et inexplicable vous empêche de quitter la dalle de pierre! Gardant la tête froide, vous relisez les divines paroles et comprenez finalement que vous devrez faire un sacrifice afin de pouvoir expier vos péchés et vous libérer. Mais lequel ? Vous réfléchissez...

Si vous possédez des pépites d'or, rendez-vous au 173.

Si vous possédez une broche en or en forme de soleil, rendez-vous au 69.

Si vous ne possédez aucun de ces deux objets, rendez-vous au 14.

Si par chance vous possédez les deux objets, à vous de décider ce que vous voulez déposer sur l'autel en vous rendant au numéro correspondant!

48

Votre marche dans la jungle vous rend de plus en plus las et de moins en moins sur vos gardes. Grave erreur car vous croisez la route d'un étrange humanoïde verdâtre à tête de crapaud qui bondit de dernière une souche d'arbre pour vous attaquer! Il vous arrive seulement à hauteur d'épaules mais il est très agile et le coutelas qu'il manie suinte encore du sang de sa dernière victime. Vous dégainez votre arme question d'en finir rapidement avant qu'il n'alerte sa bande! Le combat se déroule à votre avantage et vous avez tôt fait de réduire au silence votre adversaire, mais non sans avoir perdu 2 pts de vie. Cette singulière créature ne possède rien d'intéressant et son coutelas s'est brisé à la toute fin du combat. Et toujours pas de trace d'eau! Continuez votre route en vous rendant au 65.

49

Vous agrippez la pioche à deux mains et la lancez de toutes vos forces en direction du colosse de pierre: elle effectue trois pleines rotations avant de se ficher dans sa poitrine! Il pose un genou par terre à la suite du choc...mais il n'est pas vaincu pour autant! Cela vous laisse néanmoins le temps de penser à votre prochaine stratégie. Alors, allez-vous essayer de l'attirer dans les marches qui mènent en haut du temple (rendez-vous au 74) ou le contourner et pénétrer dans le temple pour vous cacher (rendez-vous au 167) ?

50

Sans perdre une seconde, vous sortez du bâtiment de pierre qui vibre de plus en plus. Il était grand temps car ce n'est qu'une question de secondes avant que vous ne le voyiez être englouti définitivement par la mer! C'est un pan de l'histoire de cette île qui vient de disparaître sous vos yeux et vous en tirez une certitude : elle est ou elle a été habitée par une civilisation intelligente et organisée. Quelle action allez-vous entreprendre maintenant ? Pénétrer dans la jungle (rendez-vous au 168) ou bien explorer l'autre partie de la plage avec les débris, si vous ne l'avez pas encore fait bien sûr, en vous rendant au 56 ?

51

La blessure est terrible mais, fort heureusement, l'encre magique de votre tatouage vous permet de résister au poison. Vous perdez tout de même 4 pts de vie (au lieu de 8!). Si vous êtes toujours vivant, vous vous redressez en boitant, plus déterminé que jamais à sortir d'ici au plus vite. Vous apercevez alors, au travers la toile de l'araignée, un autre tunnel de biais sur votre droite. Comme l'immonde araignée est partie dans l'autre direction, vous optez sans hésiter pour ce nouveau tunnel. Rendez-vous au 94

52

Noircissez un des crânes de votre Bracelet Porte-Chance. N'oubliez pas d'en tenir le décompte sans tricher. Vous entamez la descente et, bien que les rochers soient pour la plupart instables, tout se passe sans anicroche. Maintenant arrivé au fond de la vallée, rendez-vous au 148 pour voir de quoi il en retourne.

53

La chaleur augmente encore d'un cran, ce qui semble d'abord peu probable, mais c'est effectivement le cas! Les effets de la chaleur intense vous font d'ailleurs perdre 2 pts de vie. Vous êtes sur le point de rebrousser chemin lorsque vous voyez au loin que le tunnel se termine en un cul-de-sac contenant les restants d'une exploration minière : une pioche, un seau en bois et un objet rond et brillant suspendu au mur. Souhaitez-vous aller voir de quoi il en retourne malgré une chaleur digne des *Neufs Enfers*? Si oui, rendez-vous au 36. Si vous jugez plus sage de rebrousser chemin dès maintenant et prendre le passage de droite, rendez-vous au 134.

54

Après quelques mètres à peine, le tunnel effectue un coude vers la gauche. Vous continuez votre chemin pendant une minute et avez soudainement l'impression que le passage devient de plus en plus étroit...et ce n'est pas qu'une impression car vous avez malheureusement activé un piège retord! Résultat des courses : les murs se referment bel et bien sur vous! Allez-vous foncer vers l'avant (rendez-vous au 181) ou faire demi-tour (rendez-vous au 190) ?

55

Le lendemain matin à votre réveil, on vous informe que le village a bel et bien été victime d'une attaque durant la nuit : deux sentinelles postées au Nord du village ont été tuées par une créature inconnue et trois autres ont été grièvement blessés! Voyant la mine triste des villageois s'afférant à soigner les blessés et priant leur divinité au pied des défunts, vous vous sentez coupable de n'avoir rien fait. Vous vous retirez à l'écart et décidez de profiter de cette distraction pour vous éclipser en douce. Vous récupérez dans votre hutte une longue corde tressée à partir de lianes, trois torches et des pierres de silex pour allumer un feu. Seul une fois de plus, vous vous enfoncez de nouveau au plus profond dans cette jungle impitoyable. Serez-vous en mesure d'y survivre sans la précieuse aide du peuple maltek ? Rendez-vous au 160 pour le découvrir!

56

Les restes de l'épave, échoués sur la plage, sont assez sommaires : un mât fracassé en quatre morceaux et plusieurs caisses de bois éventrés dont le contenu s'est brisé au sol ou a sombré en mer. Seulement deux caisses demeurent intactes et, entre celles-ci, git le cadavre d'un membre de l'équipage. Vous reconnaissez aussitôt ce vieux Boug, un joyeux luron qui a toujours apprécié une bonne partie de dés...en trichant bien sûr! Allez-vous faire les poches de ce pauvre Boug (si oui rendez-vous au 164) ou bien porter votre attention sur les caisses en bois en vous rendant au 40 ?

57

Vos chances de vaincre la créature repose maintenant sur cinq flèches d'argent qui seront décochées en pleine forêt dans le clair-obscur d'une nuit de pleine lune...À bien y repenser, vous pourriez peut-être agir afin de faire jouer la fortune en votre faveur. Voulez-vous utiliser votre Bracelet Porte-Chance, à condition qu'il vous reste au moins un crâne blanc. Si oui, rendez-vous au 156. Si non, rendez-vous 12.

58

Comme vous allez vite le constater, le Gorax est une créature d'une force redoutable et d'une agilité surprenante! Malgré tout votre savoir-faire au combat, il prend rapidement le dessus sur vous et vous blesse à deux reprises de ses griffes puissantes. Vous perdez 6 pts de vie! Si vous êtes toujours vivant, allez-vous vous entêter à poursuivre le combat ? Si oui, rendez-vous au 169. Si non, vous n'avez d'autre choix maintenant que de prendre la fuite en utilisant la vieille tyrolienne donc rendez-vous au 87.

59

Devant cette impasse, vous décidez d'avoir recours à *Dame Chance* et frottez l'un des crânes comme à l'habitude...mais après quelques instants, rien ne se passe et il reste toujours blanc! On vous avait avisé qu'une force maléfique hantait toujours les lieux et, de toute évidence, sa puissante magie noire vous empêche d'utiliser votre relique! Pestant de rage, vous allez devoir vous fier uniquement à votre pif pour la suite de votre exploration sous-terraine. Allez-vous choisir:

Le tunnel de gauche, rendez-vous au 41.

Le tunnel du centre, rendez-vous au 132.

Le tunnel de droite, rendez-vous au 170.

60

Vous sortez triomphalement la bourse de ce vieux bougre de Boug et l'ouvrez sous les yeux attentifs de vos nouveaux alliés. « Mille mercis étranger! Il y a maintenant de l'espoir pour notre peuple! » répond Jakarta le Brave avec un trémolo dans la voix, ce qui vous surprend de la part de cet homme de prime abord aussi droit et dur que du granit. Cette bête de cauchemar doit tourmenter son peuple depuis vraiment longtemps! D'un commun accord, vous retournez tous dormir question d'être le plus vigilant possible pour la grosse journée qui vous attend demain. Rendez-vous au 25.

61

Avec une confiance inébranlable, vous vous saisissez de la pierre rouge en face de vous. Aussitôt dans la paume de votre main, elle émet une douce radiation magique et vous savez dès lors que vous avez fait le bon choix! Félicitations! Vous avez enfin trouvé l'Orbe Rouge de la tribu du clan du Jaguar! Notez l'objet convoité sur votre fiche d'aventure. Tandis que votre regard est rivé sur la pierre, les trois entités disparaissent comme par enchantement, non sans vous laisser une dernière mise en garde à l'unisson: « Tu auras encore un dernier choix à faire Hellsson... ».

Le sol, les murs et le plafond du temple ancien se mettent alors à trembler comme jamais. Vous revenez à vous...la prophétie de la fin des temps...*Le Grand Cracheur de Feu* doit être entré en éruption au moment où vous, l'étranger de la légende, avez retrouvé l'Orbe magique!

L'Orbe Rouge du Jaguar toujours dans votre main droite, vous fouillez dans votre double poche et en sortez l'Orbe Verte du Corbeau de votre main gauche. Que faire maintenant? Vos amis malteks ne vous ont pas laissé d'indications rendu à ce stade: il n'existe en effet aucun manuel d'instructions sur comment utiliser un tel pouvoir magique! Les pierres illuminent la pièce de plus en plus et vous sentez leur vortex magique circuler autour de vous et même en vous! Vous êtes pris de panique pour une rare fois de votre existence et tout se bouscule dans votre esprit. Alors que tout commence à s'écrouler autour de vous, la puissance des pierres atteint un maximum et un portail lumineux se forme devant vous. Tout devient clair maintenant: vous devez visualiser votre destination, faire confiance à la prophétie et y pénétrer avant d'être écrasé sous une tonne de rocs! Vous avez une dernière pensée pour Jakarta, le Chaman et les Malteks : une triste fin les attend, un sort funeste que cette civilisation ancienne ne mérite certainement pas! C'est alors que surgit en vous une idée...et si jamais vous aviez encore un rôle à jouer dans tout ça ? Vous fermez alors les yeux, visualisez votre destination et pénétrez vers l'inconnu. Rendez-vous au 84.

62

Au contact de votre main sur la pierre, celle-ci émet une faible lumière et une légère vibration. Vous regardez les curieux symboles, d'abord illisibles, devenir de plus en plus clair sous vos yeux et surtout, dans votre tête. Vous avez le temps de lire "*Récit de la fin des Temps*" avant que le Chaman se retire avec son précieux objet. Mystifié devant cette magie, vous prenez un pas de recul avant de vous rendre compte que vous pouvez désormais comprendre le dialecte des hommes de la jungle! Et cela est une bonne nouvelle pour le Capitaine Hellsson car il aura grand besoin de la précieuse aide du peuple maltek pour survivre au moins une journée de plus sur cette île perdue! Rendez-vous au 118.

63

Les effets de la galette divinatoire se font encore ressentir au moment où vous pénétrez dans une vaste pièce cérémoniale dans laquelle se trouve un autel de prières dans le coin gauche et un grand tombeau de pierre en plein centre. Dans le mur du fond, deux escaliers se côtoient, l'un qui descend et l'autre qui monte. Quelques pas de plus et des lumières de couleurs vous assaillent de toute part, tellement que vous en avez le tournis! Le tombeau émet une lueur verte, alors que l'autel brille d'une lueur plutôt violette. Pour sa part, l'escalier qui monte émet une lueur jaune, alors que l'escalier qui descend ne produit aucune lumière, le noir total. Une bonne gifle au visage et vous reprenez finalement le contrôle de vos sens. Les couleurs s'estompent finalement et vos hallucinations sont terminées pour de bon. Vous avez maintenant un choix à faire. Qu'allez-vous examiner en premier ?

L'autel de prières, rendez-vous au 47.

Le tombeau, rendez-vous au 166.

L'escalier qui descend, rendez-vous au 113.

L'escalier qui monte, rendez-vous au 137.

64

Sans hésiter, vous ouvrez la fiole et buvez son contenu d'un trait! Votre audace vous rapporte gros car il s'agit d'une puissante mixture de guérison de savoir ancien maltek qui vous fait regagner 8 pts de vie! Maintenant que vous avez trouvé la première pierre disparue, il vous faut quitter au plus vite ce temple maudit. Les deux options devant vous sont les escaliers donc allez-vous choisir celle qui descend (rendez-vous au 113) ou celle qui monte (rendez-vous au 137) ?

65

Environ deux heures de marche plus tard, vous aboutissez finalement à un décor différent : vous vous trouvez à l'extrémité d'une zone qui a clairement été défrichée et organisée d'une façon bien précise. Cette plantation contient plusieurs espèces d'arbres fruitiers qui ont été plantées de façon méthodique pour en faciliter la récolte, preuve irréfutable qu'une civilisation intelligente vit sur cette île! Votre joie est encore plus grande lorsque vous découvrez un petit puits construit non loin du site! Faisant ni une ni deux, vous récoltez le précieux liquide dans une petite bouteille de terre cuite qui reposait par terre et en avalez le contenu entier : qui aurait cru que l'eau goûtait aussi bonne! Cette belle découverte vous revigore de 2 pts de vie. Maintenant que vous avez bu, vous réalisez que vous avez faim. Vous pourriez certainement manger l'une de ces variétés de fruits, mais laquelle choisir car aucunes ne vous sont familières. Allez-vous goûter à : un long fruit mauve et recourbé ressemblant à une banane ? Rendez-vous au 10. Un petit fruit orangé poussant sur un arbuste très épineux qui vous arrive à hauteur de taille ? Rendez-vous 111. Ou bien un autre petit fruit, rouge vif celui-là, qui pousse au sommet d'une longue tige semblable à du bambou ? Rendez-vous au 152.

66

Ne portant pas attention à l'homme, car l'heure n'est point à la discussion, vous continuez vos moulinets d'épée et brisez la lance de votre adversaire en deux. Sans lui laissez le temps de réagir, votre rapière fini le travail et l'homme s'effondre lourdement sur le sol humide de la jungle. Vous vous tournez alors pour voir comment se déroule l'autre affrontement...et BAM! vous recevez, en guise de remerciement des hommes-singes, un violent coup de bâton sur le crâne! Malheureusement, vous ne vous réveillerez jamais à la suite de cette attaque sournoise. Votre vie de capitaine prend fin ici dans l'enfer de la jungle.

67

« De nombreuses créatures mutantes habitent le Nord de l'île et c'est pourquoi nous y allons qu'en extrême nécessité. Un groupe de chasseur a surpris un terrible Gorax, un gorille mutant fort comme trois hommes, qui a élu domicile non loin de l'ancienne tyrolienne qui permet de franchir la vallée...un seul des nôtre est revenu vivant de cette altercation. La région marécageuse de l'île recèle mille et un dangers donc soyez très prudent si vous décidez d'y mettre les pieds. Finalement si jamais vous atteignez les plages, faites très attention aux crabes géants qui se dissimulent dans le sable en se faisant passer pour de simples rochers noirs. » Beaucoup de dangers en perspective, mais vous êtes soulagé de savoir qu'il n'y a pas d'ours polaire sur cette île...cela n'aurait fait aucun sens! Notez les informations qui vous semblent pertinentes et rendez-vous au 92. L'heure de votre départ a sonné!

68

Bonne décision! Dans cette position, la panthère ne pourra pas vous surprendre de dos. Elle réapparaît peu de temps après en effectuant un immense bond pour venir atterrir juste devant vous. Un furieux combat s'en suit et vous avez finalement le dessus, mais ce n'est pas sans avoir perdu 3 pts de vie supplémentaire à la suite d'une profonde laceration sur votre bras gauche. Si vous êtes toujours en vie, vous décidez de rebrousser chemin vers l'embranchement précédent, ce qui vous laisse maintenant le choix entre le sentier plein Sud (rendez-vous au 78) et le Nord (rendez-vous au 115).

69

« Que celui qui a aidé les défunts s'en réjouisse! » dites-vous tout haut en déposant sur l'autel la broche dorée. Une douce et non moins étrange brise venue de nulle part vous caresse les poils du menton...et vous voilà de nouveau un homme libre! De plus, votre corps et votre esprit sont moins fatigués qu'à votre entrée dans le temple : vous venez de regagner 5 pts de vie! Vous reculez d'un pas et poussez un soupir de soulagement. Au même moment, un grincement sonore se fait entendre en provenance du tombeau de pierre: le cercueil vient de s'ouvrir de lui-même! Rendez-vous au 127.

70

Vous optez pour le même choix que le colosse maltek. Bien que votre tatouage soit beaucoup plus petit, vous sentez peu à peu une force renouvelée vous envahir: vous venez de regagner 2 pts de vie à votre total actuel et 2 pts de vie à votre total de départ! Votre nouveau maximum de points de vie est maintenant de 22! N'oubliez pas de noter tout cela sur votre fiche d'aventure. Vous remerciez le Chaman avant de retourner au 25 pour faire un autre choix pour la journée. Il ne reste plus une goutte d'encre donc pas de deuxième tatouage!

71

Vous voilà de retour dans le sentier plus praticable et rapidement de retour à l'intersection. Allez-vous maintenant vous diriger vers l'Ouest (rendez-vous au 32) ou vers le Nord (rendez-vous au 115) ?

72

Des bruits de bagarre! Vous accélérez aussitôt le pas, jubilant à l'idée d'en découdre avec un adversaire digne du Capitaine Hellsson! À l'autre bout de la plantation, deux factions sont en plein combat : deux hommes à la peau foncée, vêtus de pagnes et maniant de longues lances affrontent deux hommes-singes, eux aussi sommairement vêtus. Les hommes-primates manient quant à eux de longs bâtons de combat avec une agilité déconcertante. Ils prennent rapidement l'ascendant sur le combat et vous réalisez que votre implication aura un grand rôle à jouer sur l'issue de la bataille. Mais qui allez-vous aider ? Les hommes vêtus de pagnes (rendez-vous au 44) ou les hommes-singes (rendez-vous 108) ?

73

Vous êtes très habile avec votre rapière, mais pas vraiment avec une lance entre les mains! Les Malteks vous accueillent rapidement comme l'un des leurs et c'est dégoulinant de sueur que vous passez une demi-journée à vous entraîner avec eux. Ce sont des hommes fiers et extrêmement athlétiques, plus que vous ne l'avez jamais été, même dans vos jeunes années! Désireux de partager vos connaissances, ou par orgueil de finalement bien paraître à leurs yeux, vous leur montrer également quelques parades et attaques avec votre épée. Cet échange de bons procédés n'aura pas été en vain; noter le mot TAK sur votre fiche d'aventure. Vous pouvez maintenant retourner au 25 pour faire un autre choix pour la journée. À moins que vos trois actions ne soient maintenant complétées ? Si c'est le cas, rendez-vous au 5.

74

Vous avez rapidement compris que cet automate sans cervelle vous suivra où que vous irez et vous voulez en tirer avantage. Cherchant à l'attirer vers les marches extérieures qui mènent au sommet du temple, votre plan fonctionne comme prévu : le gardien pose son énorme pied rocailleux sur la première marche...et sur la deuxième...et le voici maintenant à votre poursuite dans l'escalier! Prenant bien soin de ne pas faire de faux pas vous-même, vous jetez régulièrement un coup d'œil par-dessus votre épaule avant d'atteindre une section particulièrement critique. À cet endroit, la pierre s'effrite sous votre poids de moucheron qui n'est rien comparé à la tonne que doit peser le golem! Ce dernier n'abandonne pas et le voici rapidement à porter de vous asséner une solide droite...encore un dernier pas...et, alors qu'il s'élançait, une section de marches tout entière s'effondre sous son poids! Votre puissant adversaire tombe plusieurs mètres plus bas et se fracasse sur les rochers saillants en un vacarme qui fait décoller une volée d'oiseaux perchés non loin de là. Une fois la poussière retombée, vous constatez d'abord que votre assaillant est hors-combat, bien joué! Mais vous réalisez ensuite que vous voici coincé dans l'escalier, avec un trou béant à franchir pour redescendre! Dépité, vous montez jusqu'au sommet du temple et n'y découvrez malheureusement rien d'utile. Si vous possédez toujours votre corde de lianes, rendez-vous au 177. Si non, rendez-vous au 39.

Tous vos sens en alerte, vous attendez impatiemment la créature en cette chaude et humide nuit tropicale. Autour de vous, les archers malteks sont cachés et votre seul salve repose sur leurs flèches à pointe d'argent car votre lance artisanale à pointe de silex ne fera que chatouiller la créature! Vous en êtes conscient et le plan est « simplement » d'attirer la bête à porter des tirs. Vos quelques injures bien placées trouvent écho dans la jungle : un hurlement à frais friser un mort se fait bientôt entendre...et très près de vous! La créature bondit d'un grand arbre et fonce tout droit en votre direction! Lance bien devant, comme vous l'avez appris à l'entraînement, vous vous campez solidement sur vos jambes pour amortir le choc. Dans son élan, le Chupacabra s'empale sur la lance et tombe à la renverse sur vous, vous faisant perdre 2 pts de vie. Cette blessure ne lui est pas mortelle pour autant mais, au moment précis où ses griffes fouettent l'air à la recherche de votre chair, vous entendez le bruit des flèches d'argent percuter l'entité démoniaque! Elle s'écroule dans un dernier râlement, vaincu pour de bon! Définitivement libéré de leur agresseur grâce à votre aide, les Malteks vous acclament chaleureusement! Rendez-vous au 31.



75. Beau travail! Vous avez vaincu le Chupacabra!

76

Au moment où vous essayez de ramasser l'une des pierres volcaniques, le sol se met à vibrer et cette fois ce n'est pas à cause du volcan mais bien d'un gigantesque crabe qui émerge du sable! Ce que vous avez pris pour de noirs rochers sont en fait les extrémités de sa carapace qui lui servent de leurres pour attirer des proies. Le tout a fonctionné à merveille (malheureusement pour vous!) et vous êtes maintenant en mauvaise posture car le crustacé de trois mètres de diamètre vous a attrapé dans l'une de ses puissantes pinces! La pression est terrible et vous devez agir vite car il dirige lentement, mais sûrement, sa pince en direction de sa gueule béante où fourmillent une quantité indécente de dents! Si vous possédez un marteau de guerre, rendez-vous au 107. Si vous êtes toujours en possession de votre rapière, rendez-vous au 154. Si vous êtes dépourvu d'arme principale et avez seulement un coutelas, rendez-vous au 46.

77

Noircissez un des crânes de votre Bracelet Porte-Chance. N'oubliez pas d'en tenir le décompte sans tricher: souvenez-vous que lorsque tous les crânes seront noirs, vous ne pourrez plus utiliser votre précieux bracelet. Vous entamez la traversée du pont de singes, prenant bien soin de ne pas regarder en bas et, en bout de ligne, tout se passe sans anicroche. Une fois de l'autre côté, vous réalisez que le seul sentier encore visible descend en serpentant vers le fond de la vallée. Rendez-vous au 148.

78

Vous suivez le sentier sud et arrivez rapidement à une section marécageuse de l'île. Plus vous progressez et plus le sol devient spongieux, boueux et déjà vous en avez à hauteur de bottes! Les insectes piqueurs sont omniprésents et cela vous horripile au plus haut point. Le bonheur de la navigation en haute mer vous manque encore davantage en cette circonstance. Alors que vous êtes sur le point de rebrousser chemin, car il est hors de question de continuer encore des heures dans ce bourbier, vous apercevez un petit coffre en bois à moitié enfoncé dans la fange. Il est à une distance raisonnable si vous voulez tenter d'y jeter un œil. Dans l'affirmatif, rendez-vous au 3. Si vous préférez rebrousser chemin dès maintenant, rendez-vous au 71.

79

Vous déroulez le parchemin avec précaution. Alors que vous vous attendiez à y trouver un texte ancien rédigé en langue maltek, qu'elle n'est pas votre surprise d'y trouver des symboles ressemblant étrangement à des notes de musique! Vous avez très peu de talents cachés, mais vous savez reconnaître et lire une partition musicale, merci à votre séjour dans *La Cité de Kirsumm* alors que vous étiez encore un jeune pirate en devenir. Jugeant une mission trop périlleuse pour vous, l'homme qui fut votre mentor (et votre bourreau) vous y avait fait séjourner quelques mois pour compléter votre entraînement et votre éducation en échange d'une bourse bien remplie de pièces d'or à l'abbaye du coin. C'est là que vous avez appris les rudiments de la musique et de la culture du monde en général, côtoyant au passage d'autres jeunes de votre âge. Vous vous sentiez à la fois libre et prisonnier, toujours sous la main ferme mais juste des moines kirsummiens. Entre les cours de chants et les coups de fouets bien placés, c'est votre souvenir qui se rapproche le plus d'une enfance normale! Mais tout cela est bien loin maintenant donc trêve de nostalgie et notez le nombre 4 sur votre fiche d'aventure. Retournez maintenant au 176 pour examiner un autre objet.

80

Alors que vous avancez prudemment, vous commencez à vous sentir bizarre, comme si vous aviez le pas plus léger et la tête plus légère. Votre vision devient floue et vos oreilles bourdonnent de sons discordants qui ne font qu'augmenter votre angoisse d'un cran. Sans le savoir, vous venez d'ingérer ce que les chamans appellent la galette divinatoire...composée de fruits, de noix...mais aussi de champignons hautement hallucinogènes! Notez le mot DIV sur votre fiche d'aventure. Heureusement pour vous, votre vision redevient rapidement claire et les bruits s'estompent le temps que vous ne débouchiez dans la pièce suivante, circulaire cette fois-ci. Elle est vide de contenu et dépourvue de gravures. Dans le mur opposé, trois passages vous permettront d'aller plus loin. Mais alors que vous examinez les tunnels, les effets de la galette se font sentir de nouveau : le tunnel du centre se met soudainement à émettre une lueur rouge! Stupéfait, vous regardez le passage de droite qui lui illumine d'une teinte orangée! Quant au couloir de gauche, il ne dégage aucune lumière et demeure d'un noir particulièrement ténébreux. Quelle sera votre choix ?

Le tunnel de gauche, rendez-vous au 41.

Le tunnel du centre, rendez-vous au 132.

Le tunnel de droite, rendez-vous au 170.

Mais peut-être souhaiteriez-vous utiliser votre Bracelet Porte-Chance dans une pareille situation ?

Si oui, rendez-vous au 59.

81

Vous retrouvez le forgeron du village qui travaille avec un apprenti dans un petit atelier situé à l'orée de la forêt. Dans un four en terre cuite qu'ils chauffent à blanc, ils parviennent à faire fondre le minerai d'or pour le transformer en bagues, en colliers et autres bijoux d'apparat. Votre arrivée semble les surprendre et le jeune apprenti, âgé d'au plus treize ans, échappe une lampée d'or liquide directement sur le gros orteil du forgeron! Celui-ci ne cache pas sa douleur et sa colère et pendant un court moment personne ne vous surveille...Allez-vous profiter de ce malencontreux incident de fonderie pour mettre quelques pépites d'or dans vos poches (rendez-vous au 24) ou bien rester tranquille et attendre la suite (rendez-vous au 109) ?

82

Votre vision est encore bonne pour votre âge : il s'agit bien d'une construction humaine! En fait, vous avez devant vous un petit temple fait de pierres grises maintenant recouvertes, en majeure partie, de mousses et de végétation. L'endroit semble à l'abandon depuis des lustres si bien que la structure en elle-même est en train de disparaître dans le sable, l'érosion du sol l'ayant approchée de la mer petit à petit au fil du temps. Lorsque la marée est montante, vous évaluez qu'une bonne partie de l'intérieur du temple doit être inondée. Si vous voulez aller y jeter un œil, c'est le moment ou jamais! Si vous optez pour cette initiative, rendez-vous au 119. Si non, vous pouvez aller voir les débris du naufrage à l'autre bout de la plage (rendez-vous au 56) ou bien pénétrez dans la jungle en vous rendant au 168.

83

La dalle de pierre ne bronche pas d'un centimètre. Vous faites une deuxième et puis une troisième tentative, toujours pas de mouvement. Vous décidez donc de porter votre attention vers :

L'autel de prières, rendez-vous au 47.

L'escalier qui descend, rendez-vous au 113.

L'escalier qui monte, rendez-vous au 137.

84

À quel endroit avez-vous pensé en pénétrant dans le portail magique ?

*Parmora Veja*, rendez-vous au 201.

*Le Cap du Pic-aux-Corneilles*, rendez-vous au 200.

85

« Le marchand... » répondez-vous un brin hésitant, avant de rétorquer dans le même souffle: « Mon navire de marchandises a fait naufrage en pleine tempête et je me suis échoué sur votre île, il n'y a pas d'autre survivant à ma connaissance. » Cette demi-vérité semble très sincère venant de vous car vous êtes passé maître dans l'art de la tromperie. Malgré tout, Jakarta vous examine longuement, songeur. « Je ne connais pas la signification du mot marchand. », vous répond-t-il simplement. Vous devinez que cette civilisation ne connaît pas les échanges commerciaux car elle semble isolée depuis des siècles! Tout ce qui se trouve sur l'île, autant les ressources provenant de la chasse que des récoltes sont divisées également dans la tribu pour subvenir au besoin de tous et de chacun. Il n'y a pas de rapport de force entre les classes sociales; tous s'entraident pour survivre, point final. Songeur à votre tour, vous attendez la suite. Rendez-vous au 118 pour connaître votre sort.

86

L'averse continue toujours au petit matin et c'est à contre-cœur que vous vous apprêtez à reprendre votre investigation au grand air quand tout à coup, votre attention est attirée par un bruit derrière vous : ce n'est qu'un rat qui court le long du mur du fond de la grotte...avant de pénétrer dans une ouverture qui n'était pas là hier soir! Vous vous frottez les yeux de stupéfaction et approchez votre torche pour mieux observer. Il y a bien une ouverture d'environ un mètre de largeur qui donne maintenant accès à l'intérieur du temple! Ne cherchant pas à comprendre comment cela est possible, vous rassemblez votre équipement et décidez d'emprunter ce mystérieux passage. Rendez-vous au 35.

87

Faisant ni une ni deux, vous grimpez le plus rapidement possible à l'arbre et agrippez le manche en triangle de la tyrolienne sans demander votre reste! Vous vous élancez dans le vide juste à temps pour éviter la frappe du Gorax. Pas le temps de faire un souhait à Dame Chance que vous voilà en train de dévaler la pente raide à toute allure, sur un mécanisme et une corde qui doit dater de plusieurs décennies... Heureusement pour vous, le tout tient bon et vous atterrissez doucement à l'intérieur d'une petite cabane situé dans l'autre arbre. Derrière vous, le Gorax est furax : il s'apprête à saisir la corde et à s'élancer jusqu'à vous! Qu'allez-vous faire ? Couper la corde avec votre rapière (rendez-vous au 42) ou attendre de voir ce qui va se passer (rendez-vous au 165) ?

88

Vous avez fait moins de dix pas dans le tunnel de droite qu'un pan de mur coulisse derrière vous avec fracas, vous barrant ainsi toute possibilité de revenir sur vos pas! Vous poussez un juron bien senti et continuez à avancer pour vous apercevoir, environ 50 mètres plus loin, que le tunnel se termine en cul-de-sac! Vous approchez votre torche de l'impasse et y découvrez deux étranges petits leviers, un sur votre gauche et un autre sur votre droite. Coincé comme un lapin dans son terrier, vous n'avez d'autre choix que

d'actionner l'un de ces leviers, qui sont tous deux identiques. Allez-vous actionner celui de gauche (rendez-vous au 182) ou celui de droite (rendez-vous au 193) ?

89

Le revenant déchire la chair de votre bras de ses ongles cornus et plonge son autre main dans votre sac, visiblement à la recherche de quelque chose. La douleur vous fait perdre 3 pts de vie! Si vous êtes toujours vivant, vous le voyez alors extirper le curieux collier que vous avez trouvé un peu plus tôt dans le marais. Une fois l'objet en sa possession, il vous semble finalement trouver le repos et vous l'entendez gémir « MERCI » avant de s'effondrer sur lui-même dans un nuage de poussière morbide! Le collier a également disparu donc rayez-le de votre fiche d'aventure. Vous vous estimez chanceux d'avoir survécu à cette rencontre macabre et débutez sans plus attendre la fouille de ce tombeau maudit. À l'intérieur vous trouvez une bourse en cuir qui semble contenir un objet dur et arrondi, ainsi qu'une petite fiole contenant un liquide rougeâtre. Vous laissez la fiole de côté pour l'instant et portez votre attention sur la bourse que vous ouvrez avec fébrilité: elle contient une magnifique pierre ovale verte, l'Orbe Verte de la prophétie que vous recherchez! Vous en êtes persuadé car elle dégage des ondes magiques qui parcourent tout votre être! Vous l'ORBEServez un instant avant de la remettre dans sa bourse et bien en sécurité dans la double poche intérieure de votre tunique. Notez l'Orbe Verte sur votre fiche d'aventure! Pour ce qui est de la fiole au liquide rouge, vous la prenez en main en vous demandant si vous devriez oui ou non en avaler le contenu. Si la réponse est oui, rendez-vous au 64. Si la réponse est non, rendez-vous au 126.

90

Très heureux de votre trouvaille, le Chaman récupère les éléments et débute la création du mélange d'encre noir. Pendant qu'il s'affaire, il vous invite à réfléchir à ce que vous désirez vous faire tatouer. Avec la quantité d'encre dont il disposera, il vous propose un petit tatouage sur l'avant-bras d'un serpent (rendez-vous au 161), d'un jaguar (rendez-vous au 70) ou d'une fleur d'ibiscus (rendez-vous au 198). Faites votre choix et rendez-vous au numéro correspondant.

91

Les hommes de la jungle parlent vite et dans un langage qui vous est incompréhensible. La barrière de la langue risque de devenir rapidement un problème, voir une source de conflit si elle n'est pas bien gérée. Ils semblent toutefois pacifiques et, agissant avec une patience surprenante, vous finissez par comprendre qu'ils veulent que vous les suiviez jusqu'à « Jakarta Râni », que vous en déduisez être le nom de leur village. Pas si mal pour un vieux bourru: vous venez de vous faire deux nouveaux amis! À moins que vous ne soyez tombé sur une tribu de cannibale salivant de vous déguster au souper... Bien que cette idée vous effleure l'esprit, vous décidez quand même de suivre les deux hommes car le soleil se couchera bientôt et vous n'êtes guère intéressé à passer la nuit seule dans cette forêt tropicale grouillante de créatures. Rendez-vous au 96.

92

Suivant les précieuses informations du peuple maltek, vous reprenez votre exploration de *Parmora Veja*. Vous progressez de façon efficace sur l'île et trouvez rapidement le principal sentier de chasse dont on vous a parlé. Vous le suivez pendant une bonne heure, sous l'écrasante chaleur omniprésente depuis votre arrivée et cela, sans faire de rencontre fortuite. Dans l'heure qui suit, vous trouvez même un petit point d'eau auprès duquel vous prenez le temps de faire une pause et de vous abreuver. Vous prenez également

une ration et cela vous fait regagner 3 pts de vie. La vie en haute mer vous manque de plus en plus...alors que vos pensées dérivent vers de lointains souvenirs, un craquement vous alerte! Fort heureusement, il ne s'agit que d'une famille de sangliers au pelage blanc, identique à ceux observés au village. Vous les laissez tranquille et continuez dans le sentier qui monte en pente de plus en plus raide. Non loin de là, il aboutit à un embranchement en forme de T qui vous donne le choix d'aller vers l'Est ou vers l'Ouest. Allez-vous vous diriger vers l'Est (rendez-vous au 157) ou vers l'Ouest (rendez-vous au 124) ?

93

Vous traînez la pirogue sur la plage, jubilant déjà à l'idée de voguer de nouveau sur les flots. Ce rafioteur de fortune représente enfin un espoir de quitter cette île maudite! Mais alors que vous passez tout près des rochers noirs enfouis dans le sable, l'arrière de votre embarcation cogne un de plein fouet. Vous stoppez net pour regarder si vous avez bêtement abîmé votre embarcation dans votre empressement. À ce moment précis, le sol se met à vibrer et se dérobe sous vos pieds pour laisser place à un énorme crabe à la carapace noire et rugueuse de près de trois mètres de diamètre! Il émerge habilement du sable, où il était caché, pour saisir la pirogue de sa pince puissante et la fendre en deux tel une brindille! Vous poussez un juron avant de prendre les jambes à votre cou en direction du sentier que vous aviez vu plus tôt. Fort heureusement, le crabe géant ne vous poursuit pas et se contente de retourner dans son repère pour attendre patiemment sa prochaine proie. Chemin faisant, votre rage se transforme rapidement en soulagement car vous auriez pu facilement vous retrouver dans la pince du monstre et réduit en charpie en quelques secondes comme la pirogue! Rendez-vous au 141.

94

Le passage débouche sur une autre pièce. Si le mot DIV est inscrit sur votre feuille, rendez-vous au 63. Si non, rendez-vous au 121.

95

Vous arrivez sur les lieux du crime trop tard pour sauver l'homme, mais juste à temps pour observer avec effroi la terrible créature qu'il l'a commis : une bête grande et décharnée, possédant des bras rugueux au bout desquels pendouille de grosses mains pourvues de longues griffes! Recroquevillée sur sa victime, sa bouche béante bien fixée dans le cou du pauvre villageois, elle se retourne lentement vers vous et vous dévisage de ses énormes yeux jaunâtres sortis de leurs orbites! « Une véritable vision d'horreur... » pensez-vous alors que vous portez la main à votre sabre, prêt à défendre votre peau! Fort heureusement, les cris de détresse ont alerté les guerriers du village qui s'amènent finalement en renfort, forçant ainsi la bête à s'enfuir dans les tréfonds de la jungle avant d'avoir terminé son festin.

Jakarta vous retrouve et constate la scène avec tristesse. « Cette vile créature est un Chupacabra, une bête de cauchemar qui se nourrit du sang de ses victimes. Elle s'attaque souvent à notre bétail, mais elle semble porter une affection particulière pour le sang de notre peuple. Elle nous terrorise ainsi depuis plusieurs années, frappant principalement les soirs où la lune est la plus pleine. Ce monstre ne ressent pas de douleur face à nos armes. J'ai bien peur qu'elle soit de retour la nuit prochaine, nous devons nous préparer au pire! »

Une créature sanguinaire frappant à la pleine lune et invulnérable aux armes d'acier...cela n'est pas sans vous rappeler les quelques histoires de lycanthropes que vous avez entendu de par les mers. Il a été documenté que seules les armes en argent pouvaient blesser et tuer ces êtres de misère. Sans perdre un instant, vous expliquez votre hypothèse au chef de tribu et à ses plus proches conseillers, dont le Chaman qui vous observe toujours de façon prudente. Un problème majeur se pose rapidement : contrairement à

l'or, il n'existe pas, voire très peu de minerais d'argent sur l'île. En effet, les Malteks trouvent régulièrement le précieux métal doré dans les grottes aux abords du volcan mais pas de trace d'argent depuis des lustres! « Beau problème... » pensez-vous en votre for intérieur. Et vous, possédez-vous des pièces d'argent ? Si oui, rendez-vous au 60. Si non, rendez-vous au 102.

96

Les deux hommes vous conduisent jusqu'à leur village situé en plein cœur de l'île. Vous êtes étonné d'y trouver une tribu organisée, composée d'hommes, de femmes et d'enfants, autour de 300 âmes évaluez-vous. Ces habitants vivent dans des maisons longues bâties en terre cuite et ayant pour toiture des branches de palmier entrelacées qui empêchent les pluies diluviennes d'y pénétrer. Alors que vous marchez jusqu'au centre du village, vous voyez également de petites huttes isolées, un temple de pierre gardé par deux impressionnantes statues de jaguars, un jardin où poussent une variété surprenante de plantes comestibles et de légumes ainsi qu'un enclos contenant une bonne dizaine de gros sangliers à la blanche fourrure. Non loin de là, plusieurs hommes à la carrure impressionnante et recouverts de tatouages, les guerriers de la tribu, s'entraînent au maniement de la lance en poussant des cris de guerre dont l'écho résonne dans la forêt.

Alors que la nuit tombe, on vous amène devant le chef de la tribu, un grand homme à la mâchoire carrée et à la prestance qui commande le respect. Ses larges épaules sont recouvertes d'une peau de jaguar et ses cheveux d'un noir profond sont recouverts d'une coiffe au plumage de couleurs rouge, vert et or. Vous vous asseyez devant lui et il vous regarde longuement en silence avant de prendre la parole. Il débute alors un long monologue dans la langue ancestrale de son peuple et son discours semble retenir l'attention de ses pairs. Quant-à-vous, vous tentez d'en déchiffrer le contenu... ou la signification... ou ne serait-ce comprendre qu'un seul mot...mais en vain! Viens trop rapidement le moment fatidique où c'est à votre tour de prendre la parole. Jakarta, car tel est son nom, vous regarde de ses yeux d'aigle et attend une réponse. Allez-vous rester stoïque sans parler (rendez-vous au 117) ou tenter une réponse improvisée dans leur langue (rendez-vous au 30) ?

97

Après de longues minutes de marche intense à vous frayer un chemin dans la jungle, vous arrivez finalement en vue d'une zone où la végétation est plus éparse. Quelques mètres plus loin, vous débouchez enfin sur une petite plage de sable brun donnant directement sur la mer! Vous prenez une grande bouffée d'air salin tout en observant l'océan au loin, comme si vous espériez y voir la silhouette de votre défunt vaisseau pirate. Votre fantôme ne devient malheureusement pas réalité et êtes plutôt surpris de voir à l'horizon les énormes vagues et nuages noirs de cette interminable tempête qui semble couper l'île de tout contact avec le reste du monde. Examinant la plage de plus près, vous remarquez qu'elle contient plusieurs pierres volcaniques d'un noir luisant. Elles sont regroupées en forme de spirale sur votre droite. Tournant la tête vers la gauche, il vous semble apercevoir une pirogue à l'orée de la jungle! Si vous voulez examiner le petit bateau, rendez-vous 38. Si vous préférez examiner le regroupement de pierres noires, rendez-vous au 76. Si non, vous apercevez finalement un petit sentier qui contourne la plage et replonge dans la jungle en s'orientant vers le volcan. Si vous souhaitez opter pour ce sentier, rendez-vous 141.

Le sentier Nord continue sa pente ascendante et devient de plus en plus abrupte. Redoublant d'ardeur, vous atteignez un nouveau plateau rocheux au centre duquel pousse un très gros arbre à l'écorce et aux feuilles rougeâtres. Tout autour de ce dernier sont éparpillés une cargaison impressionnante d'os et de crânes de toutes sortes! Il y en a tellement que vous ne savez pas où mettre les pieds. Vous avancez donc prudemment vers l'arbre et le contournez, l'arme à la main bien évidemment car l'animal, ou la chose, qui vit ici est carnivore à n'en point douter! C'est à cet instant que vous remarquez un curieux système de cordes et de poulies partant de l'arbre et faisant le lien jusqu'à l'autre côté de la vallée quelques cinquante mètres plus loin. Cette tyrolienne artisanale semble très vieille mais elle pourrait vous permettre de traverser le vide surplombant la vallée, vous évitant ainsi de faire demi-tour et de perdre un temps fou. Alors que vous prenez la pleine mesure de votre prochaine décision, un tapage sourd vous alerte et vous fait retourner d'un bond : sorti de la jungle se dresse un gorille au pelage gris anthracite de plus de deux mètres de haut! Mais à voir ses longues griffes pointues et les cornes de bélier sur sa tête, vous êtes persuadé ne pas avoir à faire à un primate ordinaire! Vous avez en effet sous les yeux un terrible Gorax que vous avez dérangé dans sa sieste et qui est affamé de surcroît! Il tape ardemment sur sa forte poitrine pour vous défier et il foncera assurément sur vous d'un instant à l'autre ! Qu'allez-vous faire ? Si vous souhaitez le combattre, rendez-vous au 58. Si vous préférez essayer de le contourner pour prendre la fuite dans la même direction que vous êtes arrivé, rendez-vous au 131. Si vous préférez prendre la fuite en utilisant la tyrolienne, rendez-vous au 87.

Ce que vous lisez alors vous laisse pantois :

*Récit de la fin des temps*

*Par une nuit de tempête, un étranger débarquera chez nous, porté par sept serpents de mer en colère.*

*Cet homme aussi sera en colère, mais il cherchera d'abord et avant tout le repos et la paix.*

*Il cherchera aussi un moyen pour retourner chez lui et, avec l'aide du Corbeau et du Jaguar, il y parviendra.*

*S'éveillera alors le Grand Cracheur de Feu et avec son éveil, notre civilisation tel que nous la connaissons s'éteindra...*

C'est tout ce que vous avez le temps de lire. Notez le mot TAB sur votre fiche d'aventure et rendez-vous vite au 50.

Durant le long trajet qui vous séparent de leur village, les deux hommes vous expliquent qu'ils font partie de la tribu des Malteks. Ils vivent sur cette petite île, *Parmora Veja*, depuis des temps immémoriaux. Leur peuple est d'abord et avant tout pacifique mais n'hésite pas à se défendre lorsqu'ils sont attaqués par les innombrables créatures sauvages, et parfois mutantes, peuplant l'île.

Finalement arrivé au village, juste avant la tombée de la nuit, vous êtes étonné d'y trouver une tribu organisée, composée d'hommes, de femmes et d'enfants, autour de 300 âmes évaluez-vous. Ces habitants vivent dans des maisons longues bâties en terre cuite et ayant pour toiture des branches de palmier entrelacées qui empêchent les pluies diluviennes d'y pénétrer. Alors que vous marchez jusqu'au centre du village, vous y voyez également de petites huttes isolées, un temple de pierre gardé par deux impressionnantes statues de jaguar, un jardin de plantes et de légumes ainsi qu'un enclos contenant une

bonne dizaine de gros sangliers à la blanche fourrure. Non loin de là, plusieurs hommes recouverts de tatouages, les guerriers de la tribu, s'entraînent au maniement de la lance en poussant des cris de guerre dont l'écho résonne dans la forêt. « Suivez-nous étranger, notre chef Jakarta le Brave vous attend! » En effet, un grand homme à la mâchoire carrée et aux muscles saillants vous attend au milieu de la place. Ses larges épaules sont recouvertes d'une peau de jaguar et ses cheveux noir de jais sont recouverts d'une coiffe au plumage de couleurs rouge, vert et or. Vous vous asseyez devant lui et il vous regarde longuement en silence avant de prendre la parole d'une voix ferme et directe : « Bienvenue étranger, je me nomme Jakarta le Brave, chef de la tribu des Malteks. » Il signe ici une pause...pause qui s'étire de plus en plus...c'est à votre tour de vous présenter! « Je suis le Capitaine John Hellsson, le .... » Qu'allez-vous répondre pour compléter votre affirmation ?

Le conquérant, rendez-vous au 146.

Le marchand, rendez-vous au 85.

Le boulingigateur, rendez-vous au 33.

#### 101

Si vous avez dormi une heure dans vos quartiers, rendez-vous au 2.

Si vous n'avez jamais quitté la barre de votre navire, rendez-vous au 195.

#### 102

« Préparons-nous pour le pire. Retournez dormir étranger et retrouvons-nous ici au petit matin. » vous annonce Jakarta d'une voix grave. Vous l'écoutez et retournez dans votre hutte, plus songeur que jamais. Le reste de votre nuit est plutôt agité, tellement que vous êtes debout dès l'aube et observez les quelques villageois déjà debout préparant le rituel pour rendre hommage à leur défunt. L'opportunité serait belle pour prendre la poudre d'escampette et continuer votre fouille de l'île. Si vous désirez ramasser vos affaires et quitter le village, rendez-vous au 18. Si vous préférez demeurer au village et vous préparer pour affronter le Chupacabra, rendez-vous au 136.

#### 103

Vous dégainez votre coutelas, le brandissez...et vous vous ravisez vite car il n'y a aucune chance de vaincre le puissant gardien avec ce couteau à beurre! Heureusement pour vous, le gros lourdaud est très lent et vous évitez son premier coup de poing en roulant sur votre droite. Cette victoire n'est toutefois que de courte durée car son deuxième coup fait mouche et vous propulse dans les airs tel une poupée de chiffon! Le choc est rude et vous perdez 5 pts de vie! Maintenant que vous avez atterri à proximité du temple, allez-vous essayer d'attirer le gardien dans les marches qui mènent à son sommet (rendez-vous au 74) ou pénétrer dans le bâtiment pour vous cacher (rendez-vous au 167) ?

#### 104

Quel vilain tricheur! Cette combinaison est impossible! Mais comme cet acte de piraterie est digne du Capitaine Hellsson, vous êtes pardonné. Retournez au 5 pour faire un autre choix, sans tricher cette fois!

105

Une bonne heure de marche plus loin, toujours aucune trace d'un point d'eau. Le bruissement des oiseaux qui s'enfuient sur votre passage et les hurlements d'animaux au loin (des singes peut-être?) vous rendent de plus en plus paranoïaque! Vous redoutez une embuscade ou un piège quelconque...et VLAN! vous tombez justement pieds devant dans une petite fosse aménagée pour capturer de petits animaux! Heureusement pour vous, votre jambe ne fait qu'effleurer une des branches acérées disposées au fond du piège : vous perdez néanmoins 2 pts de vie. Vous vous extirpez de cette fâcheuse position et continuer votre chemin vers le nord, maintenant convaincu que cette île est habitée par une forme de vie intelligente capable d'installer des pièges. Rendez-vous au 65.

106

Vous suivez le passage et ce dernier abouti, quelques minutes plus tard à peine, à une autre pièce, circulaire cette fois-ci. Elle est vide de contenu et dépourvue de gravures. Dans le mur opposé, trois passages vous permettent d'aller plus loin. Vous prenez une courte pause avant de prendre votre décision. Mis à part la lueur de votre torche, aucune lumière ne provient des trois tunnels, aucun bruit non plus. De quoi vous rendre fou devant la décision à prendre. Souhaitez-vous utiliser votre bracelet-chance en pareille situation ? Si oui, rendez-vous au 59. Si non, vous avez un choix à faire:

Le tunnel de gauche, rendez-vous au 41.

Le tunnel du centre, rendez-vous au 132.

Le tunnel de droite, rendez-vous au 170.

107

Vous empoignez fermement le marteau de guerre et frappez la pince géante sans relâche : l'étau cède finalement et vous tombez à la renverse, hors de portée de la gueule du monstre. La chute vous fait perdre 2 pts de vie. Visiblement blessé, le titanesque crustacé vous laisse tranquille et retourne se réfugier dans son trou. Vous décidez de quitter cette plage dangereuse et d'emprunter le sentier que vous aviez vu précédemment. La pirogue ne vous ait maintenant d'aucune utilité car vous devriez repasser à proximité du crabe et vous n'envisagez pas une telle folie! Rendez-vous au 141.

108

Sans crier gare, vous vous lancez dans la mêlée et assénez un bon coup d'épée à l'un des hommes de la jungle. Celui-ci recule d'un bond et hurle de douleur, avant de vous regarder, visiblement étonné, voir incrédule de la présence d'un étranger sur l'île. Il lance quelques mots dans sa langue ancestrale à son compagnon qui résiste tant bien que mal aux attaques répétées des humanoïdes poilus. Si le mot TAB est inscrit sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au 174. Si non, rendez-vous au 66.

109

La dispute maintenant terminée et la blessure soignée, le forgeron vous explique ce que vous pourriez fabriquer avec les pièces d'argent. La bourse ne contient que dix pièces mais elles sont de belles tailles. Le forgeron vous suggère deux options : produire une seule pointe de lance en argent qu'il fixera au bout de

son plus solide bâton en essence d'acajou ou fabriquer cinq pointes de flèches. Les flèches seront distribuées aux cinq meilleurs archers de la tribu. Jakarta vous rejoint au moment où vous réfléchissez à votre décision, décision qu'il vous laisse prendre seul. Si vous optez pour la lance d'argent, notez LAN sur votre feuille. Si vous choisissez les pointes de flèches, notez CIN sur votre feuille. Vous pouvez maintenant retourner au 25 pour faire un autre choix pour la journée. À moins que vos trois actions ne soient maintenant complétées ? Si c'est le cas, rendez-vous dès maintenant au 5.

110

C'est avec le plus profond respect que vous aidez les Malteks à préparer la cérémonie pour le garde qui se prénomme Vigum. Le tout prend un certain temps, chaque geste étant posé calmement et en silence. Vous acceptez ce rythme qui vous est peu familier et ressentez les bienfaits de ce curieux processus méditatif. Lorsque les préparatifs sont terminés, l'une des femmes vous remet une petite broche en or représentant un soleil pour vous remercier. Notez cet objet sur votre fiche d'aventure avant de l'épingler à votre tenue. Alors que vous vous apprêtez à prendre congé du groupe et à faire un nouveau choix pour le reste de la journée, vous ressentez un étrange picotement au poignet. En examinant votre Bracelet Porte-Chance, vous réalisez qu'un de ses crânes est redevenu blanc! Autrement dit, vous venez de regagner une demande à *Dame Chance* pour la suite de votre aventure! N'oubliez pas de faire les changements nécessaires sur votre feuille d'aventure. Maintenant, retournez au 25 pour faire un autre choix ou rendez-vous directement au 5 si vos trois actions de la journée sont faites.

111

Bonne pioche! Ce petit fruit orangé, extrêmement difficile à récolter à même l'arbuste, a un goût exquis! Les longues épines de son hôte le protègent jalousement des petits oiseaux ou rongeurs qui seraient tentés de s'en régaler. Ce que le pirate que vous êtes ne manque pas de faire : ce festin vitaminé vous fait regagner 3 pts de vie. Vous avez juste le temps d'en glisser quelques-uns dans votre sac (notez que vous en apportez l'équivalent d'une ration pouvant vous faire regagner 3 pts de vie plus tard au moment de votre choix) que vous entendez un bruit au loin sur votre droite. Rendez-vous au 72 pour découvrir de quoi il s'agit.

112

Mauvaise idée de goûter à ce fruit qui n'est pas à maturité! Vous êtes aussitôt pris d'une fulgurante barre dans l'estomac. La mauvaise nouvelle est que cette intoxication alimentaire vous fait 3 pts de vie. La bonne nouvelle c'est que vous vomissez immédiatement un bon coup et vous voilà déjà mieux une dizaine de minutes plus tard. Déçu de la tournure des événements, vous vous redressez lentement et c'est alors que vous entendez un bruit au loin. Rendez-vous au 72.

113

Cet escalier s'enfonce dans la noirceur avant d'aboutir à une crypte comptant plusieurs tombeaux, certains en pierre mais moins massifs que celui observé dans la pièce plus haut, et d'autres simplement en bois, rongés par la pourriture et les insectes. Soudain, vous voyez quelque chose bouger rapidement sur votre

gauche mais, un clignement d'œil plus tard, vous ne voyez plus rien. Un hurlement strident se fait alors entendre et son écho se répercute sur les murs de la crypte. Vous ne souhaitez pas rester un instant de plus ici pour découvrir l'auteur de ce son inhumain et vous faites demi-tour sans demander votre reste! Vous vous heurtez alors contre un mur de pierre qui ne devrait pas être là et qui bouche l'accès aux escaliers! Comme un malheur n'arrive jamais seul, votre torche rend l'âme à l'instant même où les cris se font de plus en plus insistant. Une horde de créatures démoniaques vous encercle alors que vous essayez frénétiquement de trouver une autre issue. Votre position précaire ne vous laisse aucune chance et votre mort est rapide et peu ragoûtante. Désolé de vous dire que votre aventure se termine ainsi.

114

Sur le petit autel se trouve une assiette en or sur laquelle repose un curieux petit paquet rond. D'environ quinze centimètres de diamètre par cinq centimètres d'épaisseur, il est emballé dans une fine pellicule dorée. Une inscription est gravée sur la pierre de l'autel :

*Celui assez brave pour continuer aura besoin d'aide pour traverser les ténèbres  
Mangez et chassez les sombres pensées de votre esprit  
Retrouvez la paix dans la lumière*

Vous relisez une deuxième fois les écrits ancestraux, sans trop en comprendre le sens. Songeur, vous devez maintenant décider de votre prochaine action. Allez-vous déballer le paquet doré afin de voir son contenu (rendez-vous au 7) ou préférez-vous ne pas y toucher et emprunter immédiatement le passage (rendez-vous au 106) ?

115

Le sinueux sentier, que vous empruntez depuis plusieurs heures, abouti finalement au sommet d'un petit plateau qui surplombe une profonde vallée qui traverse l'île pratiquement d'Est en Ouest. Devant vous, un pont de cordes vous permettrait de franchir se vide et d'atteindre un nouveau plateau légèrement en contrebas environ 100 mètres plus loin. Vous vous approchez pour mieux juger de la qualité du cordage de cette antiquité lorsqu'une brusque et inattendue secousse fait vibrer le sol sous vos pieds. Levant les yeux automatiquement, vous observez une fois de plus le mystérieux volcan qui se dresse au loin. Plus si loin en fait car votre progression sur l'île vous en rapproche inexorablement. Mais pour le moment vous songez à votre prochaine action. Le pont semble un peu délabré, les planches de bois surtout, mais son cordage vous paraît solide. Vous avez marché beaucoup pour arriver jusqu'ici et opérer un demi-tour ne vous traverse pas l'esprit. Prenant une grande respiration, vous vous apprêtez donc à traverser ce pont de singes qui se balance à plusieurs dizaines de mètre dans les airs. Souhaitez-vous utiliser votre Bracelet Porte-Chance, à condition de pouvoir toujours le faire bien sûr? Si oui, rendez-vous au 77. Si non, rendez-vous au 6.

116

Vous avez parcouru environ un kilomètre dans la vallée que vous retombez malheureusement nez-à-nez avec votre vieil ami le Gorax! Soufflant fort et visiblement blessé, ce dernier est bien déterminé à vous réduire en charpie! Profitant du fait que son bras gauche semble cassé, vous adaptez votre stratégie de combat en conséquence. Alors que les derniers rayons de soleil baissent à l'horizon, vous portez le coup fatal à votre terrible adversaire. Vous êtes triomphant, mais ce n'est pas sans avoir perdu 8 pts de vie

durant le combat! Si vous êtes toujours vivant, ce serait sans doute le temps de reprendre des forces en mangeant ou en guérissant vos blessures si vous en avez les moyens. Pendant que vous procédez, vous apercevez finalement votre salut pour la nuit : l'entrée d'une petite grotte à flanc de falaise située à environ quatre mètres en hauteur sur votre droite. Comme il fait maintenant trop sombre dans la vallée, vous n'avez pas vraiment d'autre alternative. Rendez-vous au 158.

#### 117

Vous ne bronchez pas d'un poil et vous vous regardez longuement en silence dans le blanc des yeux. Coupant court au suspense, Jakarta le Brave se lève et prononce une courte phrase en guise de réponse, laissant la foule attentive sur sa faim. Haussant les épaules d'incompréhension, vous êtes escorté jusqu'à une petite hutte isolée pour y passer la nuit. Deux gardes font faction à l'entrée pour s'assurer que vous écoutiez bien la consigne! Vous êtes au moins soulagé de voir qu'on a prévu un petit repas pour vous : des fruits, du pain et une volaille quelconque, un véritable festin dans les circonstances! Vous dévorez le tout avant de vous endormir sur votre couchette. Vous dormez comme une buche jusqu'au lendemain et regagnez ainsi 4 pts de vie. Rendez-vous au 15 pour la suite.

#### 118

Toute la tribu, et vous le premier, êtes suspendus aux lèvres de leur dirigeant. Le suspense est à son paroxysme...et ce dernier éclate finalement d'un rire sec et saccadé! « Bienvenue parmi nous étranger! Une hutte et un bon repas ont été préparés pour vous. Il se fait tard, allez-vous reposer et nous reprendrons la discussion demain matin. » Vous poussez un long soupir de soulagement et vous vous laissez escorter vers votre hutte où un repas de fruits, de pain et de volaille vous y attend comme promis. Vous faites le plein d'énergie et cela vous permet de regagner 4 pts de vie. Vous déposez votre tête sur l'oreiller de feuillage de votre lit de camp et somez rapidement dans les bras de *Morphée*. Rendez-vous au 138.

#### 119

D'un pas résolument décidé, vous franchissez la petite ouverture et pénétrez dans ce temple centenaire. Comme vous pensiez, le fond du temple s'enfonce dangereusement vers la mer et l'eau salé recouvre déjà une bonne partie du sol. L'intérieur du bâtiment contient un gros sarcophage de pierre sur lequel ont été gravé avec brio des serpents de toutes sortes et de toutes tailles. Vous êtes fascinés par autant de détails et appréciez le talent des artistes qui ont dû y travailler pendant des semaines pour arriver à une telle perfection. Mais ce qui vous intéresse encore plus est le contenu de ce précieux tombeau car, pour l'instant, une solide dalle de pierre représente le seul obstacle entre vous et un potentiel trésor! Souhaitez-vous pousser sur la dalle pour ouvrir le tombeau ? Si oui, rendez-vous au 144. Si vous préférez ne pas prendre la chance, il ne vous reste plus qu'à quitter le temple en optant pour la section Ouest de la plage qui contient les débris du naufrage (rendez-vous au 56) ou le cœur de la jungle (rendez-vous au 168).

#### 120

Le lendemain matin arrive trop rapidement à votre goût; vous avez à peine eut le temps de déposer votre tête sur votre couchette de fortune que l'un des gardes vous interpelle. Vous allez donc rejoindre Jakarta et le Chaman comme prévu au temple et vous êtes estomaqué de voir qu'ils sont frais comme une rose! Tout le contraire de vous qui traînez votre grand corps malade. On vous apporte un grand verre de jus de

fruits tropicaux et, après quelques longues gorgées, vous reprenez des couleurs. Vous regagnez 2 pts de vie si vous aviez encore des blessures à guérir. Jakarta a déjà prévu pour vous quelques objets qu'il vous offre en guise de remerciement et pour vous aider pour la suite de votre séjour sur l'île.

Notez ce qui suit sur votre fiche d'aventure:

Une corde de lianes de 20 mètres

4 torches

Des pierres à silex pour allumer un feu et vos torches

4 rations (chacune vous permettra de regagner 3 pts de vie)

Un coutelas fait en os de sanglier (parfait comme arme secondaire)

Une pommade de guérison qui vous fera regagner 4 pts de vie (une seule utilisation)

Maintenant que vous êtes équipé adéquatement pour le périple à venir, vous vous asseyez en cercle avec les deux hommes et ceux-ci vous en disent davantage sur la prophétie. Rendez-vous au 185.

### 121

Vous venez de pénétrer dans une vaste pièce cérémoniale dans laquelle se trouve un autel de prières dans le coin gauche et un grand tombeau de pierres en plein centre. Dans le mur du fond, deux escaliers se côtoient, l'un qui descend et l'autre qui monte vers un étage supérieur. Aucun signe de danger pour le moment. Qu'allez-vous examiner en premier?

L'autel de prières, rendez-vous au 47.

Le tombeau, rendez-vous au 166.

L'escalier qui descend, rendez-vous au 113.

L'escalier qui monte, rendez-vous au 137.

### 122

Sans la moindre inquiétude, vous allez rejoindre votre lit et dégustez une dernière rasade de rhum brun aux épices avant de vous assoupir pour un long sommeil... Mais à peine une heure plus tard, vous êtes réveillé par une secousse, suivi d'un filet d'eau qui vous éclabousse le visage! « *L'Apocalypse* qui prend l'eau, c'est impossible! », vous dites-vous en rageant. Impossible non, inquiétant oui! Mais pas autant que les cris de détresse de votre équipage qui semble se démener sur le pont. Vous récupérez en hâte votre équipement et montez en deux bonds les quelques marches qui vous sépare du pont. Malgré toute votre expérience en haute mer, rien ne pouvait vous préparer à ce que vous alliez voir par la suite... Rendez-vous au 27.

### 123

Vous n'avez pas fait deux pas de plus vers l'entrée du temple que l'énorme dalle se met à vibrer et à émettre un grincement assourdissant de pierres se frottant l'une sur les autres. Quelques instants plus tard, ces mêmes pierres se mettent à bouger en tournant en tous sens et en s'empilant les unes sur les autres tel un casse-tête géant! Le gardien maltek, celui-là même sculpté dans le roc, est en train de prendre vie devant vous! Une vie d'automate faut-il le préciser car il demeurera à jamais dénué d'intelligence et d'émotions; ce golem a pour seule mission de protéger l'entrée du temple de tout visiteur, vous y compris! Il avance maintenant vers vous d'un pas mécanique qui fait trembler le sol. Il est dépourvu d'arme mais

les coups de poings qu'il balance du bout de ses longs bras sont plus dangereux que des coups de massue!  
Quant à vous, quelle arme allez-vous utiliser pour contrer le colosse de pierre ?

Un marteau de guerre, rendez-vous au 175.

Une pioche, rendez-vous au 49.

Une rapière, rendez-vous 184.

Un coutelas, rendez-vous au 103.

#### 124

Le sentier continue vers l'Ouest pendant plusieurs minutes et se divise finalement en trois. Allez-vous opter pour celui se dirigeant plein Sud (rendez-vous au 78), celui plein Nord (rendez-vous au 115) ou celui continuant vers l'Ouest (rendez-vous au 32) ?

#### 125

Les Malteks vous confient l'unique arme pouvant occire cette créature infernale et c'est avec grande fierté que vous acceptez cette responsabilité. Un plan malicieux a également germé dans votre esprit afin de piéger la bête: vous prêtez vos vêtements et votre épée à l'un des guerriers qui se fera passer pour vous alors que vous serez dissimulé non loin, prêt à attaquer. Votre sosie, attriqué comme vous et recouvert de vos odeurs, devrait normalement attirer l'ennemi qui désire plus que tout se venger de votre implication de la veille. De votre côté, vous êtes vêtus le plus légèrement possible et presque entièrement recouvert de boue afin de masquer le reste de votre odeur corporelle et de vous camoufler dans la nuit. Ne vous restez plus qu'à patienter.

Moins d'une heure plus tard, un long hurlement se fait entendre et vous êtes dans le feu de l'action! Le pauvre maltek tremble d'abord de tous ses membres avant de se ressaisir et de défier le Chupacabra en effectuant de grands moulinets avec votre rapière, comme vous lui avez montré à l'entraînement. Tout le reste se passe en un éclair : au moment où la bête surgit pour frapper l'homme appât, vous vous interposez et l'empalez de votre lance d'argent en pleine poitrine! VICTOIRE! Définitivement libérés de leur agresseur grâce à vous, les hommes de la tribu vous acclament chaleureusement et vous portent même sur leurs épaules. Du beau travail! Maintenant allez vous laver avant de vous rendre au 31.

#### 126

Vous décidez de ne pas prendre de chance avec ce liquide inconnu et laissez la fiole dans le tombeau. Maintenant que vous avez trouvé la pierre disparue, il vous faut quitter au plus vite ce temple perdu. Allez-vous choisir l'escalier qui descend (rendez-vous au 113) ou l'escalier qui monte (rendez-vous au 137) ?

#### 127

Vous vous approchez avec grande précaution du tombeau maintenant à demi ouvert. Torche à la main, vous essayez d'en voir le contenu lorsque tout à coup le défunt chef du clan du Corbeau, plus mortifié que jamais, se redresse en repoussant totalement la dalle de pierre qui tombe lourdement au sol! Vous le voyez de tout son corps zombifié, ainsi assis sur son séant et tournant la tête lentement vers vous. Sa bouche remplie d'asticots s'ouvre comme pour vous dire quelque chose et il vous regarde de ses yeux gris et froids qui semblent sonder les tréfonds de votre âme. Terrorisé devant pareille spectacle, vous faites

un pas de côté mais ce n'est pas avant qu'il ne vous agrippe le bras de sa main décharnée! Si vous possédez un collier de crânes et de plumes d'oiseaux et qu'il est à votre cou (ne trichez pas!), rendez-vous au 16. Si le collier est dans votre sac, rendez-vous au 89. Si vous ne possédez pas un tel objet, faites une prière et rendez-vous au 159.



127. Le défunt chef du clan du Corbeau, plus mortifié que jamais, se redresse et tourne la tête vers vous!

128

Vous attachez la corde à un pic rocheux et débutez la descente, plus confiant que jamais. Il ne vous faut que quelques minutes pour atteindre le fond de cette vallée à explorer. N'oubliez pas de rayer la corde de votre équipement car vous n'êtes pas en mesure de la décrocher. Rendez-vous au 148.

129

L'objet brillant est une perle blanche de la taille d'un œuf de caille qui est étrangement chaude au touché. Ne vous posant pas plus de question, vous la fourrez dans votre sac à dos, convaincu d'en tirer un bon prix si un jour vous quitter cette île maudite. Inscrivez la perle sur votre fiche d'aventure. Maintenant qu'elle est libre de tout danger, vous vous dirigez vers l'entrée, allumez une torche et débutez l'exploration du temple perdu du clan du Jaguar. Rendez-vous au 34.

130

Vous frottez l'un des crânes en invoquant *Dame Chance* de vous venir en aide. Noircissez un crâne blanc sur votre fiche d'aventure; il ne vous restera plus que deux utilisations à votre précieux bracelet, soyez vigilant! Rendez-vous maintenant au 65.

131

Vous tentez d'attirer la bête féroce dans un coin afin de pouvoir mieux la contourner mais elle voit clair dans votre jeu : au moment où vous tentez de forcer le passage, ses longs bras de primates vous barrent la route et le choc vous envoie valser cul par-dessus tête! Vous avez perdu 3 pts de vie. Comme la fuite vers la forêt n'est plus une option, allez-vous attaquer le Gorax de front (rendez-vous au 58) ou prendre la fuite en utilisant la vieille tyrolienne (rendez-vous au 87) ?

132

Le tunnel du centre débouche dans une autre salle dont les murs sont recouverts d'énormes toiles d'araignée! Un rapide coup d'œil vous permet même d'apercevoir certaines proies prises au piège contre les murs, momifiées dans un blanc linceul, ne pouvant rien faire d'autres que d'attendre patiemment d'être dévoré par leur bourreau à huit pattes! « Ça n'arrivera pas au Capitaine Hellsson! » lancez-vous tout haut avant de tourner prestement les talons. Malheureusement pour vous, la maitresse des lieux vous barre déjà le chemin, ayant glissée doucement du plafond auquel elle était suspendue et cachée. L'énorme araignée noire, dont l'espèce vous échappe mais ce n'est pas ce qui compte pour l'instant, est aussi grosse et velue qu'un ours adulte! Ses puissantes mandibules claquent en provoquant un bruit sinistre qui vous donne froid dans le dos. Torche dans une main et rapière dans l'autre, vous foncez vers le monstre et lui assénez un premier coup bien placé à la tête. Elle réplique mais vous parvenez à éviter son attaque. Vous frappez une fois de plus la monstrueuse arachnide de votre épée mais, oh malheur, elle pare votre coup et réplique aussitôt en plantant ses crochets venimeux dans votre cuisse droite! Surmontant la douleur, vous enfoncez votre torche directement dans ses huit yeux et elle lâche aussitôt prise. L'araignée géante s'enfuit par le passage d'où vous êtes arrivé, vous laissant seul, gisant sur le sol et grièvement blessé. Si vous avez un tatouage représentant un serpent, rendez-vous au 51. Si non, rendez-vous au 29.

133

Gardant votre sang froid, vous demeurez immobile en position de combat. Votre œil de lynx perçoit un léger mouvement sur votre gauche et, faisant preuve d'une agilité surprenante pour un vieil homme, vous évitez l'attaque sournoise de l'animal au noir pelage. Vous contre-attaquez et frappez l'animal si fort qu'il s'écroule au sol. Pas vaincu pour autant, le félin se relève péniblement, secoue sa tête comme pour faire partir la douleur et s'enfuit telle une ombre dans la forêt. Noter ERE sur votre fiche d'aventure. N'étant pas désireux d'explorer davantage ce coin de l'île, vous décidez plutôt de rebrousser chemin vers l'embranchement précédent, ce qui vous laisse maintenant le choix entre le sentier plein Sud (rendez-vous au 78) et le Nord (rendez-vous au 115).

134

Comme vous aviez pensé, ce tunnel vous permet effectivement de retrouver l'air libre quelques minutes plus tard et il était temps : le volcan émet sa plus forte secousse jusqu'à présent et vous voyez l'entrée de la grotte s'effondrer derrière vous dans un fracas de poussières! L'air humide de la jungle vous accueille en vous caressant le visage tel une douce brise d'été. Votre seule option est maintenant de continuer votre route par un ancien sentier emprunté par les mineurs malteks qui pointe en plein cœur de la jungle! Vous gardez espoir d'y trouver le temple avant la nuit! Rendez-vous au 194.

135

Vous ne garderez pas en mémoire l'architecture ou encore la beauté de cette dernière salle. Vous ne remarquez pas les riches fresques qui courent le long des murs et même jusqu'au plafond. Vous ne portez pas attention aux énormes colonnes de pierre qui scindent la pièce en six parties égales ou encore au gigantesque brasero qui éclaire l'endroit d'une flamme puissante qui ne vacille pas d'un poil. Rien de toute cela ne vous intéresse pour l'instant car c'est VOUS qui êtes VOTRE centre d'attention et littéralement; trois sosies du légendaire Capitaine John Hellsson se tiennent debout au centre de la pièce! Vous vous donnez une baffe pour être certain que vous n'avez pas un autre épisode hallucinatoire...et bien non, ils sont toujours là! Celui sur votre gauche c'est VOUS alors que vous étiez dans la fleur de l'âge, dans la mi-vingtaine environ, l'air confiant et dans une forme resplendissante. L'homme qui se tient directement devant vous, c'est VOUS comme vous l'êtes en ce moment même, soit ridé, cerné, avec un léger surplus de poids et les mêmes blessures de guerre! Quant au sosie de droite, ce dernier c'est VOUS en plus vieux! Le vieil homme tient à peine debout, le dos recourbé et prenant appui sur son, euh votre très chère épée comme si c'était une canne. Ils tiennent tous dans la main droite une superbe pierre précieuse d'un rouge vif de la grosseur d'une pomme. Il ne fait nul doute que l'une d'entre-elle est l'Orbe Rouge, la pierre de légende du clan de la tribu du Jaguar! Les trois capitaines tendent alors la main droite en votre direction, vous exhortant simultanément de choisir leur pierre. Mais laquelle est la vraie et lesquelles sont factices? Vous ressentez une énorme pression car faire le mauvais choix rendu si près du but pourrait s'avérer catastrophique. Vous VOUS examinez un instant et êtes prêt à rendre votre verdict. Si vous possédez un masque de singe en or, rendez-vous au 187. Si non, il vous faut faire un choix et aucune possibilité de faire appel à la chance car votre bracelet est inutilisable devant autant de sorcellerie! Alors, quelle pierre allez-vous choisir:

La pierre de gauche, rendez-vous au 142.

La pierre du centre, rendez-vous au 61.

La pierre de droite, rendez-vous au 191.

136

Notez le mot RIE sur votre fiche d'aventure. Toute la journée se passe sans embûche et, comme tout le monde s'afférent à ses nombreuses tâches, on ne s'occupe pas vraiment de vous. Vous en profitez pour bien manger et prendre du repos, flânant tel un lézard sous le soleil. Vous regagnez 3 pts de vie. La cérémonie mortuaire débute en fin de journée et se termine quelques heures plus tard à la tombée de la nuit. Peu de temps après, tout le monde est de retour au centre du village, attendant les ordres de leur chef en prévision de l'affrontement contre leur ennemi juré. Rendez-vous au 5.

137

L'escalier de pierre monte longuement et, une fois rendu à mi-chemin, vous apercevez finalement la lumière du jour vous parvenir! Encore une cinquantaine de marches à gravir et vous serez enfin sorti de ce temple maudit! Mais peut-être avez-vous encore besoin d'explorer le temple pour trouver l'Orbe Verte? Si oui, retournez au 121 pour faire un choix que vous n'avez pas encore fait. Si non, continuez votre ascension et rendez-vous au 21.

138

Vous êtes réveillé en plein milieu de la nuit par les cris à l'aide d'une sentinelle postée non loin de vous. Vous avez à peine le temps de vous redresser dans votre lit qu'un hurlement cauchemardesque déchire la nuit, rapidement suivi d'un gémissement d'agonie que vous devinez être celui du pauvre garde! Allez-vous récupérer votre équipement et aller voir de quoi il en retourne ? Si oui, rendez-vous au 95. Si vous préférez vous rendormir et faire la sourde oreille, rendez-vous au 55.

139

L'étrange homme commence à être plus sympathique à votre égard à partir du moment où vous lui montrez vos quelques tatouages « récoltés » au fil de vos aventures. Vous en profitez même pour lui raconter quelques anecdotes savoureuses. Maintenant en confiance, il serait d'accord pour vous faire un petit tatouage, mais il vous explique à son tour qu'il est malheureusement à court d'encre noire. Pour en produire, il lui faudrait des éléments de la nature qui sont d'essence noir. Avez-vous en votre possession des lys noirs et un scorpion de cette même couleur ? Si oui, rendez-vous au 90. Si non, retournez au 25 pour faire un autre choix pour la journée car le Chaman ne peut rien faire pour vous. Rendez-vous immédiatement au 5 si vous trois actions de la journée sont déjà posées.

140

Selon son orientation, vous auriez juré que le sentier vous mènerait directement au pied du volcan...mais non! À la place, vous voilà coincé au sommet d'un nouveau plateau rocheux, sans autre sentier empruntable si ce n'est une apparence de marches taillées dans le roc qui descendent vers une luxuriante vallée en contrebas. Cette dernière semble traverser l'île d'Est en Ouest, sans doute les vestiges d'une ancienne rivière depuis longtemps disparue. Une nouvelle secousse vous défie à prendre une décision rapidement. Utiliser votre corde pour descendre serait plus prudent, mais vous devrez la laisser là par la suite. Souhaitez-vous utiliser votre corde de lianes pour assurer votre descente (rendez-vous au 128) ou

faire confiance à vos talents de grimpeur et descendre les marches de pierre sans assistance (rendez-vous au 163) ? Vous pouvez aussi décider d'utiliser votre Bracelet Porte-Chance en pareille circonstance, si oui rendez-vous au 52.

141

À la sortie de la plage, le sentier décrit un arc sur environ trois kilomètres et vous emmène enfin au pied du mystérieux volcan. Ce dernier se dresse majestueusement devant vous, dépassant facilement les 1000 mètres et crachant des volutes de fumées de plus en plus énormes. Le sol tremble maintenant de façon régulière, pratiquement toutes les dix minutes, ce qui n'est pas sans vous alarmer. Les secousses sont également plus fortes puisque vous êtes à deux doigts de pieds de l'épicentre! D'ailleurs, devant vous, le sol s'est fissuré sur plusieurs mètres en largeur et en longueur, ne vous laissant d'autre choix que d'emprunter une petite galerie creusée de mains d'hommes, à même la paroi volcanique. Elle vous permettra de contourner l'obstacle car il est hors de question de rebrousser chemin vers la plage avec la journée qui tire lentement mais sûrement sur sa fin. Votre instinct vous dicte que votre destin est lié à ce volcan et que le temple perdu du clan du jaguar ne doit plus être très loin à présent. Rendez-vous au 19.

142

Vous récupérez la pierre d'un geste vif, comme pour défier le jeune VOUS de vous battre de vitesse au jeu de qui trouve garde. Ce dernier se contente de rire d'un ton méprisant avant d'ajouter: « Le passé ne peut être changé. Le passé est mort et tu le seras bientôt toi aussi Hellsson! ». À ces mots, vous ressentez une vive douleur à la main: la pierre, qui est fausse, s'est métamorphosée en un scorpion rouge qui vient de vous épingler solidement de son dard empoisonné! Vous le projetez au sol et l'écrasez rapidement sous votre talon alors que le terrible poison commence déjà à faire effet. Votre bras s'engourdit jusqu'à l'épaule et vous avez l'impression que votre cœur va arrêter net! Vous perdez 6 pts de vie ou 3 pts de vie si vous avez un moyen ou un pouvoir pour combattre les effets dévastateurs du poison. Si vous êtes toujours vivant, retournez au 135 pour faire un autre choix parmi les deux pierres restantes.

143

*Dame Chance* vous bénie une fois de plus (peut-être même pour la dernière fois, n'oubliez pas de noircir un crâne sur votre fiche d'aventure) alors que vous décrivez un bond élégant dans les airs et faites un atterrissage pour le moins précis sur les étroites marches quelques trois mètres plus loin! Vous poussez un long soupir de soulagement et descendez le reste des marches avec précaution. C'est alors que vous remarquez quelque chose briller dans les débris du gardien. Rendez-vous au 129.

144

Vous vérifiez d'abord que le tombeau n'est pas piégé et poussez ensuite la dalle de pierre qui s'avère plus lourde qu'à première vue. Cette dernière glisse et tombe avec fracas, vous révélant enfin son contenu : au centre du sarcophage repose une autre dalle de pierre, plus petite et taillée cette fois dans une magnifique pierre aux reflets bleus. Vous êtes en mesure d'apprécier tous les détails de cette œuvre énigmatique car elle émet sa propre lumière diffuse! Cette tablette contient différentes gravures divisées en trois sections. La première section est incompréhensible pour vous, un vrai charabia, sans doute une langue morte et oubliée depuis longtemps. Dans la seconde partie, vous reconnaissez quelques caractères, de l'ancien

elfique sous toute réserve. Mais quelle n'est pas votre surprise de constater que la troisième partie est écrite dans votre langue! Au moment où vous en débutez la lecture, une secousse vous fait presque perdre l'équilibre : le temple s'est rempli d'eau de mer plus vite que vous ne l'aviez envisagé et il s'enfonce à un rythme effarant! Vous devez prendre une décision rapidement : sortir au plus vite du temple en vous rendant au 50 ou rester encore un peu le temps de lire l'étrange tablette en vous rendant au 99.

145

Vous avez paniqué et avez prononcé n'importe quelle syllabe qui vous passait par la tête! Le chef de la tribu vous regarde froidement, peu impressionné par votre réponse aléatoire. Rendez-vous maintenant au 117.

146

« Je suis le Capitaine John Hellsson le conquérant! » lancez-vous avec une confiance digne du pirate que vous êtes. Jakarta le Brave semble peu impressionné par votre réponse, en fait, c'est plutôt de la déception, voir du dégoût que vous lisez à présent sur son visage. « Les Malteks sont un peuple pacifique, mais nous sommes disposés et entraînés à nous battre sans merci si nos femmes, enfants et traditions sont menacés. La grande prophétie parle depuis longtemps de la venue d'un étranger. Cet étranger sera en colère mais il cherchera aussi le repos et la paix. Qu'en est-il de vous étranger ? Cherchez-vous la colère ou la paix ? ». Si vous répondez la colère, rendez-vous au 23. Si vous répondez la paix, rendez-vous au 118.

147

Vous prenez une grande bouchée de la galette centenaire...et une explosion de saveurs envahit vos papilles! Vous n'avez aucune idée comment cela est possible, après autant d'années passées sous terre, mais vous vous régalez. Rien à voir avec les gâteaux flasques de votre cuisinier à bord de *L'Apocalypse* ou les galettes dures comme la pierre et sans goût de la *Limace Baveuse*. Cette heureuse trouvaille vous fait dès lors regagner 2 pts de vie. Vous la mangez en entier en moins de deux et éructez d'une façon quelque peu disgracieuse. Réalisant votre manque de savoir-vivre (vous êtes à l'intérieur d'un temple après tout!) vous lâchez tout bonnement un « Pardon » avant d'emprunter l'unique passage vous permettant de continuer votre chemin. Rendez-vous au 80.

148

La journée tire déjà à sa fin alors que vous entamez l'exploration de la verdoyante vallée. Vous vous trouvez en fait à marcher dans les vestiges de ce qui fût autrefois une rivière ou peut-être même un fleuve. Le cours d'eau étant depuis longtemps asséché, la végétation a repris ses droits avec panache et splendeur : il y a ici un nombre infini de plantes et de fleurs multicolores et odorantes. Vous prenez grand soin d'éviter certaines d'entre-elles qui sont carnivores à n'en point douter! Nombreuses fougères que vous croisez sont plus hautes que vous de deux ou trois têtes! Plus près des bords de falaises, vous apercevez aussi de superbes cactus aux formes diverses accrochés aux aspérités rocheuses. Vous croisez également une faune diversifiée, mais heureusement inoffensive, dans cette fertile, oh combien fertile vallée. Mais à force de pérégriner dans cette section de l'île, vous croiserez peut-être une ancienne connaissance... Si le mot ERE est inscrit sur votre feuille, rendez-vous au 9. Si le mot AXE est inscrit sur votre feuille, rendez-vous au 116. Si aucun de ces mots n'est inscrit, rendez-vous au 172.

149

Votre périple vers l'Est vous dirige toujours de plus en plus près du volcan et vous avez maintenant le loisir de l'observer dans toute sa splendeur. Ce dernier se dresse majestueusement, dominant l'île du haut de ses 1000 mètres (voir davantage!) et crachant des volutes de fumée de plus en plus énormes. Le sol tremble maintenant de façon régulière, pratiquement toutes les dix minutes, ce qui vous assure de rester sur le qui-vive! Le soleil baisse rapidement à l'horizon donc vous décidez, une fois de plus, d'accélérer la cadence. Votre patience est finalement récompensée deux kilomètres de brousse plus loin: un temple aux pierres grises usées par le temps et recouvertes de mousses verdoyantes se dresse devant vous. De taille modeste, il ressemble en tout point au temple situé dans le village maltek, à l'exception des deux statues de jaguars qui sont absentes. Malgré cela vous n'avez aucun doute: il s'agit bien du temple perdu du clan du Jaguar, vous l'avez enfin découvert! Vous vous en approchez prudemment et observez les alentours pour éviter toute embuscade. Devant vous, l'entrée principale du temple est scellée par une énorme dalle de pierre recouverte de reliefs représentant un guerrier maltek à l'imposante stature et portant une superbe coiffe à tête de jaguar, identique à celle que portait Jakarta Râni lors de votre première rencontre. Il doit s'agir de la représentation de l'un de ses ancêtres. De chaque côté de l'entrée, deux escaliers de pierres vermoulues pourraient vous amener au sommet du temple pour avoir une vue d'ensemble des alentours. Qu'allez-vous faire ? Tentez d'ouvrir l'entrée du temple (en vous rendant au 123) ou bien monter l'un des escaliers vers le sommet du temple (rendez-vous pour se faire au 179).

150

Vous dégainez votre épée et avancez d'un pas aussi ferme que possible vers la colonne d'eau la plus proche. Vous portez une frappe précise et capable de trancher n'importe quel membre caoutchouteux d'un quelconque monstre marin...mais rien ne se passe! Cette créature élémentaire ne semble nullement affectée par votre arme conventionnelle et, en guise de réponse, un autre bras liquide vient vous frapper par derrière et vous envoie valser contre le mât principal. Vous perdez 4 pts de vie! Réalisant maintenant que toute attaque est futile, vous vous tournez vers votre Bracelet Porte-Chance qui vous a souvent sorti de pareil pétrin dans le passé. Vous avez à peine le temps d'y jeter un œil que vous êtes emporté par les flots au moment même où *L'Apocalypse* se casse en deux tel une allumette. Serait-ce la fin du Capitaine Hellsson ? Rendez-vous au 13.

151

Vous ouvrez la petite bourse qui contient trois magnifiques lys noirs ainsi qu'un scorpion mort, heureusement pour vous, de la même couleur. Notez le contenu de la bourse sur votre fiche d'aventure. À peine avez-vous fourré le tout dans votre sac que vous ressentez une douloureuse morsure au mollet droit, juste au-dessus de la protection offerte par votre botte. Un petit serpent bleu a déjoué votre vigilance pendant que votre attention était tournée vers ce maigre butin. Heureusement pour vous, la morsure de ce serpent n'est pas venimeuse, mais elle vous fait quand même perdre 2 pts de vie. Un coup de botte envoie valser le reptile plus loin dans la forêt. Vous ragez contre votre malchance...ou en fait étais-ce de la chance car il y a dans cette jungle sauvage de nombreux serpents nettement plus dangereux! Sans plus attendre, vous empruntez le petit sentier en vous rendant au 65.

152

Cette plante vous fascine, vous hypnotise même car au bout de chaque tige qui se balance au grès du vent pousse un unique fruit rouge vif de la grosseur d'un pruneau. « Petit, mais précieux? », songez-vous en votre for intérieur alors que vous récoltez les fruits aussi délicatement que sait le faire un pirate. Sans plus

de préambule, vous en mettez un, deux, trois dans votre bouche et dégustez...ce qui s'avère une grave erreur! En effet, ce fruit est sans doute l'aliment le plus piquant que vous avez ingéré de toute votre vie! La sensation de brûlure est telle que vous recrachez presque aussitôt les fruits par terre! Affolé, vous trinquez autant d'eau que vous le pouvez et la chaleur finie par disparaître au bout de quelques minutes, non sans vous avoir laissé avec un solide mal d'estomac qui vous affaiblit de 2 pts de vie. Maudissant votre décision, vous vous apprêtez à faire un autre choix lorsqu'un bruit au loin vous fait tourner la tête. Rendez-vous au 72.

153

La légende raconte que le dernier chaman du clan du Corbeau se vouait à des actes de magie noire et de nécromancie. Il cherchait à usurper le pouvoir du chef de clan et celui-ci l'apprit juste à temps. À l'aide du pouvoir de l'Orbe Verte, il parvint à stopper le sorcier dans sa folie alors que ce dernier avait déjà ramené à la vie de nombreux malteks morts sous forme de goules et de zombies avides de sang! Une grande bataille sans suite : les forces du mal, ainsi que le chef de la tribu, furent finalement enfermés à tout jamais dans le temple. Un sacrifice fait par ce dernier pour sauver l'ensemble de l'île et se fut alors le début de la fin du clan du Corbeau. Il est écrit que seul l'étranger de la prophétie pourra y pénétrer de nouveau. Comment exactement ? Vos interlocuteurs n'en savent pas plus. Le Chaman vous met en garde : selon lui, les forces du mal pourraient toujours être à l'œuvre à l'intérieur du temple! L'heure de votre départ a sonné! Rendez-vous au 92.

154

Vous parvenez à dégainer votre rapière *in extremis* et frappez l'étau mortel qui vous retient prisonnier de toutes vos forces : vos coups rebondissent toutefois sur la carapace rigide du monstre et ne semblent pas l'affecter! Faisant usage de vos méninges, vous utilisez votre sabre comme d'un levier dans l'espoir d'ouvrir suffisamment la pince pour vous dégager avant qu'il ne soit trop tard! Après un effort quasi surhumain, qui voit malheureusement votre épée se casser en deux sous la pression, la pince se desserre suffisamment et vous tombez lourdement au sol (vous perdez 2 pts de vie). N'oubliez pas de rayer la rapière de votre équipement; vous devrez utiliser votre arme secondaire (coutelas) pour la suite de votre aventure. Vous quittez sans plus attendre cette plage dangereuse et empruntez le sentier que vous aviez vu précédemment. La pirogue ne vous serait d'aucune utilité car vous devriez repasser tout près du crabe et vous n'envisagez pas une telle folie! Rendez-vous au 141.

155

Vous prenez une bonne partie de la journée pour flâner et simplement vous reposer pour regagner un maximum de forces. Si vous étiez blessé, cela vous permet de regagner 3 pts de vie. Tanné de jouer au fainéant, vous décidez de retourner au 25 pour faire un autre choix pour la journée. À moins que vos trois actions ne soient maintenant complétées ? Si c'est le cas, rendez-vous immédiatement au 5.

156

Noircissez un crâne sur votre fiche d'aventure. Repassant la scène dans votre tête, vous avez la certitude que *Dame Chance* vous a sauvé la vie cette nuit-là! Lorsque vous avez vu la créature infernale surgir en hurlant devant vous, vous étiez certain que c'était la fin... mais quelques habiles parades et un roulé-boulé

plus tard, vous étiez hors de portée de la bête et celle-ci agonissait par terre, atteinte par trois flèches! Une quatrième et une cinquième flèche d'argent vinrent se ficher dans le crâne du démon pour terminer le travail! Définitivement libéré de leur agresseur en partie grâce à vous, les Malteks vous acclament maintenant chaleureusement et vous portent même sur leurs épaules. Du beau travail! Rendez-vous maintenant au 31.

157

Le sentier que vous suivez monte de plus en plus et vous atteignez finalement un plateau au bout de quelques longues minutes de cardio intense. C'est là que vous le voyez au mieux pour la première fois : le gros volcan qui occupe, à vue d'œil, la majeure partie de la section Nord-Est de l'île. Des volutes de fumées s'en échappent et, comme pour défier votre regard, il émet soudainement un long grondement qui fait même trembler la terre sous vos pieds pendant quelques secondes. Vous avez l'étrange sensation que le Grand Cracheur de feu vous fait savoir qu'il a senti votre présence sur l'île. Chassant ce funeste présage de votre esprit, vous continuez votre route et arrivez bientôt devant un sentier qui se dirige plein Nord (rendez-vous au 98) et un autre orienté Nord-Est (rendez-vous au 140). Faites votre choix.

158

Vous gravissez aisément les quelques mètres qui vous séparent de l'entrée de la grotte. Juste avant d'y pénétrer, d'énormes gouttes d'eau éclaboussent votre tricorne et le tonnerre se fait entendre. Vous avez trouvé refuge au bon moment car une pluie diluvienne tombe maintenant sur la jungle! Vous allumez votre torche et débutez l'inspection de la grotte sans plus attendre. Cette dernière est totalement vide et mesure environ quatre mètres de côté. Fait intéressant, le mur du fond n'est pas fait de rochers naturels mais bien de grosses pierres rectangulaires taillées et bien entassées les unes sur les autres. Le mur d'un ancien temple vous en êtes certain! Aucun moyen d'y pénétrer mais vous croyez en vos chances de trouver un accès lorsque vous explorerez les alentours demain matin. Ragaillardit par cette découverte, vous vous installez pour casser la croûte (vous regagnez 3 pts de vie). Sous la douce mélodie de cette pluie tropicale, vous ne tardez pas ensuite à trouver le sommeil, reconnaissant d'être à l'abri pour la nuit. Rendez-vous au 86.

159

Le revenant vous déchire la chair de ses ongles sales et pointus et plonge une fois de plus son regard livide dans le vôtre! La douleur physique et mentale est telle que vous vous sentez défaillir : vous perdez 6 pts de vie! Si vous êtes toujours vivant, le chef de tribu zombifié lâche finalement prise avant de se transformer en un nuage de poussières dès plus dégoûtant. Vous vous estimez chanceux d'avoir survécu à une cette rencontre macabre et débutez sans plus attendre la fouille de ce tombeau maudit. À l'intérieur vous trouvez une bourse en cuir contenant un objet dur et arrondi, ainsi qu'une petite fiole remplie d'un liquide rougeâtre. Vous laissez la fiole de côté pour l'instant et portez votre attention sur la bourse que vous ouvrez avec fébrilité: elle contient une magnifique pierre ovale verte, l'orbe de la prophétie que vous recherchiez! Vous en êtes persuadé car elle dégage des ondes magiques qui parcourent tout votre être! Vous l'ORBEServez un instant avant de la remettre dans sa bourse et bien en sécurité dans la double poche intérieure de votre tunique. Notez l'Orbe Verte sur votre fiche d'aventure! Pour ce qui est de la fiole au liquide rouge, vous la prenez en main en vous demandant si vous devriez prendre la chance d'en avaler le contenu. Si la réponse est oui, rendez-vous au 64. Si la réponse est non, rendez-vous au 126.

160

Sans le savoir, vous explorez en ce moment même la section la plus dangereuse de l'île et, sans la précieuse aide de peuple maltek, vous avez tôt fait de vous perdre dans les méandres de ce labyrinthe botanique. Vous parvenez à survivre à quelques rencontres fortuites durant la journée, non sans y perdre beaucoup de temps et d'énergie. Mais ce n'est rien face à la vision cauchemardesque qui vous tombe littéralement dessus à la tombée de la nuit : une créature aux longs membres décharnées, aux griffes tranchantes comme des dagues et aux yeux jaunes globuleux vous a pris en chasse! Vous voilà entraîné de courir en pleine jungle, avec pour seul guide un mince reflet de clair de lune perçant au travers la canopée. Quelques instants plus tard, la bête s'agrippe à vous et plante les crocs affilés de sa mâchoire béante dans votre cou! Victime du Chupacabra, votre aventure se termine malheureusement ici.

161

Excellent nouvelle, votre nouveau tatouage de serpent vous protégera partiellement du poison! Dès qu'il sera indiqué dans le texte que vous perdez des points de vie à la suite d'une morsure ou d'une pique empoisonnée par exemple, vous pourrez déduire de votre total uniquement la moitié des points perdus! Par exemple : si vous perdez 8 pts de vie à cause d'une pique de scorpion, vous n'en perdrez en réalité que 4. Cet avantage risque d'être fort utile sur une île infestée de créatures venimeuses! N'oubliez pas de noter tout cela sur votre fiche avant de poursuivre. Vous remerciez le Chaman avant de retourner au 25 pour faire un autre choix. Il n'y a plus d'encre donc pas de deuxième tatouage!

162

Les Malteks vous confient l'unique arme pouvant occire cette créature infernale et c'est avec grande fierté que vous acceptez cette responsabilité. Comme vous n'êtes pas très à l'aise avec une lance entre les mains, vous gardez tout de même votre rapière à la taille, sachant fort bien qu'au besoin elle ne fera que ralentir le monstre et non le tuer. Ne vous reste plus qu'à rester caché patiemment jusqu'à ce que la bête se manifeste. Moins d'une heure plus tard, un long hurlement se fait entendre, très près de vous, non trop près de vous! Le guerrier maltek qui sert d'appât, pauvre de lui, tremble de tous ses membres dès qu'il entend la bête. Tout le reste se passe en un éclair : au moment où la bête surgit pour frapper l'homme, vous vous interposez et l'empalez de votre lance d'argent en pleine poitrine! La bête de cauchemar s'écroule au sol dans un dernier râlement guttural. VICTOIRE! Définitivement libéré de leur agresseur grâce à vous, les villageois vous acclament chaleureusement et vous portent même sur leurs épaules. Rendez-vous maintenant au 31.

163

D'un pas hésitant, vous entamez votre descente sur ces marches de pierre instables et glissantes. Tout se passe bien jusqu'à mi-parcours, alors qu'un rocher se détache sous vos pieds et vous envoie basculer tête première vers le bas! Fort heureusement pour vous, la forte végétation amortie votre chute : vous perdez néanmoins 5 pts de vie! Plus courbaturé que jamais, vous reprenez la route et débutez l'exploration de cette splendide vallée. Rendez-vous au 148.

164

Mais bien sûr que vous allez lui faire les poches! « Sans rancune Boug! », lancez-vous tout haut en espérant sans doute inconsciemment qu'un survivant du naufrage vous entende au loin. Vous ne trouvez que sa paire de dés pipés fétiches ainsi qu'une bourse contenant dix pièces d'argent pour maigre butin. Vous les notez dans votre sac à dos sur votre feuille d'aventure. Vous allez maintenant vous attarder aux deux caisses en bois, rendez-vous pour ce faire au 40.

165

Alors que l'énorme primate se trouve à mi-parcours, la tyrolienne ancestrale se brise en deux et le propulse tête première vers l'abîme en dessous. Vous l'entendez hurler longuement, accompagné des bruits de son corps heurtant et cassant les nombreuses branches d'arbre qu'il rencontre dans sa chute. Vous poussez un long soupir de soulagement...juste avant de réaliser que vous aurez peut-être à le recroiser si vous parcourez la vallée... Rendez-vous maintenant au 28. Mais avant, notez le mot AXE sur votre feuille d'aventure.

166

Le tombeau mesure deux mètres de long par un mètre de haut. Ces côtés sont finement gravés d'images représentant des ailes d'oiseaux, de corbeaux pour être plus précis. La dalle principale quant-à-elle est à l'effigie d'un grand et mince guerrier maltek à la longue chevelure que vous devinez être le dernier et défunt chef du clan du Corbeau. Souhaitez-vous tenter d'ouvrir ce tombeau ? Si oui, rendez-vous au 83. Si non, faites un autre choix que vous n'avez pas encore fait entre:

L'autel de prières, rendez-vous au 47.

L'escalier qui descend, rendez-vous au 113.

L'escalier qui monte, rendez-vous au 137.

167

Aucune chance que l'énorme gardien puisse vous suivre à l'intérieur du temple pensez-vous alors que vous accélériez le pas en direction de votre objectif. Bien vue car il ne peut effectivement pas pénétrer dans l'étroite entrée! Après avoir jeté un coup d'œil robotique à l'intérieur du temple, l'automate se met à trembler frénétiquement, un peu comme il l'avait fait auparavant...et vous comprenez malheureusement trop tard ce qui est en train de se produire : Le golem de rocs reprend sa place d'origine et, en moins de temps qu'il ne faut pour crier *Apocalypse*, l'issue du temple est de nouveau scellée...avec vous à l'intérieur! Vous avez beau taper sur la dalle et hurler à plein poumons, il ne bougera plus! Vous n'avez maintenant d'autre choix que d'allumer votre dernière torche et d'aller de l'avant en vous rendant au 34.

168

Rapière à la main, vous commencez à vous frayer un chemin dans cette jungle luxuriante et inconnue, sous une chaleur qui ne cesse d'augmenter. Le soleil sera bientôt à son zénith donc vous appréciez davantage le couvert de la canopée à la plage et ce, malgré les nombreux dangers qu'un tel environnement doit

cachez. D'ailleurs, cet endroit n'est pas sans vous rappeler votre court mais mémorable périple, plus au Sud, dans l'archipel des *MalFors*, le royaume des coriaces Amazones!

Vous aviez été marqué dès votre plus jeune âge par les récits portants sur les Amazones, ceux-ci décrivant leurs combativités et leurs beautés légendaires. Il était rapporté que ce peuple possédait également sa part de richesse, de quoi faire saliver n'importe quel pirate. Au tournant de votre 30e anniversaire, vous aviez suffisamment de ressources à votre disposition pour finalement tenter ce coup. Pendant les dix jours passés sur l'archipel, vous et votre équipage découvrirent que les Amazones étaient encore bien plus féroces que raconté! Déjouant maintes ruses et nombreux pièges sur votre chemin, vous aviez fini par trouver leur village, prêts à engager un combat sans merci et récupérer votre butin coûte que coûte. Mais c'était avant de croiser le regard de leur cheffe Sia L'Indomptable... Envouté par sa beauté sans pareille et impressionné par ses talents de combattante, vous aviez finalement décidé de parlementer pour éviter un bain de sang. Soyons clair, pour le faire éviter à vos hommes car, à bien y réfléchir, vous ne vous en seriez probablement pas sorti vivant!

C'est donc d'un commun accord que vous avez passé un marché avec les Amazones : en échange d'or et de quelques babioles, vous alliez raconter, à qui voulait bien l'entendre, que le Capitaine John Hellsson avait trouvé et mis à feu et à sang le village des légendaires Amazones, ne laissant aucune survivante derrière lui! Comme prévu, la nouvelle fit rapidement boule de neige d'un bout à l'autre de la mer de *L'Étoile du Nord*. À cette époque, vous aviez déjà atteint une telle notoriété que personne ne voulait passer derrière vous pour ramasser les miettes et le plan fonctionna comme prévu : terminées les visites de mécréants avides de trésors et ainsi, elles purent finalement mener une vie paisible dévouée à l'entraînement du corps et de l'esprit.

Parmi les trésors récupérés en échange de cette savante tromperie, il y avait justement votre précieux Bracelet Porte-Chance que vous portez toujours fièrement au poignet gauche. Un rapide coup d'œil vous permet de constater qu'il vous reste encore bien trois crânes blancs donc trois utilisations à faire si vous sentez que vous avez besoin d'un coup de chance supplémentaire.

Tandis que vous l'observez, vous vous demandez justement si vous ne devriez pas l'utiliser afin de sortir plus rapidement de ce dédale de végétation dense sans incident notable... Si vous désirez utiliser votre Bracelet Porte-Chance, rendez-vous au 130. Si non, rendez-vous au 8.

169

On vous a souvent dit que votre excès de confiance au combat vous coûterait la vie un jour...et malheureusement pour vous, ce jour funeste est arrivé! Sans vous laisser la moindre chance, le puissant Gorax vous agrippe férocement dans ses bras gros comme des troncs d'arbre. La pression est telle que vous lâchez aussitôt votre arme, pris dans cet étau qui se resserre inexorablement et qui vous entraîne vers la mort. C'est malheureusement ainsi que se termine les aventures du Capitaine John Hellson.

170

Vous empruntez le tunnel de droite, tunnel qui monte en pente douce sur plusieurs mètres. Ici recommence les fresques historiques représentant les adeptes du clan du Corbeau. Pigments bleus, jaunes et rouges sont utilisés, mais c'est le vert qui revient le plus souvent dans les différentes scènes

immortalisées dans la pierre. Vous êtes entre-autre fasciné par l'une d'entre-elle montrant le dieu Corbeau tenant en son bec, non pas un fromage, mais bien une magnifique pierre d'un vert intense...une émeraude peut-être? Non, plutôt l'Orbe Verte de la prophétie! Hypnotisé par ce portrait, vous touchez des doigts la fresque et entendez un déclic pour le moins inquiétant. Une série de dagues acérées sont projetées du mur derrière vous en votre direction! Par un quelconque miracle, une seule d'entre-elle vous atteint et vous ne perdez que 3 pts de vie. Décidant qu'il vaut mieux laisser derrière vous l'art pour le moment, vous continuez votre chemin et arrivez bientôt en vue d'une nouvelle pièce. Rendez-vous au 94.

#### 171

Vous prenez votre élan...et perdez pied au pire moment; votre saut n'est pas assez puissant et vous tombez, horrifié, à court de votre objectif! Vos mains tentent frénétiquement d'agripper les rochers mais elles se referment sur de l'air! La chute est courte mais le choc brutal : vous tombez directement sur des blocs pierreux en contrebas et le bruit sourd que vous entendez alors ne laisse aucun doute...vous venez de vous briser le dos! La douleur est telle que vous perdez conscience peu de temps après...et vous ne vous réveillerez pas. C'est ici que se termine votre aventure, au pied du temple perdu, si près de votre objectif que vous pouviez presque le toucher...

#### 172

Le temps file et votre concentration est entièrement tournée vers la découverte d'un endroit sûr où passer la nuit...mais rien en vue pour le moment et le soleil descend de plus en plus vite à l'horizon. Alors que vous contournez une énorme souche d'arbre, vous prenez appui sur celle-ci et CRACK! elle casse subitement sous votre poids, libérant au passage un essaim de frelons verts gros comme votre pouce! Vous avez brisé leur nid par inadvertance et ils ne sont pas contents : les insectes piqueurs passent à l'attaque et vous n'avez d'autre choix que de fuir devant leur nombre! Leurs dards empoisonnés vous font perdre un total de 4 pts de vie. Vous parvenez heureusement à vous en débarrasser après un sprint de deux minutes. Haletant à pleins poumons, les mains sur les cuisses, vous relevez la tête péniblement et apercevez enfin l'entrée d'une petite grotte à flanc de falaise située à environ quatre mètres en hauteur. Il fait maintenant trop sombre dans la vallée pour espérer trouver une autre alternative pour la nuit. Rendez-vous au 158.

#### 173

Vous repassez la scène plutôt rigolote du malencontreux incident de fonderie dans votre tête et extirpez les trois pépites d'or de votre poche avant de les déposer avec dépit sur l'assiette dorée au centre de l'autel. Un choix déchirant...mais vous voilà de nouveau libre comme l'air! N'oubliez pas de les rayer de votre fiche d'aventure. Entre-temps, un grincement sonore s'est fait entendre en provenance du tombeau: le cercueil vient de s'ouvrir de lui-même! Rendez-vous au 127.

174

« C'est l'étranger, c'est l'étranger! » dit l'homme à son compagnon occupé à parer les attaques sauvages des hommes-singes. Vos yeux croisent ceux de votre interlocuteur, mais maintenant c'est en vous qu'il peut lire de l'incrédulité! « Vous avez compris ce que j'ai dit étranger ? ». Vous acquiescez d'un rapide coup de tête et, voyant en cet homme un potentiel allié (lire ici surtout quelqu'un capable de répondre à vos questions!) vous décidez de changer votre fusil d'épaule et d'attaquer l'un des hommes-primates. Ce n'est pas la première fois dans votre longue vie de tromperies que vous changez de camp pour obtenir un avantage en bout de ligne...l'adaptation est même l'une de vos plus grandes forces! Avec votre support offensif, vous prenez rapidement le dessus sur vos adversaires et les faites passer de vie à trépas. Vous avez tout de même perdu 2 pts de vie durant l'affrontement. Reprenant votre souffle et essuyant la lame de votre épée sur une grosse fougère verte, vous vous apprêtez à reprendre la discussion avec les hommes de la jungle. Rendez-vous au 20.

175

Le marteau de guerre Maltek bien en main, vous observez votre puissant adversaire et anticipez son premier assaut avec succès. Vous répliquez d'un solide coup porté au torse du colosse avant de reculer, hors de portée de son point dévastateur. Le gardien de pierre est très puissant mais il a une faiblesse : il est très lent! Une fois que vous avez analysé sa technique de combat, il ne s'avère plus un combattant aussi redoutable. En revanche, même avec votre arme contondante qui est fort solide, les dégâts que vous lui causez sont légers donc vous devez trouver une autre tactique. Allez-vous essayer de l'attirer dans les marches qui mènent au sommet du temple (rendez-vous au 74) ou le contourner et pénétrer dans le temple pour vous y cacher (rendez-vous au 167) ?

176

La petite pièce dans laquelle vous vous trouvez est presque vide à l'exception d'un autel sur lequel repose divers objets : une lance à la pointe métallique dont la hampe est fabriquée dans un bois blanc comme neige, un parchemin roulé et jauni entouré d'une ficelle dorée et finalement une petite flûte en bois.

« Bon, c'est un autel de prières ou de sacrifices cette fois? », maugréez-vous en vous remémorant votre mésaventure dans le temple du Corbeau. Compte tenu des pièges possibles vous hésitez un instant... avant de réaliser qu'il n'existe aucune autre issue dans cette pièce! Sachant que vous ne pouvez faire marche arrière et gardant votre calme malgré tout, vous jetez votre dévolu sur les objets hétéroclites devant vous, en espérant qu'ils vous soient d'une quelconque utilité. Quel objet allez-vous examiner plus en détails en premier ?

La lance, rendez-vous au 197.

Le parchemin, rendez-vous au 79.

La flûte, rendez-vous au 186.

Finalement, si vous pensez avoir trouvé un moyen de sortir de cette pièce sans issue, rendez-vous au 192 pour mettre votre plan à exécution.

177

Vous parvenez tant bien que mal à attacher votre corde à l'une des apérités rocheuses qui vous semble le plus solide. N'ayant rien à perdre (sauf la vie!) vous débutez la descente...et arrivez promptement et sans égratignure en bas de la structure. Vous remerciez intérieurement Jakarta pour cette simple corde artisanale sans laquelle cette situation aurait été beaucoup plus périlleuse! Une fois descendu de votre perchoir, vous remarquez quelque chose qui brille au travers le débris du gardien. Rendez-vous au 129.

178

Un déclic se fait entendre aussitôt que vous déposez la perle sur son socle. Le pan de mur contenant le buste pivote lentement de 90 degrés pour laisser place à un sombre couloir qui s'enfonce vers l'inconnu. Sentant que vous approchez finalement du but, vous dégainez votre arme et empruntez le passage secret. Le corridor est étroit et recouvert de fresques peintes et sculptées de jaguars bondissants, attaquants et foudroyants leurs proies, pour la plupart représentées par des singes, des oiseaux ou des sangliers. Le clan du Jaguar est également représenté à maintes reprises, le tout racontant une formidable épopée qui s'est jouée sur des dizaines, voire des centaines d'années! Pressant le pas, vous débouchez finalement dans une grande pièce carrée. Elle est entièrement vide si ce n'est deux braseros disposés au centre de la pièce. Ces derniers s'allument subitement, illuminant la salle d'une puissante lueur écarlate qui n'a rien de normal! Les murs de droite et du centre sont pourvus d'ouvertures vous permettant de continuer votre chemin plus loin à l'intérieur du temple. Quel passage allez-vous choisir ?

Droite, rendez-vous au 88.

Centre, rendez-vous au 54.

179

Vous débutez l'ascension des marches et décidez de rebrousser chemin rendu à mi-parcours car leurs surfaces sont beaucoup plus abimées et glissantes qu'elles n'y paraissent. Un seul faux pas et vous feriez une vilaine chute sur les rochers et les cactus plusieurs mètres en contrebas! Au moment où vous achevez votre descente, un curieux bruit provenant de l'entrée attire votre attention. Rendez-vous au 123 pour découvrir de quoi il en retourne.

180

Convaincu de votre plan de match, vous ouvrez le parchemin et jouez la partition musicale avec la flûte. La douce mélodie fait immédiatement vibrer la pointe de lance sous vos yeux! Celle-ci tourne plusieurs fois sur elle-même avant de se stabiliser et de finalement pointer dans un angle de 45 degrés sur votre droite. Vous approchez de la dalle de pierre ainsi pointée par le compas magique que vous avez activé et appuyez à deux mains sur cette dernière. Beau travail! Vous avez trouvé un passage secret qui vous permet de quitter cette impasse! Vous l'empruntez sans plus attendre et arrivez bientôt en vue d'une grande salle qui semble éclairée...comme si on vous attendait. Rendez-vous au 135.

181

Alors que les murs de plusieurs tonnes se referment devant vous, vous effectuez le sprint de votre vie (littéralement!) et parvenez à battre le piège mortel de justesse! Vous en perdez votre tricorne à la toute fin, mais réussissez à le récupérer un instant avant que celui-ci ne se fasse aplatis comme une crêpe. Sans

aucun doute les 4,34 secondes les plus longues de votre vie! Comme il n'y a plus d'issue derrière vous, vous allez de l'avant et débouchez finalement dans une petite pièce que vous prenez le temps d'examiner. Rendez-vous au 176.

#### 182

Vous tirez le levier de gauche et un déclic se fait entendre. La dalle de pierre devant vous coulisse lentement sur la gauche et suffisamment pour que vous puissiez emprunter le passage, ce que vous faites rapidement, soulagé d'avoir trouvé une issue! Un peu plus loin sur votre chemin, une mystérieuse nappe de brouillard d'un pourpre intense a envahi le tunnel, ne vous laissant d'autre choix que de la traverser. Vous baissez votre tricorne pratiquement sur votre nez à l'approche de la zone critique et, alors que vous faites quelques pas de plus, se produit l'impensable: la flamme de votre torche réagit avec le gaz en suspension dans l'air provoquant une spectaculaire boule de feu qui vous brûle l'avant-bras et ne manque pas de roussir votre si beau couvre-chef! Cette mésaventure vous fait perdre 5 pts de vie. Si vous êtes toujours en vie, votre progression sous terre vous mène finalement en vue d'une grande salle qui semble éclairée...comme si on vous attendait. Rendez-vous au 135.

#### 183

Vous donnez congé à Karl d'une solide poignée de main et il se retire dans sa couchette. Un petit sourire narquois illumine votre visage balafré à la pensée de ce qui l'attend demain. Il ne se doute pas que vous lui annoncerez alors qu'il sera non seulement le nouveau capitaine de *L'Apocalypse*, mais aussi responsable d'un équipage de dix-huit marins, pour ne pas dire voyous, pour ne pas dire coupe-jarrets, bref de vrais pirates de haute mer! Vous saisissez la barre et donnez vos ordres aux hommes chargés de la navigation nocturne car la nuit est maintenant belle et bien tombée. De toute façon, avec les sombres et épais nuages devant vous, nul rayon de soleil ne pourrait parvenir sur le pont même si c'était le jour. Peu de temps après, vous êtes en plein cœur du détroit...et de la tempête! Gardant votre sang-froid, vous manœuvrez le gouvernail comme le vieux loup de mer que vous êtes! Mais malgré toute votre expérience navale, rien ne pouvait vous préparer à ce que vous alliez voir par la suite...Rendez-vous au 27.

#### 184

Estocade après estocade, vous frappez le colosse de pierre qui ne sait plus où donner de la tête. Toutefois, vos attaques, aussi précises soient-elles, ne créées que de légères entailles sur son corps de roc et ne font qu'émousser votre lame! Vous devez rapidement trouver une nouvelle tactique sinon le gardien maltek aura raison de vous à l'usure. Alors que vous jetez un regard derrière lui en direction du temple, il en profite pour vous attraper par le bras et vous lancer quelques mètres plus loin tel une vulgaire poupée de chiffon! Vous amortissez le choc en roulant sur vous-même mais votre bras a bien failli s'arracher : vous perdez 4 pts de vie! La bonne nouvelle est que vous avez atterri à proximité du temple : allez-vous essayer de l'attirer dans les marches qui mènent à son sommet (rendez-vous au 74) ou pénétrer dans le bâtiment pour vous cacher (rendez-vous au 167) ?

Les deux hommes débutent avec précision et rigueur *Récit de la fin des temps*, une épopée qui résume les milles ans d'existence de la civilisation maltek sur *Parmora Veja*, cette île isolée du monde. Ils se relaient dans la narration de la prophétie qui culmine, au bout de longues minutes, avec ce dernier passage qui vous interpelle particulièrement:

*Par une nuit de tempête, un étranger débarquera chez nous, porté par sept serpents de mer en colère. Cet homme aussi sera en colère, mais il cherchera d'abord et avant tout le repos et la paix. Il cherchera aussi un moyen de retourner chez lui et, avec l'aide du Corbeau et du Jaguar, il y parviendra. S'éveillera alors le Grand Cracheur de Feu et avec son réveil, notre civilisation telle que nous la connaissons s'éteindra.*

On vous explique que le corbeau fait référence à l'ancienne tribu du clan du Corbeau, longtemps disparue de l'île à cause d'un conflit au sein même du clan et d'une force maléfique liée à la magie noire. Le jaguar lui fait bien entendu référence au clan de la tribu du Jaguar, aux ancêtres de Jakarta, ceux-là même qui bâtirent le premier temple dédié à Mère Jaguaria. Toujours selon la prophétie, l' élu devra, afin de retourner chez lui, retrouver les deux orbes magiques d'autrefois. Les artefacts, aux pouvoirs magiques considérables, ouvriront un portail qui permettra à son porteur de se téléporter vers l'endroit qu'il considère son foyer.

« L'Orbe Rouge du Jaguar doit se trouver dans l'ancien temple situé près du *Grand Cracheur de Feu*, du volcan si vous préférez. Nul ne peut y pénétrer, sauf l' élu! C'est pourquoi cet objet de légende n'est pas ici en sécurité avec nous. Mais je fais confiance en la prophétie, en mes ancêtres et en Mère Jaguaria. », vous mentionne Jakarta d'une voix solennelle.

Le Chaman reprend du même souffle: « L'Orbe Vert du Corbeau se trouve dans l'ancien temple du clan qui se situait à l'époque au bord d'un grande rivière maintenant disparue. Vous devriez débiter vos recherches dans la vallée située plus loin au Nord. Seul l'étranger de la prophétie pourra pénétrer dans le temple perdu et s'approprier la pierre magique. »

Les deux hommes marquent ensuite une pause pour vous laisser le temps de digérer tout ça. Une prophétie ? Un élu ? Se pourrait-il que ce soit vous ? Vous êtes déjà une légende vivante, connu et craint de tous à des miles à la ronde...alors pourquoi pas! En fait, l'important pour vous est de trouver une façon de quitter cette île perdue et de rentrer chez vous. Il ne semble y avoir aucun moyen physique capable de contourner la perpétuelle tempête qui l'entoure depuis la nuit des temps. On vous confirme que tous les pêcheurs qui se sont approchés trop près du phénomène ont vu leur pirogue, et même de plus gros bateaux, être coulé en moins de deux! Avec la prophétie, vous avez au moins une piste pour débiter vos recherches et le corsaire que vous êtes n'est pas insensible aux potentiels trésors cachés dans les deux temples. Vous doutez toujours que les pierres soient réellement magiques; il pourrait cependant s'agir d'un rubis et d'une émeraude grosse comme votre poing! Sans en ajouter davantage, vous confirmez votre aval aux deux hommes et c'est dans un même mouvement que vous vous levez pour terminer la discussion avant de reprendre la route. Si le Chaman vous a fait un tatouage, rendez-vous au 43. Si non, rendez-vous au 196.

186

La petite flûte en bois est...une petite flûte en bois, tout simplement! Vous la prenez dans vos gros doigts et, ainsi dans vos mains, elle ressemble à un jouet pour enfant. Vous soufflez un coup et elle émet une douce vibration dont l'écho résonne dans la pièce. Notez le nombre 5 sur votre fiche d'aventure. Retournez maintenant au 176 pour examiner un autre objet.

187

Pendant que vous poursuivez votre réflexion, vous ressentez soudainement une vibration dans votre sac. Vous l'ouvrez et voyez alors le masque de singe s'agiter comme par magie et luire de mille feux! Lorsque vous le prenez dans vos mains, les trois voix se taisent instantanément, comme terrifiées ou mystifiées devant l'artefact doré. Comprenant que vous détenez possiblement la clé à votre problème, vous approchez le masque de votre visage, non sans hésitation. Maintenant que vous le portez, votre nouvelle vision au travers le masque simien vous permet de démystifier le vrai du faux : la pierre du centre demeure d'un rouge brillant alors que les deux autres pierres sont désormais d'un noir si terne et triste qu'elles sont clairement dépourvues de tout pouvoir. Votre choix est maintenant facile à faire. Vous retirez l'objet de votre visage; la lueur et les vibrations cessent aussitôt, son étonnante magie ayant servi une seule et dernière fois. Vous le replongez dans votre sac car, même dénué de magie, il vaut son pesant d'or! Rendez-vous au 61 pour choisir la pierre du centre.

188

La légende raconte que ce temple est impénétrable et qu'il serait gardé par un grand et puissant guerrier de pierre. Ce dernier restera immuable pendant des siècles et seul l'étranger de la prophétie pourra le faire bouger. Il est dit que ce gardien fut le premier amour de Mère Jaguaría elle-même et qu'elle lui donna son cœur en présent. Depuis ce temps, les deux âmes sont intimement liées et la légende mentionne que vous aurez besoin de leur accord commun pour explorer le temple perdu. Comment exactement ? Vos interlocuteurs n'en savent pas plus. L'heure de votre départ a sonné! Rendez-vous au 92.

189

C'est tout à votre honneur de vouloir tenir tête à une telle monstruosité sans vraie préparation ni arme adéquate. Vous vous placez en position et attendez patiemment la suite, scrutant la sombre forêt seulement éclairée par quelques rayons de pleine lune. Les guerriers malteks sont également en position à l'orée du village... mais la créature vous a flairé de loin : elle se souvient de l'odeur de celui qui lui a fait manquer son dernier repas! Elle n'aura de répit que lorsqu'elle vous aura trouvé et vidé de votre sang! Et c'est malheureusement ce qui se passe dans les instants suivants... et ce n'est pas beau à voir! Votre acte de bravoure (ou de folie) annonce la fin de votre aventure.

190

Vous tournez les talons et revenez sur vos pas alors que les murs se referment inexorablement sur vous. Vous n'êtes pas certain que vos jambes vont tenir le rythme et vous vous imaginez déjà écrasé comme une galette sous le poids de plusieurs tonnes de rocs! Avec seulement quelques enjambées à faire, votre sac à dos reste coincé et vous devez vous en départir si vous ne voulez pas finir en bouillie! Tournant les épaules à 45 degrés, vous effectuez ensuite un dernier bond désespéré vers l'avant...et battez de justesse le piège

mortel que se referme derrière vous! Vous avez la vie sauve mais avez perdu TOUT le contenu de votre sac à dos, à l'exception de vos armes et de l'Orbe Verte que vous aviez pris soin de cacher dans la double poche de votre tunique. N'oubliez pas d'ajuster le tout sur votre feuille d'aventure. Maintenant que vous êtes de retour dans la pièce précédente, vous n'avez d'autre choix que d'emprunter le passage de droite, ce que vous faites en vous rendant au 88.

191

Vous regardez le vieux VOUS droit dans son seul œil dépourvu de cataractes et vous vous empresses de récupérer la pierre rouge. Celle-ci est froide au touché, très froide même, froide comme la mort... « Le futur est à la fois si près et si lointain. Ta mort, quant-à-elle, est éminente! », hurle d'une voix d'outre-tombe le vieux capitaine. Avant que vous n'ayez eu le temps de réagir, la pierre éclate en une myriade de morceaux qui viennent se ficher dans tout votre corps! La douleur est vive, mais vous parvenez néanmoins à retirer tous les morceaux et, fort heureusement, aucun ne vous a atteint profondément. Vous perdez tout de même 4 pts de vie! Si vous êtes toujours vivant, retournez au 135 pour faire un autre choix parmi les deux pierres restantes.

192

Qu'allez-vous faire avec lesdits objets devant vous. Vous avez l'intuition que vous devez en utiliser deux simultanément: pour se faire additionnez les deux nombres correspondant aux objets que vous voulez utiliser en même temps. Vous obtiendrez un résultat et vous devrez multiplier ce résultat par le nombre du dernier objet restant devant vous; ce dernier objet en question devrait réagir à l'utilisation simultanée des deux autres objets. Rendez-vous au numéro du total correspond à votre opération mathématique et la suite du texte devrait être logique. Si le paragraphe n'est pas le bon, cela signifie que vous n'avez pas fait la bonne séquence donc rendez-vous alors au 199. Vous avez une seule chance, ne trichez pas!

193

Vous actionnez le levier de droite et aussitôt la dalle de pierre devant vous coulisse lentement dans cette même direction et suffisamment pour que vous puissiez emprunter le passage. Vous continuez ainsi votre progression pendant un court instant avant de voir, plus loin devant vous, le passage envahi pour une curieuse brume verdâtre potentiellement dangereuse. Vous baissez votre tricorne pratiquement sur votre nez et avancez tout de même d'un pas résolu. Malgré votre bon vouloir, le nuage de spores empoisonnés vous fait aussitôt tousser et cracher à pleins poumons! Les yeux vous brûlent dans leurs orbites, pas littéralement fort heureusement, mais c'est la sensation que vous avez. Après quelques minutes à vivre ce cauchemar, le nuage disparaît enfin derrière vous. L'expérience vous a tout de même beaucoup affaibli, tellement que vous en perdez 6 pts de vie! (3 pts de vie seulement si vous avez une façon de vous protéger du poison) Si vous êtes toujours en vie, votre progression sous terre vous mène finalement en vue d'une grande salle qui semble éclairée...comme si on vous attendait. Rendez-vous au 135.

194

Le soleil baisse rapidement à l'horizon et vous jonglez entre l'idée de continuer votre marche ou d'installer votre bivouac avant la tombée de la nuit. La réponse se présente d'elle-même quelques instants plus tard : un temple de pierres grises usées par le temps et recouvertes de mousses verdoyantes se dévoile devant, toujours droit et fier malgré la végétation luxuriante de la jungle qui l'assaille de toute part. De taille modeste, il ressemble en tout point au temple situé dans le village de la tribu, à l'exception faite des deux statues de jaguars qui sont absentes de son entrée. Malgré cela vous n'avez aucun doute: il s'agit bien du temple perdu du clan du Jaguar, vous l'avez enfin découvert! L'entrée principale du temple est scellée par une énorme dalle de pierre recouverte de reliefs représentant un guerrier maltek à l'imposante stature. Encore une fois, la qualité des gravures est tel qu'on le dirait ainsi figé dans le roc, portant une superbe coiffe à tête de jaguar et imposant immédiatement le respect tel que l'a fait Jakarta Râni lors de votre première rencontre. Il doit s'agir de la représentation de l'un de ses ancêtres. De chaque côté de l'entrée, deux escaliers en pierres vermoulues pourraient vous amener au sommet du temple pour avoir une vue d'ensemble des alentours. Qu'allez-vous faire ? Tentez d'ouvrir l'entrée du temple (en vous rendant au 123) ou bien monter l'un des escaliers vers le sommet du temple (rendez-vous pour se faire au 179) ?

195

Vos mains n'ont jamais quitté la barre et vous gardez l'œil fixé vers l'horizon afin de trouver une échappatoire à cet enfer liquide. Après quelques minutes de survie qui vous paraissent une éternité, vous êtes forcé de constater que toutes vos manœuvres restent vaines face à un tel déploiement d'énergie. Les tentacules d'eau s'abattent inexorablement une fois de plus et scindent votre célèbre navire en deux telle une allumette! Vous avez à peine le temps de jeter un œil à votre Bracelet Porte-Chance avant d'être emporté par les flots à la suite de cette ultime secousse. Serait-ce la fin du Capitaine Hellsson ? Rendez-vous au 13.

196

Avant de prendre la route, vous voulez demander à Jakarta plus de détails concernant :  
Le temple perdu du Corbeau, rendez-vous au 153.  
Le temple perdu du Jaguar, rendez-vous au 188.  
Les créatures peuplant le Nord de l'île, rendez-vous au 67.

197

Au moment où vous prenez la lance antique, le bois de celle-ci, qui paraissait pourtant si solide, s'effrite en poussières sous vos doigts. Vous vous retrouvez donc avec pour seul objet la pointe de lance fait d'un alliage de métal inconnu. Maladroitement vous la faite tomber sur l'autel en pierre et elle émet une curieuse vibration qui perdure durant de longues secondes: ce métal semble très réceptif aux ondes de toutes sortes. Cette propriété pourrait vous être utile. Notez le nombre 20 sur votre fiche d'aventure. Retournez maintenant au 176 pour examiner un autre objet.

198

Une fleur d'ibiscus pour le Capitaine Hellsson, pourquoi pas! Au fur à mesure que votre tatoueur s'exécute, vous ressentez une belle et magnifique quiétude vous envahir. Vous ne le réaliserez que plus tard à la sortie du temple, mais votre Bracelet Porte-Chance vient de voir un de ses crânes noirs redevenir blanc! Autrement dit, vous venez de regagner une demande à *Dame Chance* de vous porter chance lors de la suite de l'aventure! N'oubliez pas de faire les ajustements nécessaires sur votre fiche d'aventure avant de retourner au 25 pour faire un deuxième ou un troisième choix d'activité. Il ne reste plus une goutte d'encre donc pas de deuxième tatouage!

199

Vous avez fait la mauvaise séquence et il ne se passe rien dans l'immédiat. Mais comme pour répondre à votre faux pas, le volcan se met de nouveau à faire des siennes : cette fois l'onde de choc est telle que vous voyez avec horreur le sol se fissurer et s'ouvrir pour laisser place à un enfer de magma bouillant quelques mètres en contrebas! Comme il n'y a aucune issue, vous êtes pris au piège! Oui vous sautillerez pendant un moment de rochers en rochers pour éviter le pire mais lorsque la salle tout entière s'effondrera autour de vous, ce sera la fin de votre aventure. Désolé vous étiez si près du but.

200

Vous avez choisi de retourner chez vous, lieu d'infâmie où vous serez sûrement à votre place pour y terminer vos vieux jours... Mais alors que vous ouvrez les yeux, vous ne reconnaissez point votre lieu d'atterrissage et ce dernier est plutôt précaire : vous êtes sur un sentier escarpé à flanc de falaise frappée par la bruine et le vent glacial du large! Grelottant de froid et vous remettant à peine de votre voyage occulte, vous avancez prudemment sur l'escarpement et arrivez finalement en vue d'une haute tour de briques sombres. Elle est si haute que son sommet se perd dans l'épais brouillard qui envahi la lande. Vu votre position délicate, vous n'avez d'autre choix que d'y pénétrer. Au moment où la porte se referme derrière vous, poussée par une intense bourrasque, il vous semble entendre une voix plus ou moins familière: « Bienvenue chez toi Hellsson! ». Un long frisson parcourt tout votre corps, que dis-je, votre âme entière car vous prenez finalement conscience que vous n'avez point survécu à la téléportation et à l'immense pouvoir des pierres! Et malheureusement pour vous, vous ne trouverez ni le repos ni la paix dans la mort : cette tour infernale fera office de purgatoire pour tous les crimes que vous avez commis de votre vivant.

201

Vous avez choisi de tenter de sauver vos nouveaux amis et c'est tout à votre honneur! Lorsque vous ouvrez les yeux, vous êtes soulagé de constater que vous êtes de retour dans le temple au centre du village et en un seul morceau. Devant vous se trouve de nombreux malteks assis ou étendus au sol, pour la plupart grièvement blessés, dont le chef Jakarta. L'un des guerriers de la tribu vous confirme rapidement que *Le Grand Cracheur de Feu* est bien entré en éruption comme le disait la prophétie. Jakarta, quant à lui, vous regarde incrédule et s'empresse de vous demander ce que vous faites ici. Le Chaman pénètre dans le temple au même moment, accompagné des derniers survivants car tous ont décidé de se regrouper à

l'intérieur du temple en attendant les derniers moments de leur civilisation. « Le récit de la fin des temps... », pensez-vous tout en observant cette scène irréelle se déroulant sous vos yeux.

Refusant d'abandonner la tribu à son sort funeste, vous décidez de passer à l'action. Les pierres toujours en main, vous approchez de Jakarta et "empruntez" son puissant marteau de guerre sans lui demander son avis. Au même moment, le sol se fissure à l'entrée du temple et la lézarde se dirige lentement mais sûrement vers les hommes, les femmes et les enfants désespérés. En quelques enjambées vous vous retrouvez vous même à l'entrée du temple et sortez à l'extérieur, constatant pour la première fois les importants dommages causés par cette apocalypse de cendres et de feux venus du ciel!

Non sans mal, vous courez jusqu'à l'autel de pierre le plus proche alors qu'une pluie de pierres en fusions s'abat autour de vous! N'ayant plus rien à perdre, vous mettez votre plan à exécution: vous déposez les deux pierres magiques sur la dalle, soulevez le lourd marteau à deux mains...et les fracassez de toutes vos forces! Elles éclatent alors en un million de fragments produisant du même coup une onde de choc qui vous projette plusieurs mètres plus loin! Vous perdez conscience...

Lorsque vous reprenez vos esprits, tout semble soudainement plus calme: de la cendre tombe doucement du ciel... comme une première neige de début d'hiver. « Suis-je mort? », lancez-vous tout haut en vous redressant de peine et de misère avant que l'on vous agrippe le bras pour vous aider. C'est le Chaman! Il est sorti du temple, comme Jakarta le Brave et toute la tribu d'ailleurs, chaque homme, femme et enfant vous observant en silence. « Vous avez réussi mon ami! La prophétie, ou devrais-je dire, la malédiction de notre île n'est plus! », vous lance le Chaman d'une voix solennelle mais aussi teintée d'une émotion qu'il peine à contenir. « *Le Grand Cracheur de Feu* s'est éteint à jamais, mais ce n'est pas la seule bonne nouvelle pour notre peuple. », ajoute Jakarta avant que les deux hommes ne vous aident à gravir les marches extérieures du temple. Du haut de votre perchoir, vous êtes en mesure d'apercevoir la mer et ce, aussi loin que porte votre regard : le rideau de tempêtes éternelles n'est plus! Du coup, vous avez réussi à libérer l'île de son isolement avec le reste du monde! La tribu tout entière brise soudainement le silence et vous acclame à l'unisson. « Qu'allez-vous faire maintenant Capitaine John Hellsson? », s'enquiert Jakarta. Prenant une grande respiration, vous répondez simplement: « *Ecta Aorta!* Soyons vivant, soyons présent mon ami. » Les deux hommes acquiescent d'un signe de tête et une franche poignée de mains s'en suit, avant que vous n'ajoutiez avec un petit sourire en coin: « Et lorsque nous aurons fini de rebâtir le village...construisons un navire! ».

La suite dans le prochain tome de HELLSSON!

Merci d'avoir pris le temps de lire ma première AVH.