



La piste du jaguar

VOYAGEUR SOLITAIRE

Les fils du soleil (livre cinquième)

(Amapaki, celui qui parlait aux esprits)

Avertissement :

L'intégralité du texte de cette Aventure dont Vous êtes le Héros est propriété de son auteur. Toute utilisation, à des fins gratuites ou mercantiles sans l'accord de ce dernier n'est pas autorisé.

Cette histoire est une fiction, les sentiments et opinions exprimés par les personnages ne reflètent pas ceux de l'auteur.

Si le monde où se déroule cette aventure est fortement inspiré de plusieurs civilisations (principalement précolombiennes), il reste un monde Fantasy avant tout. Le lecteur ne doit donc pas s'étonner de certains anachronismes qui n'en sont pas ou d'erreurs «historiques» dans un récit qui ne l'est pas.

Cette AVH est dédiée aux membres de La taverne des aventuriers et de RDV au 1.

Cette AVH est plus spécifiquement dédiée à Alin IV.

Loin vers l'ouest, au-delà de l'archipel des Tékéles et de ses îles jetées comme des cailloux blancs dans l'océan, se trouve Shamayan. Un vaste continent divisé par un large détroit, où une race évoluée et puissante s'est taillé un empire autrefois. Son influence s'étendait des déserts ponctués de cactus et de broussailles aux forêts tropicales et hauts plateaux jusqu'aux montagnes et lacs de sel du nord. Las, à la mort de leur père, les fils du dernier empereur se combattirent avec sauvagerie et l'Ancien Empire s'effondra. Mauvaises récoltes, sécheresses, séismes et épidémies accompagnèrent cette chute, marquant la fin d'une époque. Alors, les survivants se dispersèrent.

Certains se réfugièrent à Vassili, la cité portuaire aux murailles de jade sise sur une presqu'île à l'entrée du détroit. Vassili, tournée vers l'océan, ses îles volcaniques aux immenses statues dressées sur la plage, sentinelles de basalte contemplant la mer, où des hommes à la peau cuivrée parcourent l'océan sur leurs pirogues à balancier... Les autres villes, devenues cités-états, protégées par l'épaisseur de la forêt tropicale où l'aridité des déserts, se replièrent sur elles-mêmes, se livrant une guerre féroce. Au nord du détroit, au sein des âpres cordillères où volent les condors, où rôdent les pumas, apparurent de nouveaux royaumes.

Et chacun rêvait de faire renaître l'Ancien Empire à son profit. Mais tous étaient trop faibles pour y parvenir seuls. Ce fût l'Age Sombre, où un monde féodal prit naissance sur les ruines de l'Ancien Empire, un monde de clans et de familles, de confréries et de cités où chacun était lié à l'autre. Et les alliances et les trahisons de se nouer et se dénouer... En cette époque, rares étaient les hommes libres, sans aucun maître ou clan. Une liberté qui laissait son détenteur souvent seul, au bord de la route.

Voyageur Solitaire, Chroniques d'or et de feu



Les règles

Points de vie :

Vos points de vie constituent votre vitalité, votre santé, votre énergie. Si votre total de points de vie tombe à zéro, vous serez alors mort. Pour calculer vos points de vie, lancez deux dés et multipliez le résultat par 4. Vous pouvez donc obtenir de 8 à 48 points de vie. Au cours de votre aventure, le total de vos points de vie ne pourra excéder votre total de départ. Vous avez droit à trois tentatives avec la possibilité de choisir le meilleur total obtenu.

- Compétences :

Certaines compétences, acquises au fil d'une vie d'aventures et de voyages, viennent enrichir votre personnalité, à savoir :

Habilité :

Il s'agit là de votre adresse, de vos réflexes et de votre souplesse. Serez-vous habile de vos dix doigts ou maladroit, suffisamment rapide et réactif ? Pour le savoir, lancez un dé et ajoutez 6 au résultat. Vous avez là votre total d'habileté, qui ne pourra être dépassé au cours de votre aventure.

Volonté : Que serait le corps sans l'esprit qui l'anime ? Cette compétence reflète votre envie de vivre, votre foi en vous-même, votre détermination. Lancez un dé et ajoutez 6 au résultat obtenu : c'est là votre total de volonté. Ce total ne pourra pas être dépassé au cours de votre aventure.

Communion avec les esprits : De votre mère chamane, hélas morte à votre naissance, vous avez hérité d'étranges facultés qui vous troublent encore aujourd'hui. La capacité de ressentir certaines choses, des visions, des sensations complexes, issues d'un autre monde. Au cours de votre aventure, vous pourrez donc communiquer avec les esprits. Cette possibilité ne vous sera proposée qu'à des moments précis et rien ne vous assure d'être entendu ou exaucé. Les esprits pourront vous venir en aide, vous mettre en garde, vous apporter des réponses. Ou vous rejeter... Lancez un dé et ajoutez 6 au résultat obtenu : c'est là votre total de Communion avec les esprits. Ce total pourra être dépassé au cours de votre aventure.

Combat :

Pour combattre un adversaire à mains nues, lancez deux dés. Si vous obtenez moins de 6, vous l'avez manqué. Si vous obtenez 6, il a paré votre coup. Si vous obtenez au-dessus de 6, vous l'avez touché.

Vous avez touché votre adversaire : pour chaque point marqué au-dessus de 6, vous lui

causez 1 point de blessure (si vous obtenez 7 vous lui infligez 1 point de blessure, si vous obtenez 8, 2 points de blessure...). Chaque point de blessure est déduit de ses points de vie. Votre adversaire procède de même contre vous.

Avant d'entamer le combat, il faut déterminer qui frappe en premier. Lancez deux dés pour votre adversaire et deux dés pour vous, celui obtenant le total le plus élevé frappe en premier. En cas d'égalité, jetez les dés à nouveau. En certaines circonstances, il vous sera précisé qui frappe le premier.

Le combat avec une arme se déroule de même façon à la différence que le chiffre minimum nécessaire pour toucher l'adversaire varie en fonction de la maîtrise de l'adversaire. De même, chaque arme inflige des blessures différentes. Certaines protections peuvent permettre de retrancher des points de blessure.

Vous pouvez par exemple être équipé d'un glaive qui vous permet de toucher votre adversaire en faisant plus de 5 et qui inflige 3 points de blessure supplémentaires. Dans ce cas, si vous obtenez moins de 5, vous avez manqué votre adversaire. Si vous obtenez 5, il a paré votre coup. Si vous obtenez au-dessus de 5, vous l'avez touché.

Vous avez touché votre adversaire : pour chaque point marqué au-dessus de 5, vous lui causez 1 point de blessure (si vous obtenez 6 vous lui infligez 1 point de blessure, si vous obtenez 7, 2 points de blessure...) auquel vous rajoutez les 3 points de blessure supplémentaires occasionnés par votre arme. Si par exemple vous obtenez 8, vous lui infligez 3 points de blessure + 3 points de blessure supplémentaires, soit 6 points de blessure au total, lui faisant donc perdre 6 points de vie.

Certains combats, particuliers, seront scénarisés ou légèrement différents. Tout ceci vous sera précisé le moment voulu.

- Armement :

Votre père, ancien maître d'armes, travaillait dans la plus grande caserne de Vassili et vous avez passé votre enfance à trotter derrière lui. C'est lui qui vous a élevé et notamment appris à vous battre et à monter à cheval. Trois types d'armement sont à votre disposition au début de votre aventure et vous devrez choisir l'un d'eux.

Les deux glaives :

Deux lames courtes et larges, légères et maniables, vous permettant de vous battre à deux mains, étant né ambidextre. Un style de combat qui exige souplesse et rapidité, ce qui vous empêchera d'utiliser un bouclier. Si vous choisissez cet armement, il vous faudra dépasser 4 minimum pour atteindre votre adversaire et vous lui infligerez + 4 points de blessure supplémentaires. Par contre, vous ne pourrez bénéficier d'aucune protection.

Glaive et petit bouclier :

Un glaive dans une main et, fixé à votre autre avant-bras, un petit bouclier circulaire, vous permettant de parer les coups en combat rapproché sans trop gêner votre liberté de mouvement. Si vous choisissez cet équipement, il vous faudra dépasser 5 minimum pour atteindre votre adversaire et vous lui infligerez + 3 points de blessure supplémentaires. Par contre, vous pourrez retirer - 2 points de blessure lorsque vous serez touché.

Fronde :

Vous pouvez si vous le voulez vous équiper d'une fronde, idéale pour toucher un ennemi à distance. Fixée à votre ceinture, la fronde permet d'envoyer de redoutables billes de bronze capable de briser un os ou de stopper une attaque. Si vous choisissez d'avoir une fronde, vous ne pourrez vous équiper à côté que d'un glaive normal, qui vous permettra d'atteindre votre adversaire au-dessus de 5 minimum et de lui infliger + 3 points de blessure

supplémentaires. Vous ne pourrez utiliser la fronde que lorsque cela vous sera spécifié. Si vous choisissez cette arme, vous commencez avec 5 projectiles. Attention, dans certains cas, vous ne pourrez pas les récupérer après les avoir lancés et si vous utilisez les cinq, votre fronde sera inutilisable jusqu'à ce que vous en trouviez de nouveaux.

- Equipement et or :

En-dehors de l'armement que vous aurez choisi, vous portez une tunique à motifs géométriques, finement tissée, aux manches courtes. Vos pieds sont chaussés de hautes cothurnes en peau de daim, une besace et une gourde, passées en bandoulière autour de votre torse, vous permettent de transporter eau, nourriture et petits objets. La monnaie en cours dans ces contrées est la pièce d'or, nommée *Quetza*, en référence au quetzal, l'oiseau sacré, gravé sur chaque pièce. Vous en êtes suffisamment pourvu pour ne pas avoir à vous en soucier au cours de cette aventure. Vos avant-bras et jambes sont tatoués à l'encre bleue de charmes et de symboles ésotériques. Des bracelets d'or pèsent à vos poignets et vous portez au cou, passée à un lacet de cuir, une amulette en jade gravée d'un mystérieux symbole. Ce bijou est le seul souvenir qui vous reste de votre mère.



Quelques mots avant de commencer...

L'aventure que vous allez vivre vous offrira de nombreux choix, de nombreux itinéraires et des rencontres variées. Son but vous sera révélé progressivement, au fil de votre avancée. Il n'est pas nécessaire d'avoir lu les opus précédents de la saga pour jouer celui-ci, même si cela peut amener une meilleure compréhension globale de l'univers. Cette aventure n'est pas un One True Path (un seul chemin pour réussir) mais les chemins menant à une réussite complète sont rares. Prenez bien des notes sur tout ce qui vous arrive, sur ce que vous trouvez, sur les rencontres que vous faites.

Que les esprits guident vos pas !

- Nous y voici mon ami.

Avec un sourire, vous hochez la tête vers votre guide avant de descendre de selle, vous massant les reins. Derrière vous, la caravane s'est arrêtée et ses membres discutent avec animation et excitation, avides de repos et de distraction après ces longues journées de voyage. Il vous aura fallu deux semaines pour atteindre Callao. Cet avant-poste de l'Ancien Empire se profile sur le rivage, adossé à la mangrove, baigné par la lumière topaze du couchant. L'odeur salée de la mer monte des quais, se mêlant aux senteurs lourdes des tropiques dans une chaleur poisseuse. Là-bas, au-delà de la forêt, se trouve Téocalli, «la cité cachée», but de votre voyage. A vos côtés, Karaki, votre guide, donne ses ordres aux employés des écuries qui s'affairent à décharger paniers, sacs et couffins. Vous avez fini par apprécier ce négociant décidé qui, deux fois l'an, fait le voyage depuis Vassili

pour échanger ici perles, coraux et plumes, poivre et vanille contre les plus belles laines, les jades luisants, l'obsidienne et les herbes médicinales. Un compagnon agréable autant qu'un marchand audacieux et avisé. Il finit de bavarder avec un vieil homme assis en tailleur, un petit caméléon perché sur son épaule, pièces d'or et poignées de mains sont échangées, puis il revient vers vous.

- C'est donc ici que nous nous quittons. Mes affaires me réclament et vous avez les vôtres à régler. Me permettez-vous un conseil cependant ?

Vous hochez la tête et votre guide reprend :

- J'ignore pourquoi vous voulez rejoindre Téocalli mais vous ne devriez pas vous aventurer seul dans ces régions. Bien qu'isolée, la cité attire de nombreux visiteurs car son seigneur est homme de culture et curieux de nouveaux visages. Vous devriez vous joindre à quelque voyageur, il doit y en avoir en cette saison, désireux de rejoindre l'endroit avant que la saison des pluies ne débute et ne rende les routes impraticables. Ceci étant, je vous laisse maintenant. Que les dieux vous protègent.

Vous remerciez chaleureusement Karaki, vous inclinant et portant la main à votre cœur.

Et maintenant, rendez-vous au [1](#).

1

Quittant les entrepôts, vous regardez autour de vous tandis que l'horizon se teinte de rouge sombre et que les cris des singes saluent la fin du jour. Les grincements et craquements des navires alignés le long des quais, en contrebas, vous parviennent assourdis. Vous faites quelques pas à travers le marché, jouant des coudes, longeant les étals débordant de couleurs et d'odeurs. Ail, citrons verts, frais légumes, aromates et fruits, piments et poivrons... Le plus urgent est de vous assurer un abri pour la nuit : un gong résonne, annonçant le proche couvre-feu, impératif en cette période troublée. Non loin se trouve une grande hostellerie vers laquelle vous dirigez vos pas. Un vaste bâtiment, son étage agrémenté d'une galerie aux balustres sculptées et colorées. L'endroit se révèle fréquenté et bruyant malgré l'heure tardive : la grande salle est toute entière emplie du brouhaha des conversations, le tout brillamment éclairé par de nombreuses lampes suspendues aux poutres peintes. Une clientèle animée se presse autour des tables basses et des jarres de bière tandis que dans une petite niche veille la statuette du génie protecteur de la maison. Certains sont assis autour d'une table de jeu avec force cris et excitation, d'autres bavardent ou se partagent en silence une jarre au moyen de longues pailles en roseau.

Si vous vous installez à une des tables basses, pour vous reposer un moment et vous restaurer, rendez-vous au [363](#).

Si vous préférez aller tout de suite au comptoir réserver une chambre pour la nuit, rendez-vous au [281](#).

2

Le marchand vous regarde avec surprise et vous lui expliquez avoir vos raisons de craindre une attaque dans cette passe. Il hésite car éviter l'endroit vous poussera à faire un long

détour. Néanmoins, il finit par se ranger à votre avis :

- Fort bien mon ami. Nous allons devoir contourner les falaises et passer la nuit au relais de l'iguane avant de prendre une autre route.

Vous remerciez le marchand pour sa confiance et remontez en selle. Bientôt, la passe s'éloigne, le ciel se couvre et le tonnerre gronde sur les montagnes. Un orage passe, bref mais violent, comme souvent en cette fin de saison sèche. La nuit tombe quand apparaissent enfin les toits plats et les contours du relais. Une fois franchies ses portes, les employés s'affairent aussitôt autour de vos montures tandis que l'on vous conduit à vos chambres. Kamek prend en charge votre nuit et vous le saluez avant de vous retirer pour vous rafraîchir. La pièce qu'on vous a attribuée est petite et sombre, majoritairement occupée par un grand lit posé sur une estrade de briques équipée de rangements. Vous découvrez que chaque chambre donne sur un balcon de bois ajouré et peint qui fait le tour de la cour intérieure. Appuyé à la balustrade, vous contemplez la masse impressionnantes des montagnes, noires dans la nuit mauve. En bas, les serviteurs allument des lanternes et vous voyez Kamek qui se promène, pipe à la bouche, dans la cour intérieure. Les autres chambres restent silencieuses et éteintes, il semble ne pas y avoir grand monde au relais cette nuit. Le silence, seulement troublé par le grésillement des insectes, s'avère reposant. Si vous décidez d'aller dormir (une longue journée vous attend demain), rendez-vous au [233](#).

Si vous allez également vous dégourdir un peu les jambes, rendez-vous au [176](#).

3

Vous éloignant du corps de votre adversaire, vous regardez autour de vous, secouant la tête pour en chasser le sang et la sueur.

- Virunga ?

Ce n'est qu'un peu plus loin, parmi les ajoncs brisés et les nénuphars que vous découvrez les corps enlacés des deux seigneurs, leur sang se délayant rapidement dans les eaux sombres. La lame de Virunga est enfoncée jusqu'à la garde dans la poitrine de Zallao mais le seigneur félon est parvenu à entraîner son adversaire dans la mort avec lui. Des bruits de lutte, des cris, vous tirent de vos pensées, il se passe quelque chose au-delà du canal, des silhouettes s'agitent là-bas. Votre père... Sans attendre, vous franchissez le pont et partez au pas de course, vous enfonçant dans la nuit.

Si vous êtes devenu un fils de Huacan, rendez-vous au [291](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [330](#).

4

Du haut de la pyramide, la vue est à couper le souffle, portant jusqu'aux montagnes lointaines. Autour du sanctuaire, des novices vêtus de lin blanc, les pieds nus, frappent en cadence sur de larges tambourins. C'est alors que les portes s'ouvrent pour laisser passage

au roi en personne, entouré d'une foule de prêtres tenant des encensoirs aux fragrances exotiques. Le souverain vous aperçoit et vous aborde aimablement.

- La saison des pluies approche... Bientôt, ce seront la pénombre et le ciel bas, les nuits seront plus longues et sombres. Heureusement, le soleil créateur de toute vie reviendra réchauffer le monde de ses rayons au printemps. Dis-moi ami, ne crois-tu pas possible qu'il y ait un dieu plus puissant que tous les autres ? Un dieu de lumière, qui engloberait tous les autres de sa chaleur, sans distinction aucune ? Toi qui a voyagé, qui a vu, ne crois-tu pas cela possible ?

Surpris, allant un peu à l'aveuglette, vous objectez que les autres divinités et leurs fidèles pourraient être jaloux si un tel dieu existait. Vous craignez la réaction du Sapa Inta mais il hoche la tête avec un sourire.

- C'est certain mon ami. Mais pas si on arrive à les persuader de leur erreur, pas si on arrive à leur montrer que tous ne font qu'un devant le dieu-soleil. C'est là une mission difficile mais aussi un devoir sacré. Tous unis, toutes différences abolies, réunis dans la lumière, la chaleur d'une divinité unique et bienfaisante...

Vous observez à la dérobée le seigneur de Téocalli : il semble soudain transfiguré, éclairé de l'intérieur. Derrière lui, les prêtres échangent des regards sombres ou perplexes. A votre grand soulagement, le souverain met bientôt fin à la conversation et vous laisse.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez rejoindre les jardins flottants du palais (rendez-vous au [24](#)) ou le marché de Xoco (rendez-vous au [402](#)). Si vous avez exploré tous ces endroits, vous décidez de rentrer au palais (rendez-vous au [332](#)).

5

La journée se déroule sans incidents, sous un ciel d'un bleu pur et une lumière vive. Alors que le soir tombe, le firmament se teintant de feu rose, le sanctuaire de Techculti apparaît enfin, émergeant de la forêt, la lumière du crépuscule rasant ses contours imposants. Le roi ordonne l'arrêt à proximité car la tradition veut que l'oracle soit interrogé au lever du jour, quand la lumière chasse les ténèbres et éclaire le monde. Alors que s'allument les premières étoiles, blanches et brillantes, on monte les tentes, on fait du feu, on décharge les chevaux. C'est alors que vous voyez le seigneur Saya descendre de selle et confier sa monture à un esclave. Il discute brièvement avec son ami le seigneur Zallao avant de s'aventurer seul sous les frondaisons ondoyantes. Personne ne fait attention à vous, Carenque discute avec les seigneurs Virunga et Orénoque, le roi est assis près du feu, perdu dans ses pensées...

Si vous suivez Saya, décidé à profiter de l'occasion pour lui faire payer la mort du petit prêtre, rendez-vous au [112](#).

Si vous préférez rester au bivouac, rendez-vous au [51](#).

6

Un groupe d'inconnus se tient devant vous, leurs corselets d'écailles de caïman souillés de rouge, leurs lames luisant à la lueur de la lune. A leur tête se dresse un imposant gaillard

au visage dissimulé sous un masque d'or orné d'émeraudes. Ce qui n'empêche pas votre père de le reconnaître immédiatement.

- Hutec ! Tu nous as donc retrouvés maudit chien !

- Oui Carenque et il est temps de finir ce que...

Le seigneur des hauts plateaux est brutalement interrompu par un cri de guerre qui résonne sous le ciel étoilé. Au même moment, un autre groupe d'hommes en armes jaillit des massifs, entraîné par un solide guerrier aux bandages tâchés de sang séché et de fumée, à la tunique en lambeaux.

- Orénoque !

La charge imprévue prend les hommes d'Hutec au dépourvu, le vacarme du combat emplit bientôt les jardins, tandis que tintent les lames, les silhouettes gesticulantes se découpant de façon irréaliste et spectrale dans la clarté lunaire. Votre père se jette dans la bataille tandis que vous vous hâtez d'entraîner le roi après avoir récupéré une arme sur un cadavre (cette arme vous permettra de toucher votre adversaire en faisant plus de 5 et de lui infliger 3 points de blessure supplémentaires).

Si vous avez blessé Hutec au visage, rendez-vous au [153](#). Sinon, rendez-vous au [179](#).

7

Vous vous recevez avec souplesse sur le faîte du toit avant de vous laisser glisser le long du versant et d'atterrir comme un grand chat dans la rue aux pavés inégaux. Là-haut, vos poursuivants se bousculent et se bloquent mutuellement dans l'étroite ouverture, jurant et tempêtant tandis que vous déalez dans la nuit chaude, un rictus aux lèvres. Après plusieurs détours, une fois assuré de ne pas être suivi, vous regagnez en hâte votre hostellerie.

Rendez-vous au [128](#).

8

Au matin, le village se rassemble pour vous souhaiter bonne route et vous saluez avec chaleur ces gens si démunis mais pour autant généreux et hospitaliers. Aucune trace de celui venu vous solliciter cette nuit... Le reste de la journée se déroule sans incidents et bientôt, vous faites halte près d'un autre Tupa alors que la nuit tombe. Après avoir pris soin de votre monture, vous vous adossez au mur et observez la nuit s'étendre lentement sur le monde tandis qu'une lune rouge monte dans le ciel. Avez-vous rêvé ? Il vous semble avoir aperçu un mouvement non loin, ressentir une présence. Le vent s'est levé et siffle sur les collines, votre monture s'agite, nerveuse. Arme au poing, vous faites quelques pas au-dehors. Un silence étrange règne, seulement troublé par le vent. Vous entendez soudain un hurlement d'horreur, suivi d'un grognement, du bruit de la chair que l'on déchire, des os que l'on broie. Rapidement, vous découvrez un corps étendu dans les herbes hautes : un homme à la peau cuivrée, la tunique déchirée et la gorge ouverte dans une mare de sang. Sa main a laissé échapper le coutelas qu'il tenait et ses yeux sont encore ouverts sur une terreur éperdue. Le silence est retombé comme un voile mortuaire. En contrebas, des silhouettes s'agitent, tenant des torches.

Si vous vous dirigez vers elles, rendez-vous au [335](#).

Si vous regagnez rapidement votre abri, rendez-vous au [178](#).

9

Le jeu autour duquel sont attablés ces hommes est celui du Lama, où chacun fait avancer son pion sur des cases après avoir lancé les dés. Pièges et avantages parsèment le parcours jusqu'à l'arrivée, au centre du plateau. Une fois installé, vous déposez votre mise et alignez avec les autres la petite figurine de lama en pierre rose qui symbolise votre caravane. La partie se révèle assez longue, avec de multiples rebondissements et bientôt, de nombreux clients se regroupent autour de votre table, commentant et chuchotant. C'est finalement vous qui gagnez et empochez toutes les mises, sous les applaudissements. Votre interlocuteur vous félicite avec chaleur avant de commander à boire. Il n'est plus tout jeune comme en témoignent ses cheveux gris et ses traits marqués. Mais il reste solide et bien charpenté, le visage énergique, le regard décidé. Tandis qu'il vous sert à boire, il vous demande :

- Tu es nouveau en ville ? Que fais-tu dans le coin ?

Si vous lui répondez que vous êtes en route pour Téocalli, rendez-vous au [56](#).

Si vous préférez lui retourner la question, au risque de paraître impoli, rendez-vous au [148](#).

10

Après avoir passé le bijou à votre cou, vous fendez la foule pour vous diriger vers le grand escalier menant à l'étage. Alors que vous montez les premières marches, un inconnu de grande taille, enveloppé dans un manteau à capuchon, vous attrape le poignet sans crier gare. Avant que vous ayez pu réagir, une voix chuchote à votre oreille :

- Te voilà enfin ! Tu es en retard et j'ai eu du mal à te trouver avec tout ce monde.

Heureusement, j'ai su que c'était toi grâce au médaillon. Viens, les autres nous attendent. Sans vous laisser répondre, l'inconnu vous entraîne dans une arrière-salle abandonnée, sentant le renfermé et la poussière, puis ouvre une porte donnant sur la rue, à l'arrière du bâtiment. Levant la tête, vous découvrez un ciel bleu sombre, empli d'étoiles brillantes. Votre guide sort alors de sous son manteau un masque de jade qu'il vous tend avant d'en apposer un autre sur son propre visage.

- Mets ton masque Kipu et dépêchons-nous.

Si vous obtempérez, rendez-vous au [87](#).

Si vous lui expliquez qu'il vous confond avec un autre, rendez-vous au [138](#).

L'agitation bruyante des rues vous réveille alors que le jour pointe sur les toits. Avec un grognement, vous vous asseyez au bord du lit, vous massant le visage. Une grande flaque de soleil dessine à travers la fenêtre un triangle sur le sol de pierre, une chaude odeur de galettes de maïs et d'oignons frits monte du dehors. Il est temps de vous mettre en route mais peut-être pas tout seul...

Si vous avez eu une proposition de la part de Kamek le marchand et souhaitez l'accepter, rendez-vous au [23](#).

Si le capitaine Achic vous a proposé de vous joindre à lui et si vous acceptez son offre, rendez-vous au [230](#).

Enfin, si vous n'avez eu aucune proposition de ces gens ou décidez de vous rendre à Téocalli seul, rendez-vous au [71](#). (Si vous avez eu deux propositions, vous pouvez choisir celle qui vous convient ou partir seul. Enfin, même si vous avez accepté une proposition, vous êtes libre de changer d'avis).

Votre interlocuteur hausse ses robustes épaules et n'insiste pas, vous souhaitant bonne nuit. Une fois dans votre chambre, le verrou poussé, vous versez le broc d'eau dans la cuvette et commencez à nettoyer et panser vos blessures du mieux possible (lancez un dé et ajoutez le résultat obtenu à votre total de points de vie). Avec une grimace, vous vous asseyez au bord du lit. Les souvenirs reviennent et avec eux, l'émotion. Le message de votre vieille nourrice, votre arrivée précipitée à Vassili, votre père agonisant... Ses derniers mots, tandis qu'il tenait votre main... "Téocalli, va à Téocalli, tu dois savoir. Tu dois parler à... à... Pardonne-moi, pardonne-moi". Ses yeux qui se ferment, sa tête qui retombe... Téocalli, la cité cachée... Quel lien avec votre père ? Que tentait-il de vous dire avant que la maladie ne le terrasse ? Il n'y avait qu'un moyen de le savoir, s'y rendre une fois les funérailles terminées. L'obscurité a envahi la pièce, dehors crépite et tambourine une pluie tiède. Les yeux clos, respirant profondément, vous laissez votre esprit dériver. Bientôt, vous percevez une présence, vous n'êtes plus seul... La flamme de la bougie vacille puis s'éteint...

Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total de communion avec les esprits, rendez-vous au [418](#). Si ce résultat est supérieur à votre total de communion avec les esprits, rendez-vous au [394](#).

Après une hésitation, vous avancez d'un pas puis d'un autre. Sans prévenir, une onde de douleur vous transperce le cerveau, telle une lame brûlante et vous portez la main à votre tête. D'autres suivent, vous chanceliez sous cette attaque psychique, immatérielle, mais dont la douleur, la souffrance, est bien réelle. Serrant les dents, vous tentez de repousser cet assaut de toute votre volonté, vous concentrant sur la douleur qui se répand dans votre crâne et monte en puissance, comme une fleur vénéneuse déployant sa corolle.

Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total de volonté, rendez-

vous au [135](#). Si ce résultat est supérieur, rendez-vous au [147](#).

14

Un nouveau couloir. Alors que vous avancez, la musique vous parvient à nouveau. Puissante et sinistre, elle monte, comme un serpent déployant ses anneaux... Chaque note exprime l'impatience, l'anticipation ainsi qu'une sombre exaltation. Une ouverture se dessine... Vous voilà sur un balcon surplombant la scène et quelle scène ! Une cathédrale immense, de plus de vingt mètres de haut, entièrement creusée dans le sel, au plus profond des collines. Abasourdi, vous laissez votre regard errer sur les murs et les massifs piliers blancs, le haut plafond voûté... Des centaines de chandelles trouent la pénombre bleue, projetant leur lueur dansante sur les murs, en des jeux d'ombre et de lumière étranges. La nef est occupée par des rangées de bancs en bois où ont pris place les fidèles, drapés de longs manteaux rouge sang au capuchon rabattu. Ils oscillent comme des serpents au rythme de la musique tandis qu'en-dessous de vous... Kimek, le vieux prêtre, une dague sacrificielle à la main et les yeux clos. A ses côtés, Amoc, bras tatoués croisés sur son large poitrail. A genoux devant eux, le regard absent, la petite Xana. Sur le côté, décalée par rapport au balcon où vous vous trouvez, une statue d'obsidienne, d'un noir luisant, à l'image d'une femme au collier de crânes, tenant un serpent dans chaque main. La pierre polie et brillante porte ici et là de sinistres traces rouge sombre et brunes... La musique monte, monte encore, les fidèles ondulent sur leurs bancs, comme un seul corps, comme une houle... Le vieux Kimek s'avance, pose sa main ridée sur le front de la petite pour lui incliner la tête en arrière, levant sa dague de l'autre main...

Si vous avez une fronde, au moins un projectile et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [235](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [278](#).

15

Une lueur de déception passe dans les yeux de votre compagnon et son visage se ferme :
- Je t'ai mal jugé semble-t-il... Fort bien, reste donc avec ces larves si c'est ce que tu veux. J'aurais pu te donner beaucoup, t'ouvrir à une nouvelle existence dont tu n'as même pas conscience. Tant pis pour toi.

Sans rien ajouter, le chasseur sort en trombe et vous voyez sa silhouette se fondre dans la nuit, en foulées amples et silencieuses. Bientôt vous parviennent le claquement de la corde d'un arc, le sifflement des flèches et un rire sauvage, animal. Il faut profiter de ce qu'il les occupe pour quitter les lieux.

Si vous partez immédiatement, rendez-vous au [377](#).

Si vous fouillez rapidement la cabane avant, rendez-vous au [85](#).

Les images de la cathédrale de sel et du sacrifice vous reviennent aussitôt en mémoire, de même que cette idole noire et écarlate, au collier de crânes humains. Nino reprend, sa main pressée contre son flanc avec une grimace.

- Le culte de la Vierge Noire est interdit à Téocalli. Alors que je me hâtai à travers les ruelles pour prendre mon service, j'ai heurté sans le vouloir deux hommes enveloppés dans leurs manteaux, le visage dissimulé par leur capuchon. Je me confondais en excuses quand je l'ai vue alors que l'un d'eux arrangeait sa tenue... L'amulette à l'effigie de la déesse, passée à son cou ! A mon regard, il a compris que je l'avais reconnu, a sorti un poignard et m'a frappé.

Nino vous saisit brusquement le bras, vous forçant à vous pencher vers lui. Ses yeux roulent de droite à gauche, emplis de crainte et il parle si bas que vous devez presque coller votre oreille contre ses lèvres pour l'entendre.

- J'ai reconnu l'homme qui m'a frappé ! Le plus grand des deux ! C'était le seigneur Saya ! Tu dois... Tu dois avertir le roi... Je...

L'élocution du petit prêtre devient hasardeuse, il grimace de douleur et le patron intervient :

- Il faut le laisser se reposer, on va le monter et l'installer dans une mansarde du grenier. Laisant le blessé aux soins du brave aubergiste, vous quittez les lieux. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez vous rendre aux jardins flottants du palais (rendez-vous au [24](#)) ou au marché de Xolo (rendez-vous au [402](#)). Si vous avez exploré tous ces endroits, il est temps de rentrer (rendez-vous au [332](#)).

Au prix d'un violent effort, vous parvenez à maintenir votre forme animale. Vos sens exercés perçoivent l'odeur du sang, de la peur, de la mort... Vos oreilles vibrent au son d'un bruit de pas rapides, d'une course haletante... Une silhouette débouche soudain à l'angle d'un couloir. Dame Copal, portant le jeune Saphir dans ses bras ! Sa robe déchirée, les cheveux défaits et le regard terrifié, elle s'arrête brutalement devant vous. Derrière elle apparaissent deux hommes aux mains tâchées de sang et de fumée, arme au poing. D'une puissante détente, vous sautez au cou du premier, lui ouvrant la gorge. Le sang gicle et éclabousse les murs, les os craquent... Le hurlement d'horreur du deuxième se brise net quand il subit le même sort. Le monde se met à tanguer, sons, couleurs et sensations se diluent... Vous vous retrouvez allongé par terre, nu, la bouche pleine de sang. La tête vous tourne, comme si vous étiez ivre. Dame Copal et son protégé vous dévisagent avec une stupeur muette.

Rendez-vous au [346](#).

Rien, le silence règne. Un silence trop profond, anormal... Carenque vous prend soudain le bras et vous désigne une des fenêtres triangulaires. A travers le verre coloré, vous

distinguez dans le ciel étoilé des silhouettes inattendues, pourvues de larges ailes déployées, venant de la rive...

- Des Xamen ! s'exclame Carenque. Les hommes-oiseaux !

Une trompe d'alarme résonne enfin, interrompue net par le sifflement de flèches, suivi du bruit d'un corps qui chute dans les eaux du lac. Dieux, c'est toute une escouade d'hommes-oiseaux armés d'arcs et de flèches qui attaque depuis le ciel nocturne, faisant pleuvoir leurs traits sur les sentinelles surprises. Tournant la tête, votre père pousse un juron en découvrant au loin une masse d'assaillants, mouvante et confuse, éclairée par des torches, qui combat furieusement à l'entrée de la chaussée menant à la ville, sur la rive sud.

- Ce fumier d'Hutec attaque des deux côtés ! Il faut l'empêcher d'atteindre la cité ! Ha, vous voilà enfin !

Plusieurs seigneurs viennent de vous rejoindre, arme au poing, entourés de leurs gardes. Rapidement, Carenque donne ses ordres : le seigneur Orenoque part avec ses hommes pour défendre la chaussée, le seigneur Tallao rejoint les toits en hâte tandis que votre père court vers les appartements du roi pour protéger ce dernier.

Si vous suivez le seigneur Orenoque, rendez-vous au [280](#).

Si vous préférez rester avec votre père, rendez-vous au [460](#).

19

Au fil de la journée, la chaleur monte et, découvrant une large rivière aux eaux profondes, vous décidez de vous y baigner. Après avoir vérifié qu'aucun serpent d'eau ou caïman ne se trouve dans les environs, vous nagez sur quelques brasses avant de vous laisser flotter sur le dos, le soleil éclatant en tâches rouges sous vos paupières. Ce n'est qu'en sortant de l'eau que vous réalisez la perte de votre amulette. Elle n'est plus à votre cou et la fouille des alentours et de vos affaires entassées sur un rocher reste vaine. Par les dieux, vous l'avez perdue. Le seul souvenir que vous aviez de votre mère, depuis l'enfance... Accablé de chagrin et d'amertume, vous reprenez votre périple d'un pas lourd.

Une heure plus tard, le sol descend en pente douce vers une vallée bordée par d'imposantes montagnes et dont l'extrémité est fermée par une haute chute, grondante et fumante, nimbée de vapeur d'eau. La piste s'arrête ici et vous regardez autour de vous, cherchant un sentier ou une piste, les oreilles assourdies par les cris des perroquets. C'est alors que vous les apercevez : des statues imposantes, cylindriques, dressées comme des colonnes. Malgré le soleil et les pluies, elles sont intactes, leurs couleurs vives et éclatantes. Des guerriers massifs, debout, mains jointes, telles des sentinelles vigilantes, bouche grande ouverte comme sur un cri silencieux. Alors que vous en approchez, vous vous figez brusquement : une voix, venue de partout et nulle part, résonne dans votre tête □ Une voix sans timbre, impersonnelle, mais qui contient une menace à peine voilée.

- Qui prétend accéder à Téocalli ? Retourne sur tes pas, nul ne franchit les Gardiens sans posséder le talisman !

Si vous avez un médaillon en or, en forme de soleil, rendez-vous au [273](#).

Si tel n'est pas le cas, rendez-vous au [13](#).

Que se passe-t-il ? Une sensation de malaise vous assaille soudain, la pièce se met à tourner, une foule d'émotions vous submerge. Peur, angoisse, douleur, souffrance... Un visage indistinct, celui d'une femme inconnue vous apparaît, empreint de douceur, d'une infinie tendresse, d'amour. Mais il se révulse soudain, sa bouche se déforme et hurle, un hurlement de peur nue, silencieux, mais que vous percevez et qui vous bouleverse. Le mystérieux visage disparaît brutalement, vous secouez la tête et croisez alors le regard du seigneur Saya posé sur vous, comme celui du python couvant sa proie. Vous pouvez ressentir son hostilité, instinctive, immédiate. Le capitaine Carenque vous prend le bras.

- Tu ne te sens pas bien l'ami ?

Avant que vous puissiez répondre, un nouveau personnage fait irruption dans la pièce...

Rendez-vous au [286](#).

Jouant des coudes, vous traversez la grande pièce, jetant un regard par-dessus votre épaule.

- Tu cherches quelqu'un beau gosse ?

Une femme, grande et mince, la peau mate et les seins nus, un lys rose dans ses cheveux noirs. Nonchalamment appuyée à un pilier, elle vous observe avec intérêt, jouant avec ses longs colliers d'agates. Vos poursuivants sont entrés, toujours à votre recherche, se haussant sur la pointe des pieds et regardant autour d'eux. Le regard de la jeune femme se pose sur eux, revient sur vous et vous la voyez froncer les sourcils. Sans prévenir, elle vous prend la main et vous entraîne :

- Viens vite !

Une porte dissimulée par une tenture, un long et étroit couloir plongé dans une pénombre poussiéreuse, une autre porte... Vous voilà à l'arrière de la maison, dans une venelle étroite sentant l'urine et le vin bon marché. Non loin, un ivrogne gît sur les pavés, un cruchon en main, marmonnant de façon inintelligible.

- Pars, ils ne te retrouveront pas si tu fais vite.

- Pourquoi m'aides-tu ? demandez-vous.

- Les fils de la Chouette nous ont causé pas mal de problèmes, ces salauds ont tabassé des filles ou provoqué des rixes après avoir trop bu. Tout le monde s'en méfie. Je ne sais pas ce que tu as à voir avec eux et je m'en fous. Mais ce serait dommage qu'ils cassent ta jolie petite gueule... Pars vite maintenant, je ne peux pas faire plus pour toi.

Sans attendre, vous quittez les abords de la maison et regagnez votre hostellerie, faisant tours et détours pour vous assurer de distancer d'éventuels poursuivants.

Rendez-vous au [128](#).

Un serpent ! Un anaconda géant ! Dans un rayon de lune se dessine soudain la fantastique créature, sa tête triangulaire aussi grosse que celle d'un cheval, se dressant au-dessus de

son tronc formidable aux écailles luisantes, épais comme votre cuisse. Le monstrueux reptile vous contemple de ses yeux sans paupières, dardant sa langue bifide. Il frappe soudain comme la foudre mais vous parvenez de justesse à éviter le mortel repli de ses anneaux. Sans attendre, en une hâte éperdue, vous quittez la grotte, poursuivi par le bruissement de ses écailles sur la roche. Les dieux soient loués, l'entrée est proche ! Vous sautez en selle et talonnez votre monture, galopant à bride abattue sans vous retourner jusqu'au relais.

Rendez-vous au [42](#).

23

Une foule animée et colorée s'épanche déjà à travers les rues étroites. Haussant la tête et regardant à droite et à gauche, vous apercevez enfin Kamek. Vêtu d'une tunique à capuche rayée de couleurs vives, le marchand fait les cents pas devant une mule harnachée au regard placide. A votre arrivée, le petit homme arbore un grand sourire et vous souhaite une bienvenue chaleureuse :

- Bonjour mon ami, je suis très heureux que vous ayez accepté ma proposition. Ma monture vous plaît ? Elle est adaptée à ma petite taille, ne trouvez-vous pas ?

Le marchand ponctue sa question d'un éclat de rire et vous lui souriez en retour. Une fois en selle, vous franchissez avec lui les larges vantaux cloutés de cuivre et devant vous apparaît la piste qui serpente à travers les collines. Au fil des heures, le soleil brille, la chaleur monte. Kamek se révèle un compagnon de route agréable, cultivé et volubile. Intelligent également : si vous avez ri sous cape de sa pittoresque monture, cette dernière se révèle bien plus habile sur cette route escarpée que votre cheval, qu'il vous faut guider avec attention. Autour de vous se déploie un panorama impressionnant de collines bordées de hautes falaises tapissées de forêt, d'un vert luisant et frais, rincé par les pluies. En contrebas se détache, indistincte, la vallée étendue jusqu'à l'océan, simple trait de lumière bleue sur l'horizon. Après une hésitation, titillé par la curiosité, vous demandez à votre compagnon en quoi il est négociant et le petit marchand rit avec malice :

- Des choses très précieuses... Discrètes, légères, faciles à transporter mais très précieuses, oh oui !

Vous n'insistez pas et poursuivez votre route. Bientôt, Kamek annonce :

- Nous approchons de la passe des Géants des Nuages. Ouvrez grand les yeux mon ami !

Rendez-vous au [107](#).

24

Les jardins flottants sont une merveille de fraîcheur et d'ombrage, une succession d'îlots plantés de fleurs et d'essences rares, de massifs odorants emplis d'oiseaux bruyants et colorés, reliés par des ponts de bois enjambant des canaux artificiels. Ces derniers sont si étroits que les frondaisons des arbres se rejoignent, créant une voûte végétale, donnant l'impression d'être au cœur d'une gigantesque émeraude. Vous y retrouvez le capitaine Carenque, accompagné de son page, un jeune garçon tatoué de motifs floraux, peu bavard

et attentif, qui répond au nom poétique de Cinq Fleurs. Alors que vous déambulez sous les ombrages, le capitaine vous semble soucieux et, paradoxalement, alors que vous cherchez réconfort et écoute, c'est bientôt lui qui se confie.

- Notre roi m'inquiète. Il est de plus en plus perdu dans ses rêves et il ne voit pas le serpent à ses pieds, dans sa propre maison. Il se fait des illusions sur Hutech, ce chien nous tombera dessus tôt ou tard et...

Carenque se mord la lèvre et regarde autour de lui, comme s'il en avait trop dit.

Si vous avez déjà rencontré Hutech, rendez-vous au [478](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [216](#).

25

Votre compagnon, encore bien faible, ne tarde pas à sommeiller, la tête posée sur votre cuisse pendant que vous veillez, assis en tailleur et regardant le soir tomber. Le silence règne, les animaux du jour se sont tus, ceux de la nuit n'ont pas encore pris le relais. C'est alors que le sol vibre légèrement... Relevant la tête, vous découvrez un groupe de cavaliers arrivant sur vous, leurs amples manteaux noirs flottant comme des ailes dans la pourpre du crépuscule. Leur galop réveille Yuka qui blêmit en saisissant votre bras.

- Les spadassins d'Hutech !

A la tête des nouveaux arrivants se découpe une puissante silhouette, harnachée d'or et d'acier, le visage au teint mat, les cheveux noirs. L'homme tient à la main un bolas qu'il fait tourner tout en éperonnant sa monture écumante.

- Hutech ! s'exclame Yuka.

Si vous avez une fronde, au moins un projectile et souhaitez vous en servir, rendez-vous au [134](#).

Si vous n'avez pas de fronde ou ne souhaitez pas vous en servir, rendez-vous au [409](#).

26

Laissant les villageois à leur sort, vous fuyez sans attendre, redoutant une attaque du fauve à tout moment. Rien de tel ne se produit heureusement et vous quittez enfin la forêt alors que cette dernière salue la venue du jour en une agitation bruyante. Quelques baies et fruits apaisent temporairement votre faim et vous vous accordez un bref repos, pelotonné au sommet d'un haut rocher couvert de mousses humides de rosée. Avec une grimace, courbaturé, vous voilà reprenant votre route pour bientôt tomber sur un véritable présent des dieux : votre monture, en train de paître tranquillement en bordure d'un mince cours d'eau □ L'animal vous regarde approcher d'un air placide et vous l'enfourchez, prenant les rênes avant de le lancer au galop.

Le plateau se déploie en terrains vallonnés réunis par de douces déclivités couverte d'une herbe épaisse. Une étendue ponctuée par endroits de larges bosquets, offrant une perspective singulière, à la fois vaste et limitée. Des collines proches vous parviennent les cris des singes et des oiseaux. Mais bientôt, une odeur infecte vous parvient et vous tirez sur les rênes. Devant vous se dressent trois hommes crucifiés, exposés au soleil comme

une cible. La peau rougie et brûlée, les lèvres noircies, ils pendent misérablement, à leur croix d'infortune. Sur un rocher proche est peint un message : *Ceci est la justice d'Hutec, seigneur des hauts plateaux*. Deux des crucifiés ont été déjà attaqués par les vautours, des lambeaux de chair arrachée laissant apparaître le jaune de l'os. Et le troisième... Dieux, il est encore vivant ! Il remue et gémit faiblement. Dans un suprême effort, l'inconnu redresse douloureusement la tête et vous dévisage de ses yeux aux paupières gonflées. Si vous tentez de délivrer cet homme, rendez-vous au [173](#). Si vous passez votre chemin, rendez-vous au [397](#).

27

Votre interlocuteur reste stupéfait de vous voir partir en courant avant de pousser force cris, alertant ses compagnons. Alors que vous prenez la première rue venue, vous voyez ces derniers revenir rapidement sur leurs pas, leur chef vous désignant avec de grands gestes et des mots peu aimables. Vous vous éloignez le plus vite possible mais vous voilà rapidement désorienté dans ce labyrinthe de venelles sombres et étroites. Une intersection... Derrière vous, des bruits de pas précipités claquent sur les pavés. Si vous prenez la ruelle de gauche, rendez-vous au [69](#). Si vous prenez sur votre droite, rendez-vous au [121](#).

28

Sans perdre de temps, vous détalez, laissant le corps étendu sur les pavés rouges de sang. Bien vous en a pris car les compagnons de celui que vous venez de tuer se laissent à leur tour tomber du mur. Tapi dans l'ombre d'un porche, haletant et tenant votre bras blessé, vous les voyez passer en courant dans la rue adjacente, le juron aux lèvres et le poignard à la main. Le bruit de leurs pas décroît rapidement dans la nuit étouffante et vous regagnez, non sans plusieurs détours, votre hostellerie. Rendez-vous au [128](#).

29

Votre décision prise, vous vous avancez en silence, vous glissant parmi les arbres. La nuit reste claire et brillante d'étoiles. Les deux hommes vous tournent le dos et bavardent à voix basse, à la lueur dansante de la lampe sourde que tient le plus grand. Vous portez doucement la main à votre arme... Si vous disposez d'une fronde avec au moins un projectile et désirez l'utiliser, rendez-vous au [215](#). Dans le cas contraire ou si vous ne voulez pas utiliser votre fronde, rendez-vous au [410](#).

L'homme vous indique que vous êtes dans la Vallée Blanche, où les siens exploitent le sel depuis des générations. C'est ici que Pachamaka, la déesse-terre, perdit son jeune amant mortel, tué par un rival, pleurant des larmes amères qui donnèrent naissance à cette vallée. Le sel est ensuite vendu dans les vallées fertiles ou aux seigneurs de Téocalli. C'est un travail exigeant, exténuant, qui brûle et épuise. Secouant votre tunique poissée de sueur, vous indiquez à votre interlocuteur cette ouverture plus loin. Il pâlit soudain et se montre nerveux :

- La mine est abandonnée depuis plusieurs lunes. Il... Il s'y passe des choses étranges... Certaines nuits, on y entend des bruits, des cris et des chants sinistres... Certains d'entre nous, des hommes courageux, y sont allés, armés de gourdins et de pioches et ne sont jamais revenus. Depuis, nous l'évitons. Tant que nous restons dehors, nous pouvons travailler mais plus personne n'entre dans la mine interdite de la Vallée Blanche.

Maintenant, excuse-moi *Sapa* (Seigneur), j'ai du travail.

L'homme s'éloigne, ployant sous son fardeau. Le jour s'achève, des ombres s'étendent sur la vallée, la teintant de vieux rose et de mauve, la transformant en un rose bijou aux reflets de nacre. Regardant autour de vous, vous ne voyez aucune trace de ceux que vous cherchez. Ils sont bien passés par là néanmoins, comme le prouvent les traces de leurs montures. A moins que... Votre regard se porte vers l'entrée de la mine...

Si vous décidez d'y entrer, rendez-vous au [101](#).

Sinon, vous êtes persuadé d'avoir perdu la trace de ceux que vous cherchiez. Inutile de poursuivre, mieux vaut abandonner, rebrousser chemin et reprendre votre route (rendez-vous au [106](#)).

Un bruit... Réveillé, vous vous redressez pour voir avec surprise s'ouvrir la porte qui donne sur l'extérieur, celle que vous aviez verrouillée... Un rectangle de lumière se dessine sur le sol, une silhouette mince se découpe dans la pénombre. Vous vous ramassez lentement sur vous-même, empoignant votre arme... La lueur d'une lampe éclaire un jeune homme maigre et nerveux, aux cheveux noirs. Vous reconnaissez le fils du chef, présent alors que vous vous entreteniez avec son père. Vous aviez noté qu'il vous dévorait des yeux, comme s'il nourrissait quelque projet à votre égard. Visiblement effrayé, il met un doigt sur ses lèvres et pose sa lampe au sol avant de s'accroupir à vos côtés.

- Ne dites rien, écoutez-moi, j'ai... j'ai peu de temps. Xana, ma petite sœur... Elle est en route à travers les collines avec Kimek, ce chien de prêtre. Pour y être sacrifiée ! Depuis plusieurs saisons, les récoltes sont mauvaises, nos bêtes décimées par la maladie, la famine nous guette. Ce que nous vous avons offert hier soir était notre nourriture de trois jours... Il y a quelques lunes, Kimek a interrogé les dieux et a décrété que Xana devait être offerte en sacrifice à la Vierge des Forêts, tout là-haut, dans son sanctuaire, afin d'apaiser la colère des dieux. Le chien ! Mon père a cédé, poussé par les autres, désespérés à l'idée de crever de faim.

Vous comprenez que le jeune homme parle des voyageurs que vous avez croisé tantôt. Il

reprend avec agitation, jetant autour de lui des regards furtifs :

- Je veille sur ma petite sœur depuis sa naissance, depuis la mort de notre mère. Je ne peux pas accepter ce destin pour elle ! Quand je vous ai vu arriver, j'ai compris que les dieux m'envoyaient un signe. J'ai volé la clef ouvrant cette porte... Vous êtes un guerrier, vous êtes fort ! Sauvez Xana ! Rejoignez son escorte et sauvez-la, ramenez-la moi !

- Et que ferais-tu ensuite ? demandez-vous.

- Nous fuirons ! Je l'emmènerai avec moi, loin, très loin. Je sais que le monde ne s'arrête pas à ces montagnes, qu'il y a des mers et des ports, de grandes cités. Je travaillerai pour nous nourrir. Aidez-moi, je vous en prie ! Xana a été droguée, elle n'a plus aucune volonté, n'a aucune idée de ce qui l'attend. Aidez-moi à la sauver ! Pouvez-vous accepter de laisser une enfant innocente conduite au sacrifice comme un mouton au boucher ?

Le garçon est à genoux devant vous, serrant douloureusement ses poings l'un contre l'autre, le corps frémissant. Ses yeux sombres ne vous lâchent pas.

Si vous êtes prêt à l'aider dans son projet insensé, rendez-vous au [391](#).

Si vous lui rappelez qu'en général, on paie vos services, rendez-vous au [158](#).

Si vous préférez éconduire ce bouillant jeune homme (rendez-vous au [218](#)).

32

Ce qui s'est passé au rendez-vous des voleurs vous revient en mémoire. Et très vite, vous réalisez que le "trésor" convoité pourrait bien être votre compagnon... La date et l'heure concordent, Kamek vous a révélé qu'il négociait des choses très précieuses... Oui, il y a de grandes chances pour que ce soit lui qui soit visé. Et malgré ce qui s'est passé cette nuit, ces voleurs n'ont certainement pas renoncé à leur projet. Vous suggérez donc à Kamek d'éviter la passe et il vous regarde avec étonnement. Votre compagnon hésite car éviter l'endroit vous poussera à faire un long détour mais il finit par se ranger à votre avis :

- Fort bien mon ami. Nous allons donc contourner les falaises et passer la nuit au relais de l'iguane avant de prendre une autre route.

Vous remerciez le marchand pour sa confiance et remontez en selle. La nuit tombe quand apparaissent, au détour de la piste, les toits en terrasse et les dépendances du relais. Une fois franchies les portes, vous descendez de selle, heureux de vous dégourdir les jambes. Les employés s'affairent aussitôt autour de vos montures tandis que l'on vous conduit à vos chambres. Kamek prend en charge votre nuit et vous le saluez avant de vous retirer pour vous rafraîchir. La pièce est petite et sombre, majoritairement occupée par un grand lit posé sur une estrade de briques pourvue de rangements. Vous découvrez alors que chaque chambre donne sur un balcon en bois peint qui fait le tour de la cour intérieure. Appuyé à la balustrade, vous contemplez la masse impressionnantes des montagnes, mauves dans la nuit bleue. Dans la cour, les serviteurs allument des lanternes et vous voyez Kamek se promener, pipe à la bouche. Les autres chambres restent silencieuses et éteintes, seul le bruit d'un rat musqué dans les feuillages vient rompre le silence. Rendez-vous au [317](#).

Reculant de quelques pas, vous armez votre fronde et la faites tournoyer, fixant votre attention sur le meneur qui monte à l'assaut, les yeux brillant de la joie du massacre, suivi par sa meute hurlante et sauvage.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté, rendez-vous au [486](#). Si ce résultat est supérieur, rendez-vous au [359](#).

34

A cette distance et dans cette vive lumière, impossible de rater votre cible : la bille de bronze siffle et fait éclater le crâne du cavalier, ce dernier vidant les étriers dans une éclaboussure de sang et de cervelle (votre projectile est définitivement perdu). La torche tombe au sol et enflamme immédiatement les herbes épaisses, faisant se cabrer et hennir les chevaux effrayés. Le feu se répand immédiatement, formant un mur rouge et mouvant, sentant la fumée et l'herbe brûlée. Ayuna vous presse l'épaule :

- C'est notre chance, fuyons vite !

Vous quittez la maison, profitant de la confusion pour récupérer la monture de celui que vous venez de tuer. Le cheval rue et se cabre mais en quelques mots, Ayuna parvient à le calmer et vous sautez en selle, tendant le bras à votre compagne. Cette dernière monte en croupe et vous détalez au galop dans la nuit, poursuivi par les hommes d'Hutec. Par chance, la lune est suffisamment haute et pleine, éclairant la piste. La guérisseuse sait se tenir en selle et elle empoigne même son arc avant d'encocher une flèche et de se retourner.

- Veille à ne pas nous faire tomber mon joli, je m'occupe d'eux ! Holà, venez maudits bâtards ! Je vous attends, fumiers !

Un groupe de cavaliers se détache dans l'obscurité bleue, brandissant leurs armes.

L'habileté au tir à l'arc d'Ayuna est de 9 et elle doit abattre au moins trois de vos poursuivants. Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal au total d'habileté au tir à l'arc d'Ayuna, elle abat un des cavaliers. Si le résultat est supérieur, elle l'a ratée. Attention, elle n'a droit qu'à cinq tentatives !

Si Ayuna parvient à abattre trois cavaliers au cours de ses cinq tentatives, rendez-vous au [423](#). Si elle n'y parvient pas, rendez-vous au [277](#).

35

Sentant le cheval dans votre dos, vous ordonnez à Yuka de monter en selle. Au même moment, Hutec dégaine un poignard fixé à sa cuisse et tente de vous frapper. Vos réflexes vous sauvent la vie et, dans un mouvement involontaire, votre lame lacère au passage son visage. Avec un hurlement, le seigneur des hauts plateaux tombe à genoux, portant les mains à son visage ensanglanté. Tout va alors très vite : vous sautez en selle et lancez votre monture dans un galop éperdu, aussitôt pris en chasse par les cavaliers. Un trait siffle, suivi d'un bruit mat, les bras passés autour de votre taille se relâchent et Yuka roule au sol, fauché net. Galopant à bride abattue, vous gagnez la forêt proche alors que la nuit est tombée. Haletant, vous abandonnez votre monture pour vous fondre à travers la

végétation épaisse envahie par la pénombre. Pendant un long moment, vous entendez vos poursuivants vous chercher à la lueur des étoiles, avec force jurons, avant de finalement renoncer et de regagner le plateau. Vous attendez encore un moment, reprenant souffle, avant de risquer un œil. Ils sont bien partis. C'est alors que vos sens exercés perçoivent une présence et vous vous retournez, arme brandie. Devant vous se tient une femme en tenue de chasse, émergeant des taillis, arc en main et carquois sur la hanche, un bandeau blanc rejetant en arrière ses cheveux noirs striés de fils d'argent.

Si vous avez déjà rencontré Ayuna, rendez-vous au [119](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [171](#).

36

Les trois voleurs gisent à terre, baignant dans leur sang mais leurs camarades sont déjà là. Au même moment, les portes du bâtiment principal s'ouvrent et laissent passer serviteurs, écuyers et autres employés du relais, armés de bâtons, de faux et de couteaux. La région n'est pas sûre et ces gens ont appris à se défendre. Sans crier gare, ils se jettent sur les assaillants et bientôt, la confusion et le fracas du combat emplissent la cour.

Si vous voulez vous joindre à eux pour leur prêter main-forte, rendez-vous au [123](#).

Si vous voulez avant tout mettre Kamek en sécurité, rendez-vous au [266](#).

37

La pente se fait abrupte, des cailloux roulent sous les sabots de votre monture et vous finissez par descendre afin de la guider par la bride. Le chemin devient bientôt un étroit défilé, bordé de hautes et imposantes falaises, baignant l'endroit d'une pénombre froide. La nuit approche, des ombres mordorées s'allongent, réchauffant la pierre de manière trompeuse. A intervalles réguliers, vous découvrez des stèles gravées, ornées de colliers de fleurs desséchées, de minuscules offrandes d'argile, de bois ou de pierre. Dans la lumière rouge du couchant, les falaises projettent une ombre noire et sinistre. Votre monture, nerveuse, renâcle. Aucune trace de ceux que vous poursuivez. C'est à un coude du défilé que surgissent les statues... Deux immenses griffons taillés dans la roche, la pierre de lune et l'or, montant la garde de chaque côté. Impressionné, vous levez la tête vers les créatures de granit assises avec majesté, se découpant sur la nuit chaude. Au-delà, le défilé se poursuit et il vous semble apercevoir une imposante bâtisse se découper dans la pénombre. Sans doute le sanctuaire de la Vierge des Cimes.

Si vous poursuivez, rendez-vous au [295](#).

Vous pouvez également revenir sur votre parole au jeune homme, cette histoire n'a que trop duré et votre bonté a des limites. Dans ce cas, vous tournez bride et regagnez l'intersection (rendez-vous au [106](#)).

Progressivement, des sensations, des sons et odeurs vous parviennent, des visions fugaces. Les esprits de la forêt ont répondu à votre appel, vous devinez la direction prise par les voleurs, vous pouvez sentir leur odeur, entendre leur souffle, le bruit de leurs pas sur la terre meuble, les feuillages froissés sur leur passage... Sans perdre de temps, vous vous lancez à leur poursuite, la démarche élastique, la foulée ample. Pendant plusieurs heures, vous les traquez, infatigable, ne prenant que peu de repos. Alors que le jour décline, un grondement sourd vous parvient et vous débouchez sur une perspective à couper le souffle : la forêt s'ouvre brusquement sur un fleuve large et majestueux qui s'achève plus loin sur votre droite en une chute impressionnante et fumante. Devant vous, les voleurs sont en train de traverser avec prudence sur un gué de gros rochers plats et luisants. Leur chef ferme la marche et votre cœur bondit dans votre poitrine en voyant qu'il porte votre équipement ! Vous vous lancez aussitôt à sa poursuite et il se retourne, stupéfait, quand un de ses compagnons, parvenu sur l'autre rive, pousse un cri en vous apercevant. Parvenu à mi-chemin, assourdi par le grondement des chutes proches, éclaboussé d'écume, vous engagez le combat.

Surpris, votre adversaire a juste le temps de dégainer une de vos armes pour parer votre attaque. Il lui faut donc obtenir plus de 5 pour vous toucher, il vous infligera 3 points de blessure supplémentaires et il est pourvu de 19 points de vie. De votre côté, étant désarmé, vous devrez obtenir plus de 6 pour le toucher et n'infligerez que les blessures indiquées par les dés. Vous attaquez le premier.

Au bout de deux assauts, rendez-vous au [343](#).

Le soleil brûlant éclate en tâches rouges sous vos paupières, vous chauffé la peau. Vous êtes étendu sur le dos, à même la croûte de sel, nu, pieds et bras écartés, poignets et chevilles attachés par des cordes solides à des piquets enfoncés dans le sol. Depuis combien de temps vous ont-ils abandonné ainsi ? Le temps n'existe plus... Tout ce qui existe, c'est cette fournaise, cette lumière aveuglante, cet enfer qui brûle. Votre gorge est sèche, votre langue gonflée et dure comme un caillou dans votre bouche, vos paupières brûlées, la peau rougie. Tout s'est dilué, consumé dans cet enfer blanc, cette torpeur, vos muscles distendus, votre corps exposé comme une cible. Là-haut, inaccessible, un grand condor aux ailes noires plane majestueusement. Peu à peu, vous sombrez dans une inconscience bienvenue (vous perdez 10 points de vie).

Si vous êtes toujours vivant et si votre total de communion avec les esprits est égal ou supérieur à 10, rendez-vous au [199](#).

Si tel n'est pas le cas, rendez-vous au [327](#).

Vous frayant un chemin à travers les feuillages, vous ne tardez pas à retrouver Ayuna et un frisson vous parcourt : elle marche comme une somnambule, d'une démarche mécanique,

les yeux vides. Et cette musique, semblable au vent sifflant à travers les orbites d'un crâne... C'est alors que se détache des ténèbres une forme monstrueuse et grotesque. On dirait un homme-singe, un mélange monstrueux d'humanité et de bestialité, comme une régression impure, un avilissement dégénératif. La monstrueuse créature est accroupie sur les dalles brisées et joue d'un instrument inconnu, une sorte de sifflet ou de flûte en os, d'où elle tire cette mélodie infernale, presque obscène. Et Ayuna continue d'avancer vers elle, comme une souris hypnotisée par un python. Avec un juron ordurier, vous jaillissez des fourrés et abattez votre lame. La créature fait preuve de réflexes étonnants en dépit de sa masse et se rejette en arrière avec un grognement bestial, son instrument lui échappant et tintant sur les dalles. Vous vous interposez entre elle et Ayuna, immobile, votre lame brillant au clair de lune.

Ce monstre velu a besoin d'obtenir plus de 6 pour vous toucher mais ses griffes acérées et ses crocs recourbés sont redoutables et vous occasionneront 5 points de blessure supplémentaires sil vous atteint. Votre adversaire est doté de 25 points de vie. Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [162](#).

41

Ils sont là, presque sur vous... Vous trébuchez et roulez à terre avec un juron. Au moment où vous vous redressez, vos poursuivants émergent de l'obscurité, leurs yeux et leurs dents brillant au clair de lune. Leur chef lève son arc, flèche encochée et se fige soudain. Dans ses yeux noirs passe une terreur évidente tandis qu'il regarde derrière vous. Il devient livide, lui et ses hommes se détournent brusquement avant de disparaître dans la plus grande confusion, se bousculant presque. Vous retournant, vous distinguez une silhouette solitaire qui vous observe du haut d'un piton rocheux, accroupie, éclairée par la lune. Un homme grand et fort, la peau cuivrée et tatouée, aux yeux verts comme des émeraudes. Le temps de cligner des yeux, il a disparu, comme avalé par la nuit. Vous vous redressez, regardant autour de vous, mal à l'aise. Un silence étrange règne sur la forêt, rien ne bouge. Faisant quelques pas, vous découvrez une arme, probablement perdue par un des villageois pendant sa fuite (ce lourd coutelas à lame d'obsidienne vous permettra de toucher votre adversaire en faisant plus de 5 et de lui infliger 2 points de blessures supplémentaires). La tête pleine de questions, vous reprenez votre course sans plus attendre. Rendez-vous au [425](#).

42

A votre arrivée, un des serviteurs, le bras en écharpe, une entaille à la joue, se précipite vers vous :

- Vous voilà enfin *Sapa* (Seigneur), venez vite ! Votre ami est blessé, il ne va pas bien ! Sans attendre, vous le suivez à l'intérieur. Kamek est allongé sur son lit, fébrile et les yeux brillants. Une jeune fille est assise à son chevet, lui baignant le front d'un linge frais, un tripode de fer posé sur la natte répandant un nuage odorant dans la chambre. Le petit et corpulent marchand halète doucement, les traits marqués. Alors que vous lui prenez la

main, le propriétaire du relais se lance dans une longue tirade : un voleur qui cherchait à fuir a découvert le marchand, ils se sont battus, l'assaillant a été abattu mais il a blessé Kamek. La femme du tenancier entre alors et parle un moment avec sa fille, dans un dialecte inconnu. La jeune fille se tourne vers vous :

- Ma mère est habile Sapa, et connaît beaucoup de remèdes. Elle soignera votre ami, c'est un habitué de ce relais, un homme généreux que nous aimons, nous prendrons soin de lui. La vieille femme au chignon blanc vous prend alors le bras et vous remet un petit flacon scellé.

- Ma mère vous offre ce remède, un de ses meilleurs, et vous souhaite bonne route. Vous jetez un regard à Kamek : le petit homme s'est endormi mais tremble et marmonne dans son sommeil. La vieille femme s'est assise à ses côtés et, les yeux clos, semble marmonner une prière tout en lui tenant la main. Vous gagnez votre chambre pour y prendre un peu de repos. Au matin, alors que Kamek dort toujours, vous enfourchez votre monture et partez aussitôt, salué par le patron et sa fille (le remède offert vous permettra de lancer deux dés, d'ajouter 6 et d'ajouter le résultat obtenu à votre total de points de vie. Vous pouvez utiliser ce remède quand vous le voulez sauf au cours d'un combat. Le flacon ne contient qu'une dose).

Rendez-vous au [382](#).

43

Alors que vous arrivez devant votre chambre, vous vous rejetez brusquement en arrière, les yeux écarquillés. Le jeune Cinq-Fleurs qui vous précédait, une lampe à la main, pousse un cri et porte le poing à sa bouche : cloué à votre porte, empalé par une lance, le corps du pauvre Nino pend, tel un pantin brisé. Carenque pousse un juron et se tourne vers vous, stupéfait.

- Qu'est-ce que ça veut dire ? Qui est-ce ? Qui a fait ça ?

Le moment de stupeur passé, vous avez le plus grand mal à apaiser la colère du capitaine et à lui faire promettre de ne rien dire, l'assurant vouloir régler cette affaire vous-même. L'officier vous observe en silence à la lueur de la lampe avant d'acquiescer.

- D'accord, je n'insisterai pas. Je ne sais pas qui tu es mon jeune ami mais arrivé depuis à peine une semaine, tu t'es déjà fait des ennemis dirait-on... Tu m'es sympathique et je veux bien te couvrir cette fois mais ma bienveillance a des limites... Va maintenant, je m'occuperai du cadavre.

Une fois seul dans votre chambre, vous passez sur la terrasse pour tenter de vous calmer. A travers le silence de la nuit, il vous semble percevoir la souffrance, la douleur et l'horreur du pauvre petit prêtre. Tué parce qu'il vous a parlé. Parce qu'il vous a fait confiance. Serrant les poings, vous jurez de faire payer ce crime à cette ordure de Saya. Rendez-vous au [100](#).

44

Une crispation fugace marque le visage de votre interlocuteur mais il n'insiste pas et vous

souhaite bonne nuit avant de se retirer, visiblement dépité. Après vous être légèrement restauré, vous gagnez votre chambre, une pièce petite et sombre, pourvue d'une couche basse, d'un grand coffre de bois peint, un pot d'eau posé sur un tabouret. Une unique lampe de terre cuite brûle dans une niche murale. Vous vous asseyez au bord du lit, vous passant la main dans les cheveux. Les images reviennent et avec elles, l'émotion. Le message de votre vieille nourrice, votre arrivée précipitée à Vassili, votre père agonisant... Ses derniers mots, tandis qu'il tenait votre main... "Téocalli, va à Téocalli, tu dois savoir. Pardonne-moi, pardonne-moi". Ses yeux qui se ferment, sa tête qui retombe... Téocalli, la Cité cachée... Quel lien avec votre père ? Que tentait-il de vous dire avant que la maladie ne le terrasse ? Il n'y avait qu'un moyen de le savoir d'où votre présence ici. L'obscurité a envahi la pièce, dehors crépite une pluie tiède. Les yeux clos, respirant profondément, vous laissez votre esprit dériver. Bientôt, vous percevez une présence, vous n'êtes plus seul... La flamme de la bougie vacille puis s'éteint□

Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total de communion avec les esprits, rendez-vous au [418](#). Si ce résultat est supérieur à votre total de communion avec les esprits, rendez-vous au [394](#).

45

Un voile rouge passe devant vos yeux, votre respiration se fait sifflante tandis que les puissantes mains vous compriment la trachée et vous écrasent la gorge (vous perdez 3 points de vie)□ Avec l'énergie du désespoir, vous balancez votre genou dans l'entrejambe d'Hutec, ses yeux se révulsent et il lâche enfin prise en grognant. Vous vous dégagez et saisissez la dague qu'il porte à sa ceinture, dans un fourreau d'écailles d'or, avant de frapper. Le seigneur des hauts plateaux se rejette vivement en arrière, perd l'équilibre et bascule en criant avant de percuter les eaux sombres dans une gerbe d'écume. Haletant, la gorge en feu, vous gagnez l'ouverture, rejoignant enfin la surface. La démarche titubante, vous vous éloignez rapidement dans la nuit. Ce n'est qu'un peu plus tard que vous réalisez avoir perdu votre amulette ! Le bijou, seul souvenir de votre mère, n'est plus à votre cou, il a dû se détacher pendant le combat contre Hutec. Ce serait de la folie de revenir en arrière pour tenter de le retrouver, il est probablement tombé à l'eau. Indifférent à la cacophonie de la forêt saluant le jour naissant, vous reprenez votre route d'un pas lourd, accablé de tristesse.

Rendez-vous au [282](#).

46

La flèche siffle et vient se ficher dans la croûte de sel, deux pas derrière votre cheval. Vous talonnez votre monture écumante, rejoignant la forêt éclairée par la lune. Alors que vous vous enfoncez à travers la végétation nimbée d'ombres, vos poursuivants peinent à suivre vos traces et finissent par renoncer. De là où vous êtes, vous pouvez entendre la malédiction de leur chef résonner à travers les frondaisons.

- Sois maudit, qui que tu sois ! Par la Vierge Noire, je te retrouverai, moi Hutec, j'en fais le

serment !

Dissimulé dans la pénombre odorante, votre main posée sur la bouche de votre cheval et lui flattant l'encolure, vous attendez encore un moment. Sur la selle, la petite émerge enfin de sa torpeur, promenant autour d'elle un regard hébété.

- Où sommes-nous ? Qui êtes-vous ?

- Un ami. Ne crains rien, je te ramène à ton frère, répondez-vous en remontant en selle.

Rendez-vous au [72](#).

47

Alors que vous avancez d'un bon pas, une sensation étrange vous envahit, comme une présence insidieuse, invisible... Une voix inconnue résonne dans votre esprit, grave et profonde, semblant venir de partout et nulle part.

- Ne laisse pas échapper ta proie. Tue-le ! Retrouve leur chef et tue-le !

Que s'est-il passé ? Qui a parlé ? La voix retentit à nouveau, obsédante, hypnotique :

- Suis ton instinct... Retrouve-le et tue-le !

Vous secouez la tête, tentant de vous défaire de cette mainmise sur votre esprit mais impossible de s'y soustraire. Dans un état second, comme un homme en transe, vous vous lancez à la poursuite de votre proie, le chassé devenant chasseur. Bientôt, vous découvrez celui que vous cherchiez au milieu de la piste, immobile et les sens aux aguets, arme au poing et narines frémissantes. Il regarde autour de lui avec méfiance mais sans peur, scrutant les ténèbres. Au-dessus de la forêt, une lune rouge et pleine éclaire la piste d'une façon sinistre. Vous vous approchez lentement, saisi d'une exaltation inconnue, d'une excitation impérieuse... Mais l'homme sent votre présence et se retourne brusquement, au moment où vous émergez des fourrés.

Ce soudard est un des lieutenants d'Hutec. C'est un solide gaillard qui devra obtenir plus de 5 pour vous atteindre et vous infligera trois points de blessure supplémentaires. Il porte sous sa tunique un plastron d'écailles de caïman qui lui permettra de retirer 2 point de blessure et il est doté de 21 points de vie. Vous attaquez le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [172](#).

48

Après une hésitation, vous décidez de faire confiance à la chamane et lui emboîtez le pas, rejoignant la forêt. Bientôt, une maison de briques sèches et d'adobe apparaît et vous poussez un soupir de soulagement lorsqu'une fois à l'intérieur, Ayuna en referme la porte et pousse le verrou de fer. La grande pièce se révèle simple et fruste mais l'endroit est propre et bien isolé. Assis sur une couverture de laine posée sur une natte, vous acceptez avec reconnaissance le bol de soupe aux herbes, épaisse et odorante, que vous tend votre hôtesse. Puis la chamane s'assoit en tailleur devant vous et vous remercie de votre intervention en faveur des villageois. De votre côté, vous n'osez l'interroger et le silence règne, troublé par le chant des crapauds et le bruit des insectes nocturnes.

- Tu as fini ta soupe ? Alors, je te propose quelque chose de plus fort.

La femme se lève, va décrocher un flacon suspendu à un pilier et le débouche avant de vous le tendre. Une odeur d'alcool, puissante, vous chatouille les narines et vous haussez les sourcils à la première gorgée : bon sang, c'est du raide ! Ayuna éclate de rire avant de vous prendre le flacon :

- Je le fabrique moi-même, c'est du bon et ça réchauffe, hein ?

Alors qu'elle vous tend à nouveau le flacon après en avoir bu une bonne rasade, vous remarquez à la lueur du feu un tatouage sur son poignet... Son regard suit le vôtre avant de remonter lentement vers vous :

- Tu connais ce symbole ?

- Celui des proxénètes de Vassili. Tous ceux qui travaillent pour eux sont ainsi marqués.

- Oui, comme du bétail. Et j'en ai fait partie vois-tu.

Rendez-vous au [92](#).

49

Vous vous retrouvez debout, nu et frémissant, pris de vertige, vous retenant au mur. Il vous faut quelques minutes pour reprendre le contrôle de vous-même, les tempes battantes, l'esprit engourdi. Secouant la tête, vous vous remettez en route et ne tardez pas à rejoindre une cour intérieure jonchée de cadavres. Ceux de nombreux gardes et d'hommes-oiseaux abattus. Enjambant les corps étendus, vous découvrez Tallao, l'arme à la main, enlacé avec la dépouille d'un grand homme-oiseau aux ailes brisées, les plumes imbibées de sang. Le brave seigneur a livré son dernier combat... Dégageant le corps avec douceur, vous le dépossédez de sa tunique et de son arme avant de reprendre votre course et de vous diriger vers les appartements du roi (l'arme récupérée vous permet de toucher votre adversaire en faisant plus de 5 et de lui infliger + 3 points de blessure supplémentaires).

Alors que vous parcourez les couloirs déserts, vous parvenez à une intersection. Un bruit vous parvient... Celui d'hommes en armes, accompagné de pas précipités et du cliquetement des harnachements. Ils sont sur votre droite et s'approchent rapidement, la lueur de leurs lampes éclaire progressivement le dallage à vos pieds. Mais impossible de savoir s'il s'agit d'alliés ou d'ennemis...

Allez-vous à leur rencontre (rendez-vous au [370](#)) ?

Ou partez-vous dans la direction opposée (rendez-vous au [434](#)) ?

50

Le temps semble suspendu tandis que vous luttez tous deux en silence, immobiles, accrochés à la paroi... Soudain, le voleur vous donne un violent coup de tête et vous partez en arrière, lâchant prise. Par chance, vous avez le réflexe de vous rattraper à un branchage et vous vous retrouvez suspendu par un bras, les jambes battant dans le vide, un sang chaud coulant de votre pommette ouverte (vous perdez 5 points de vie). Votre adversaire a lâché son arme, il reprend aussitôt son ascension mais Kamek, plus haut, tente de le repousser par de violents coups de pied. Secouant le sang et la sueur qui vous coulent dans

les yeux, vous parvenez à saisir la jambe du voleur et tirez avec rage. Votre adversaire lâche prise et bascule en hurlant, passant devant vous avant d'aller s'écraser en contrebas. Vous parvenez, non sans mal, à rejoindre Kamek sur la cuisse de la statue. Le marchand est à plat ventre, la bouche grande ouverte, les doigts en sang et les ongles cassés. En bas, vos poursuivants gesticulent et crient mais sans se lancer à votre poursuite. Commence alors un parcours épuisant parmi les formes fantastiques se découpant sur le bleu du ciel. La pierre, érodée par le passage du temps et des éléments, crisse et s'effrite, menaçant de céder à chaque instant. Vous progressez à la vitesse d'une tortue, mesurant chaque geste, longeant d'étroits rebords. Plus d'une fois, vous manquez déraiper et tomber, plus d'une fois vous devez faire halte, pris de crampes (vous perdez 3 points de vie). Enfin vous parvenez en haut d'une crête qui descend en pente douce vers une vallée en contrebas alors que la nuit approche. Une lampe éclaire le porche d'un bâtiment bordé de dépendances en bordure de champs cultivés.

- Le relais de l'iguane, murmure Kamek. Les dieux soient loués. Mon ami, que faites-vous ? Je peux marcher...

Sans répondre et malgré votre tête qui bat comme un tambour, vous prenez le petit marchand dans vos bras avant d'entamer la descente.

Le quart d'une heure plus tard, vous franchissez, titubant de fatigue, les portes du relais. Rendez-vous au [450](#).

51

Vous gagnez la grande tente sous laquelle pages et esclaves ont préparé de quoi se restaurer. Plusieurs seigneurs bavardent devant une collation de viandes froides, de galettes de maïs et de fruits frais tandis qu'un échanton propose un vin rose et frais. Votre coupe remplie, vous discutez un moment avec le seigneur Orénoque mais bientôt, la chaleur étouffante et le vin vous tournent la tête. Après vous êtes excusé, vous sortez prendre l'air et marcher un peu dans la nuit chaude. Mais votre malaise ne fait que grandir, la tête vous tourne et vous avez l'impression que le sol monte à votre rencontre... Et vous êtes si fatigué, vos paupières se font lourdes, une chape pèse sur vos épaules... Votre démarche se fait incertaine, les bruits vous parviennent de si loin... Envie de dormir... Malgré votre hébétude, vous comprenez qu'on a drogué votre boisson. Ne pas dormir... Il ne faut pas dormir... Vous luttez pour rester debout, garder les yeux ouverts... Lancez deux dés : si le résultat obtenu est égal ou inférieur à votre total de volonté, rendez-vous au [297](#). Si ce résultat est supérieur, rendez-vous au [313](#).

52

Au moment où Zallao roule au sol, le personnage en robe à capuche rejette le bras en arrière, tenant en main un de ses flacons.

- Attention ! crie Virunga.

Le seigneur plonge en avant et frappe d'un large revers, tranchant la tête de l'inconnu. Le corps décapité fait encore trois pas en avant d'une démarche grotesque avant de s'effondrer, son sang se répandant sur le marbre. Virunga piétine avec rage les différentes

fioles, les écrasant sous ses sandales.

- Hutec et ses maudits alchimistes ! Tu vas bien mon garçon ?

Vous êtes empêché de répondre par votre père qui vous pousse en avant :

- On fout le camp, vite !

La bataille a tourné en votre faveur mais cette attaque prouve que les hommes d'Hutec sont parvenus jusqu'au palais. Vous traversez en courant couloirs et pièces, fermant les portes après vous et poussant les verrous. Le roi se laisse entraîner comme un homme en transe, visiblement perdu, ses pieds touchant à peine le sol. Les jardins flottants, la nuit, éclairée comme en plein jour par la lueur des incendies, les cris effrayés des singes... Vous poursuivez jusqu'à un des ponts qui enjambe les canaux artificiels quand Virunga s'arrête brusquement.

- Qu'est-ce que tu fous ? demande Carenque.

- On nous suit, j'en suis sûr. Partez devant, je vous rejoindrai.

Après une hésitation, votre père et Xachic entraînent le roi, lui faisant franchir le pont.

Si vous les suivez, rendez-vous au [316](#).

Si vous restez avec Virunga pour lui prêter main-forte, rendez-vous au [287](#).

53

Le silence est retombé dans la ruelle, seul un chien jappe au loin. Votre adversaire inconnu gît dans une flaque de sang éclairée par la lune. Qui était cet homme ? Pourquoi vous a-t-il attaqué ? Un cri vous tire soudain de vos pensées : derrière vous est allongé dans une casemate crasseuse un mendiant au manteau tâché de vin et usé. Réveillé, il pousse une volée de glapissements en découvrant la scène, se redresse et détale à toutes jambes, appelant à l'aide. Mieux vaut ne pas traîner, cet imbécile va amener tout le quartier... Vous regagnez rapidement l'hostellerie, faisant néanmoins plusieurs détours pour vous assurer de ne pas être suivi.

Rendez-vous au [128](#).

54

De retour au bivouac, la mort des seigneurs Saya et Kimech crée stupeur et suspicion. Le roi vous interroge longuement et Carenque appuie vos dires, confirmant l'appartenance des deux hommes au sinistre culte. Finalement, le souverain décide de rentrer immédiatement à Téocalli.

Les jours suivant votre retour, l'atmosphère au palais est lourde, étouffante. Carenque, venu vous rendre visite, semble plus préoccupé que jamais.

- J'ai un sale pressentiment. Le roi se perd chaque jour un peu plus, les seigneurs se détournent et il semble ne même pas s'en rendre compte. Il y a aussi Zallao qui reste introuvable. Son frère Tallao m'a confirmé sa disparition la nuit dernière, preuve de sa complicité avec Saya et les fidèles de la Vierge Noire.

Vous remerciez à nouveau le capitaine pour son soutien et il sourit, embarrassé.

- Tu me mets dans une position inconfortable mon garçon. Mais je t'aime bien, sans même

savoir pourquoi d'ailleurs. Je dois te laisser maintenant, repose-toi.

Resté seul, vous laissez vagabonder vos pensées (les soins apportés par le médecin de la cour vous permettent de retrouver votre niveau de points de vie du départ). Les questions vous assaillent... Voilà presque un mois que vous êtes à Téocalli et pourquoi ? Pour quelle raison votre père voulait vous envoyer ici ? La réponse se dérobe, il manque une pièce essentielle pour compléter l'ensemble. En attendant, malgré l'appui de Carenque, vous sentez que vous n'êtes plus le bienvenu, vous ne pourrez rester ici encore longtemps.

Fatigué, vous gagnez votre chambre alors que la nuit tombe sur le lac.

Si vous êtes devenu l'ami d'Ayuna, rendez-vous au [221](#).

Si vous êtes devenu le frère de Shakama, rendez-vous au [438](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [109](#).

55

Vous voilà sur la chaussée pavée, assez large pour laisser passer plusieurs cavaliers de front. Alors que s'approche la citadelle, semblant sortir des eaux, vous découvrez une foule d'habitations bâties sur pilotis, reliées entre elles par d'étroites passerelles et des pontons de bois. Les habitants vont et viennent, des pêcheurs regagnent leur logis à bord de leurs pirogues, des enfants vous entourent, joyeux et rieurs tandis que leurs mères vous regardent passer, assises et ravaudant des filets. Ces gens présentent un profil différent des autres peuples habitant la région et s'ils utilisent la langue mère de l'Ancien Empire, ils emploient des tournures étranges et archaïques. Bientôt, vous parvenez au pied d'interminables escaliers reliant les différentes terrasses de la citadelle. Cette dernière se révèle impressionnante, entièrement taillée dans une pierre verte et luisante qui ressemble au jade. De nouvelles sentinelles vous remettent aux soins d'un chambellan, corpulent personnage à la robe chamarrée, que vous suivez le long des marches bordées d'étendards de soie qui claquent dans la lumière. Une vaste salle plongée dans la pénombre, son plafond soutenu par de colossales statues de géants couronnés aux yeux peints, aux couleurs éclatantes... Deux gardes en tunique safran, la tête coiffée de plumes rouges, blanches et or ouvrent de nouvelles portes...

Rendez-vous au [241](#).

56

- Téocalli ? En voilà une coïncidence, c'est sur notre route.

L'homme, qui se nomme Achic, vous révèle alors que lui et ses compagnons sont en route pour un village situé à mi-chemin de votre destination. Ces hommes sont des mercenaires et il y a deux saisons, ils se sont perdus au cœur des hauts plateaux. Alors qu'ils crevaient de faim, pataugeant sous les pluies diluviennes, ils ont été secourus par ces villageois.

Achic s'est lié d'amitié avec leur chef et depuis, avant chaque saison des pluies, lui et sa compagnie regagnent le village pour y séjourner et donner un coup de main aux habitants. Achic vous observe à la dérobée tout en rallumant sa pipe avec un tison avant de proposer :

- Tu m'as l'air d'être un homme sachant se battre et tu m'es sympathique. Pourquoi ne te joindrais-tu pas à nous puisque nous suivons la même route ? Il vaut mieux ne pas s'aventurer seul à travers la forêt et les plateaux.

Votre première réaction est de refuser, ce qui ne gêne pas votre interlocuteur visiblement. Ce dernier verse le fond du flacon de vin dans votre gobelet avant de reprendre :

- Ecoute, nous partons à l'aube demain matin. Si tu changes d'avis et veux te joindre à nous, tu es le bienvenu.

Après avoir remercié le capitaine, vous récupérez votre or et vos affaires et vous dirigez vers l'escalier qui mène aux chambres. Vous êtes alors accosté par le petit homme qui vous observait à votre entrée et qui vous aborde d'une voix douce et courtoise :

- Pardonnez-moi mon ami, mais avez-vous un instant ? J'aimerais vous parler.

Si vous acceptez, rendez-vous au [210](#).

Si vous préférez monter vous coucher, l'inconnu n'insiste pas et vous souhaite bonne nuit.

Rendez-vous au [256](#).

57

Dame Copal pousse un cri alors qu'une silhouette imposante se laisse tomber du ciel, occultant la clarté des étoiles. Dans un bruissement de plumes, un grand homme-oiseau se pose devant vous sur les marches, vous fixant de ses yeux couleur ambre.

- Je t'apporte les salutations de mon maître Hutech, étranger, caquète-t-il. Il m'a chargé de te retrouver, à n'importe quel prix, pour te souhaiter de sa part un bon voyage. En Enfer !

L'homme-oiseau passe à l'attaque et vous reculez précipitamment, repoussant Dame Copal et le prince en haut des marches.

Cet homme-oiseau est extrêmement rapide et mobile, il lui faudra faire plus de 4 pour vous atteindre, son bec et ses serres vous occasionneront 2 points de blessure supplémentaires.

Cette créature est pourvue de 17 points de vie. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [120](#).

58

Alors que vous allez regagner votre chambre, vous découvrez la nommée Ayuna sur le toit, comme à l'affût, l'arc bandé et la flèche encochée, les yeux brillant dans l'obscurité. Elle regarde de droite à gauche, scrutant la nuit tiède. Intrigué, vous décidez de la rejoindre et aussitôt, elle pose son index sur vos lèvres avant de chuchoter :

- Pas de bruit ! Il est là, il rôde... Le fils de Huacan.

Vous fronchez les sourcils : Huacan est le dieu de la chasse, le protecteur des animaux sauvages, le pisteur infatigable.

- Oui, il chasse ce soir. C'est Shakama...

- Qui ?

- Le plus fou et le plus fascinant de ses fidèles, en vérité ! Aussi charismatique et dangereux qu'un fauve. Si tu le croises un jour, détourne-toi, ne le suis pas, qu'il vienne à toi sous sa forme de jaguar ou sa forme humaine. Tu t'y perdras, comme d'autres avant toi. Vous n'avez guère le temps de réfléchir à cette mystérieuse mise en garde : votre compagne pousse un soupir de soulagement et pose sa main sur votre épaule.

- Il est parti. Mieux vaut aller dormir maintenant. Et qui sait, nous nous reverrons peut-être un jour...

Rendez-vous au [314](#).

59

Vos craintes se révèlent vaines : aucune flèche, aucune attaque, tandis que vous progressez entre les statues immenses, sous un mince ruban de ciel bleu. Vous n'en restez pas moins vigilant, scrutant la pénombre qui baigne ces formes fantastiques en partie recouvertes par la forêt. Cette passe n'en finit pas et il y a dû falloir des milliers d'ouvriers et des décennies pour en sculpter ainsi les parois. A vos côtés, votre compagnon poursuit :

- A Téocalli, vous constaterez vite que l'atmosphère n'est guère sereine. Beaucoup de choses ont changé depuis la mort du vieux roi et l'avènement de son fils aîné. Oui, ce n'est plus pareil et...

Un cri, des cailloux qui tombent, un corps qui chute et vient s'écraser devant vous, effrayant votre monture. L'instant de surprise passé, vous descendez de selle et approchez. L'inconnu arbore un teint buriné, des membres noueux et un profil osseux et maigre, le visage peu amène, même dans la mort. Il est vêtu d'un simple pagne, les cheveux longs et huileux ornés d'une plume, les pieds nus et tatoués. Un poignard de silex est passé à sa ceinture.

- Un Jua-Jua, une peuplade primitive qui vit dans la région, dans des villages perdus dans les hauteurs, commente Kamek à vos côtés. Le malheureux aura glissé et sera tombé.

- Il n'a pas glissé, murmurez-vous en découvrant la gorge tranchée d'une oreille à l'autre. L'air vibre, animé d'une tension soudaine tandis qu'un frisson vous parcourt l'échine. Les singes se sont tus, un silence étrange s'est installé. Des silhouettes, le bruit de pas furtifs sur la pierre...

- Attention !

L'avertissement de votre compagnon vient trop tard : au moment où vous levez la tête tout en portant la main à votre arme, l'assaillant embusqué au-dessus de vous sur un piton rocheux jaillit et vous percute de plein fouet. Vous heurtez durement le sol et roulez dans l'herbe épaisse, lâchant votre arme.

Votre adversaire doit obtenir plus de 5 pour vous toucher et son poignard inflige 2 points de blessure supplémentaires. Pourvu de 17 points de vie, il ne bénéficie d'aucune protection et frappe le premier. Attention, vous avez lâché votre arme : pour le premier assaut, il vous faudra donc obtenir plus de 6 pour toucher votre adversaire et vous ne lui infligerez que les blessures indiquées par les dés avant de récupérer votre arme.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [209](#).

60

Les nouveaux venus forment un petit groupe d'hommes au physique nerveux et élancé, vêtus de tissu clair, les pieds chaussés de peau souple, les membres tatoués de bleu et rouge. Ils se figent à votre vue mais vous les assurez venir en paix. Celui qui semble être le

chef hoche sa tête aux cheveux noirs orné d'un large bandeau piqué d'une plume verte :

- Nous n'avons rien contre toi et sommes à la poursuite d'un jaguar, un fauve redoutable qui a tué deux des nôtres. Ce n'est pas la première fois, ce maudit animal semble considérer notre village comme son terrain de chasse. Mais cette fois, nous allons en finir avec lui.

L'homme vous observe un instant avant de reprendre :

- Tu sembles être un solide guerrier et bien équipé. Te joindrais-tu à nous ? Nous n'avons pas grand-chose mais si tu nous aides, tu pourras te reposer chez nous et prendre ce qu'il te plaira avant de repartir.

Un de ses compagnons au faciès taciturne, le nez busqué, hoche la tête :

- Tu ferais bien d'accepter étranger. Ce fauve rôde et pourrait te tomber dessus pendant la nuit. Crois-nous, c'est un véritable démon !

- Yati n'a pas tort. Cet animal traque impitoyablement ceux qui s'aventurent sur son domaine et tu en fais partie désormais. Alors, tu es des nôtres ?

Si vous avez déjà participé à une chasse au fauve avec d'autres villageois, rendez-vous au [234](#).

Si vous acceptez de vous joindre à ces chasseurs, rendez-vous au [269](#). Si vous déclinez leur offre, rendez-vous au [429](#).

61

- Je crois avoir compris, répondez-vous. D'après des fresques que j'ai trouvé, il y a eu ici autrefois une catastrophe, un tremblement de terre probablement, qui a ruiné la ville. La plupart des survivants ont fui, d'autres sont restés. Les fresques montrent ensuite des vapeurs émanant du sol, des gens puisant de l'eau et des créatures comme celle-ci errant à travers les ruines.

Ayuna reste pensive un moment avant de demander :

- Tu penses que le tremblement de terre a répandu des substances toxiques dans l'eau que ces gens buvaient, qu'ils se sont progressivement empoisonnés au point de devenir... ça ? Vous hochez la tête avant de reprendre :

- Le processus a sans doute duré très longtemps. Mais oui, les survivants, sous l'effet des poisons répandus dans l'eau, se sont sans doute altérés jusqu'à régresser à ce stade.

Votre compagne a un frisson, regardant autour d'elle avec inquiétude.

- Je comprends pourquoi les indigènes évitent ces ruines. Et pourquoi ceux qui se sont aventurés jusqu'ici n'en sont jamais revenus. En attendant, partons vite, rien ne dit qu'il n'y en a pas d'autres.

Vous quittez rapidement les lieux et l'aube vous trouve loin des ruines, alors que le jour blanchit le ciel, salué par des nuées d'oiseaux. Après avoir cueilli quelques fruits et sommairement pansé vos blessures, Ayuna se tourne vers vous.

- Nos chemins se séparent ici. Téocalli est toute proche désormais et tu y trouveras les réponses à tes questions. Et nous nous reverrons sûrement mon ami. Prends ceci, tu en auras besoin.

La chamane vous passe au cou un médaillon en or en forme de soleil avant de vous souhaiter bonne chance et de s'éloigner, s'enfonçant sous le couvert de la forêt (si vous avez déjà un médaillon semblable, ne tenez pas compte de ce présent. Notez en tous cas

qu'Ayuna est désormais votre amie). D'un pas mal assuré, la démarche un peu raide, vous reprenez votre route. Rendez-vous au [19](#).

62

Votre interlocuteur semble enchanté que vous acceptiez son invitation et vous prenez place avec lui à sa table. Vous tendant le bol de pistaches, il se présente :

- Mon nom est Kamek et je suis marchand. Je m'apprête à partir pour Téocalli où je me rends une fois l'an pour y faire du négoce.

Vous haussez un sourcil méfiant mais votre interlocuteur ne s'en aperçoit pas et poursuit :

- Mais la route peut être dangereuse, je ne suis plus tout jeune et voilà plusieurs lunes que je cherche un compagnon robuste et habile pour m'accompagner. Je désespérais d'en trouver un avant mon départ demain mais vous voilà et vous me paraissez faire l'affaire.

Car je ne pense pas me tromper en prétendant que vous êtes un aventurier endurci n'est-ce pas ? Seriez-vous donc prêt à m'accompagner et me protéger le cas échéant ? Je paierai vos services naturellement.

Le petit homme est sympathique, s'exprime d'une voix basse et reposante. Vous voyant réfléchir, il se penche pour vous toucher le bras avec un sourire :

- Je ne veux pas vous presser et vous laisse la nuit pour y penser. On dit qu'elle porte conseil. Si vous acceptez ma proposition, je pars demain matin à la porte sud, au lever du jour. Bonne nuit.

Le marchand parti, vous restez seul un moment à réfléchir. L'homme semble honnête et ignore visiblement que vous devez vous rendre également à Téocalli. Alors pourquoi ne pas vous y rendre avec lui ? Pesant le pour et le contre, vous montez vous coucher.

Rendez-vous au [256](#).

63

A l'aube, la procession entre dans le sanctuaire, accompagnée par les cris des singes. Une salle immense, baignée d'ombres, dont le dôme se perd dans la pénombre... Odeur de poussière, d'encens froid, silence pesant... Au centre se dresse une estrade sur laquelle siège l'effigie du dieu, vaguement éclairée. Plissant les yeux, vous distinguez une silhouette assise sur un siège de pierre rouge, ocellé de jade comme pour représenter le pelage d'un jaguar. Une silhouette drapée de châles frangés et colorés dissimulant son corps, le visage couvert par un magnifique masque d'or orné d'une impressionnante auréole de plumes vertes, rouges et or symbolisant Azca, l'oiseau de la connaissance. Le seigneur Virunga chuchote à votre oreille :

- Ceci n'est pas une statue mais un véritable corps, embaumé et préservé depuis des siècles. Le corps de qui, ça, tout le monde l'ignore...

Le roi s'agenouille et tous l'imitent. Dans le silence, la voix du souverain résonne tandis qu'il entame les prières et salutations rituelles, bras tendus vers l'estrade, tête baissée.

- Oh Techculti, dieu de la connaissance et du savoir, maître de la vérité ! Je viens à toi en paix, pur de tout crime. Daigne, daigne, oh divin, me conseiller avec sagesse en ce

nouveau règne qui est le mien.

Silence. Des regards s'échangent entre les têtes inclinées. Vous notez au passage la nervosité évidente de Saya, qui regarde autour de lui et joue fébrilement avec ses colliers. C'est alors qu'une voix s'élève, étrange, ni mâle ni femelle, qui semble venir de partout et nulle part, celle d'un prophète jugeant les foules.

- Oh Sapa Inta, fils de la confusion et de l'égarement ! Le serpent est dans ta maison et tu le réchauffes en ton sein ! Prends garde ! Repousse ceux que tu crois fidèles, expulse les étrangers et tourne-toi vers tes véritables soutiens ! Repousse Carenque et ses amis et confie ton règne à Saya ! Il est encore temps pour toi !

Un silence de mort est tombé, tout le monde se regarde, stupéfait. A vos côtés, Carenque semble abasourdi puis soudain, il se tourne vers Saya.

- Maudit chien ! J'ignore quel tour tu nous as joué mais □

- Le dieu a parlé Carenque ! l'interrompt Saya. Oserais-tu mettre en doute sa parole ? Sapa Inta, vois la duplicité de ton capitaine : il ose même bafouer les dieux !

Si vous avez découvert une cache secrète hier en suivant Zallao, rendez-vous au [242](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [271](#).

64

L'un des assaillants se jette sur vous mais vous lui portez une botte mortelle, lui ouvrant l'aine dans une pluie de sang et il s'effondre en beuglant dans l'herbe épaisse. Vous libérant enfin de ce maudit filet, vous bondissez et frappez à nouveau : un autre roule à terre, suivi d'une tête tranchée... Sans perdre de temps, vous saisissez la main de Kamek et l'entraînez, vous perdant dans la pénombre des frondaisons, sous la masse imposante des statues. Les voleurs se sont repris, leur chef se lance à votre poursuite, écartant feuillages et branchages, sa foulée élastique distançant rapidement ses comparses. A vos côtés, Kamek trébuche et tombe, à bout de souffle, ses sandales légères en lambeaux.

Si vous avez une fronde, au moins un projectile et souhaitez vous en servir, rendez-vous au [255](#). Si tel n'est pas le cas ou si vous ne souhaitez pas utiliser votre fronde, rendez-vous au [387](#).

65

L'endroit se révèle apaisant et peu fréquenté. Echoppes d'offrandes, d'encens et d'objets liturgiques, vendeurs d'horoscopes, d'amulettes et de talismans, tireurs de cartes et d'osselets installés à l'ombre des arcades... Alors que vous vous enfoncez dans un étroit lacin de ruelles désertes et sombres, un bruit de lutte suivi d'un gémissement sourd vous parvient. Méfiant, l'arme à la main, vous approchez pour découvrir un corps gisant au sol. Un homme âgé et maigre, osseux, vêtu d'une pauvre tunique sale. Un examen rapide révèle un coup de poignard au flanc, la blessure est toute récente, le sang frais. L'homme vit encore, la respiration difficile et sifflante. Qui s'en prendrait donc à un misérable pèlerin ? Il vous semble entendre des bruits de pas, tous proches.

Si vous inspectez rapidement les alentours, rendez-vous au [368](#).

Si vous portez secours à cet inconnu, rendez-vous au [392](#).

Un hurlement retentit soudain et vous voyez Ayuna, réveillée, se précipiter à votre aide. Mais au lieu de frapper de son arme, la chamane se met à réciter une incantation mystérieuse, bras levé et tendu vers la créature. Cette dernière frémit, ses tentacules se rétractent et elle recule au fur et à mesure que l'incantation se poursuit. La voix d'Ayuna monte, monte dans la nuit et progressivement, l'être monstrueux finit par disparaître tandis que le flot de lumière glacée qui l'entourait s'éteint progressivement. Bientôt, le silence retombe sur l'île endormie. A vos côtés, votre compagne tremble, comme prise de fièvre.

- La Grande Mère soit louée, j'ai réussi à briser l'enchantement et à me réveiller. Dieux, cette histoire était donc vraie !

- Qu'est-ce que c'était ? murmurez-vous, encore sous le choc.

- Un être venu d'une autre dimension, vénéré comme un dieu par ceux qui ont bâti ce portique. La légende raconte que ce portique serait en fait un portail ouvrant sur un autre monde, s'activant à la lumière de la lune lors de certaines configurations astrales, se produisant suivant certains cycles astronomiques. L'ancienne civilisation offrait ainsi des sacrifices à cet être monstrueux. Dieux, je croyais que tout ceci n'était qu'une légende, mon maître avait donc raison. Béni soit-il pour m'avoir enseigné cette conjuration autrefois. Prenons un peu de repos maintenant.

Vous ouvrez la bouche pour répondre mais la chamane sourit.

- Ne crains rien, la menace est passée, il ne reviendra pas je te l'assure. Il faut dormir un peu, nous sommes épuisés et l'aube approche.

Vous restez un moment éveillé, les nerfs à fleur de peau, mais les émotions accumulées l'emportent et vous plongez dans un sommeil profond et sans rêves.

Rendez-vous au [114](#).

Le chef des voleurs gît au sol, regardant le plafond sans le voir. Au-dehors, le combat a cessé, ses hommes ont visiblement été mis en déroute. Vous vous penchez sur Kamek et constatez avec soulagement qu'il n'est que légèrement blessé : ses vêtements épais ont atténué le coup. Sans attendre, vous le prenez dans vos bras et l'emmenez dans sa chambre. La fille du patron prend place à son chevet, pansant efficacement sa blessure. Le corpulent marchand vous sourit faiblement.

- Courir les routes endurent mais je ne suis plus le jeune aventurier d'autrefois décidément...

La femme du propriétaire du relais entre alors, tenant entre ses mains ridées un bol fumant.

La jeune fille vous sourit :

- Ma mère connaît beaucoup de remèdes, n'ayez crainte Seigneur.

Ayant fait boire Kamek, la vieille femme se tourne vers vous et vous remet un petit flacon, vous parlant avec animation, sans que vous parveniez à comprendre son dialecte.

- Ma mère vous offre ce remède, parmi ses meilleurs, et souhaite que les dieux vous

accompagnent.

Vous remerciez la vieille femme avant de ranger le flacon parmi vos possessions (vous pouvez absorber ce remède quand vous le voudrez, sauf au cours d'un combat. Il vous permettra alors de lancer deux dés, d'ajouter 6 et d'ajouter le résultat obtenu à votre total de points de vie. Le flacon ne contient qu'une seule dose). Le petit marchand vous prend alors la main :

- Je crains d'être immobilisé ici plusieurs jours mon ami. Partez dès demain, je vous délie de notre accord. Une fois rétabli, je retournerai à Callao avec la prochaine caravane.

Puis Kamek fouille dans ce qui semble être une poche secrète, dans la doublure de sa tunique, en sort une bourse pleine et un médaillon en or, en forme de soleil, passé à une chaînette de même métal.

- Ceci pour vous dédommager. Le médaillon vous permettra de passer les Gardiens.

Surpris, vous demandez au marchand de quoi il parle mais ses yeux se ferment et, sous l'effet des potions, il s'endort. Vous rejoignez alors votre chambre pour y prendre vous-même un peu de repos. Au petit matin, alors que tout dort encore, vous vous remettez en selle et reprenez votre route.

Rendez-vous au [202](#).

68

Vous reculez jusqu'à heurter du dos la paroi, secouant la tête pour en chasser le sang et la sueur. Autour de vous, de nombreux corps baignent dans une mare rouge sombre. A vos pieds, le champion des Jua-Jua gît dans le sang, le fer et le tissu, ses colliers brisés. Kipu, visiblement seul survivant des voleurs, vous prend par le bras :

- D'autres vont venir, il faut partir, venez vite, je connais une issue !

Sans attendre, vous aidez Kamek à descendre de son abri et l'entraînez à la suite du voleur.

Derrière vous, des silhouettes indistinctes vont et viennent, les immenses statues semblent vous narguer dans la lumière incertaine. Vous voici bientôt au pied de l'une d'elles, un colosse de pierre assis, les genoux joints, et vous remarquez, le long de ses jambes, des encoches taillées dans la pierre à intervalles réguliers, à moitié cachées par les feuillages. Kipu reprend son souffle, jetant un œil inquiet derrière vous.

- Ces encoches ont été taillées par ceux qui ont sculpté les statues autrefois, pour y fixer leurs échafaudages. Montez, vite !

- Etes-vous fou ? s'insurge Kamek. Nous prenez-vous pour des singes ?

- La ferme imbécile ! rétorque le voleur. Bouge ton cul si tu veux sauver ta vie, je les entends revenir !

Après une courte hésitation, le marchand commence l'escalade. Vous suivez, l'encourageant, tandis que Kipu ferme la marche. Regardant en bas, vous distinguez des formes gesticulantes se répandre dans la passe, entendez des cris... Pourtant, aucune flèche ne siffle. Sans doute ces statues sont-elles sacrées pour ces primitifs et c'est pourquoi ils n'osent tirer. Profitant de votre distraction, Kipu dégaine son poignard et tente de vous frapper alors qu'il arrive à votre hauteur. Vos réflexes vous permettent de saisir son poignet et d'arrêter son geste. Vous voilà tous deux accrochés à la paroi d'une main, luttant en silence, dents serrés, vos visages à quelques centimètres l'un de l'autre... Un rictus de haine lui déformant la bouche, Kipu vous vrille des yeux, ses dents blanches luisant dans

la pénombre tandis que ses muscles roulent sur ses épaules et son bras...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total de volonté, rendez-vous au [369](#). Si ce résultat est supérieur à votre total de volonté, rendez-vous au [50](#).

69

Vous enfilez la ruelle au pas de course, vous enfonçant dans le dédale de la vieille ville avant de faire brutalement halte quelques dizaines de mètres plus loin : enfer, une impasse ! Devant vous se dresse un haut mur de pierre bordé de vigne sauvage. Vous retournant, vous apercevez trois silhouettes remontant la rue au pas de course.

- Il est là !

Si vous avez une fronde et voulez vous en servir, rendez-vous au [170](#).

Si, que vous ayez une fronde ou pas, vous préférez tenter d'escalader le mur, rendez-vous au [247](#).

70

Baissant la tête, vous vous faufilez parmi la clientèle et montez l'escalier tandis que vos poursuivants font irruption dans la grande salle, regardant autour d'eux avec impatience. Parvenu sur la grande mezzanine en bois peint qui surplombe la pièce, vous apercevez plusieurs alcôves percées dans l'épais mur de pierre, fermées par des bâches de cuir, les murs couverts de fresques obscènes et de graffitis explicites. Gémissements, halètements fiévreux et cris se mêlent au brouhaha ambiant. Deux ou trois femmes aux paupières peintes, les seins nus sous leurs colliers rouges et bleus, sont accoudées à la rambarde, observant la salle animée en bas.

- Là-haut, il est là !

Trois de vos poursuivants se précipitent aussitôt dans l'escalier, bousculant les clients sans se soucier des protestations et injures, l'acier brillant sous leurs manteaux...

Si vous vous portez à leur rencontre, rendez-vous au [98](#).

Si vous cherchez à fuir par une des chambres, rendez-vous au [347](#).

71

Il vous faut peu de temps pour apprêter votre cheval et quitter la cohue qui se presse aux portes de la ville. Devant vous se déploient de vastes champs en terrasses, montant à l'assaut des collines. Les paysans sont déjà au travail, leur buste bruni émergeant ici et là du vert et de l'or des cultures. Un de leurs chiens vous accompagne un moment, jappant joyeusement, avant de rejoindre son maître. Plus loin, c'est une forêt épaisse, d'un vert frais, rincé par la pluie nocturne, qui recouvre les pentes. Tout là-haut se profilent les montagnes, crénelant le ciel d'un bleu dur. A quelques lieues de là, la route se divise, une

partie montant vers les collines, l'autre se dirigeant vers l'océan, qu'on devine à son odeur salée. La voie à travers les collines est la plus directe mais le terrain y est difficile et accidenté. En longeant l'océan par contre, le chemin sera plus facile pour votre monture mais plus long.

Vous pouvez donc poursuivre à travers les collines puis la forêt (rendez-vous au [318](#)). Mais vous pouvez également longer la côte un moment avant de remonter vers les hauteurs par la suite. Dans ce cas, rendez-vous au [371](#).

72

Parvenu à l'endroit indiqué, vous y découvrez le jeune homme, comme convenu. Ce dernier fait les cents pas tandis qu'un peu plus loin attendent deux lamas chargés de provisions. A votre arrivée, son visage s'illumine et il se précipite pour serrer sa sœur contre lui tandis qu'elle s'agrippe à lui de ses petits bras, joyeuse et riieuse. Le garçon vous prend la main pour la porter à ses lèvres :

- Merci ! Merci mille fois ! Vous êtes un héros, comme dans les contes et légendes. Vous désignez les deux lamas, lui demandant ce qu'il va faire maintenant.

- Nous partons pour Vassili. Je... Je n'ai jamais vu la mer et Xana non plus. Là-bas, je trouverai un travail et de quoi manger pour nous deux. Nous devons partir maintenant. Je n'oublierai jamais ce que vous avez fait pour nous, jamais !

Après que la petite vous ait embrassé, son frère l'installe sur un des lamas et attache ce dernier à son congénère qu'il entraîne par la bride. Sur un dernier geste de la main, ils s'éloignent le long de la piste éclairée par les étoiles. Ce gamin est suffisamment débrouillard et volontaire, nul doute qu'il saura s'en sortir. Après avoir trouvé un endroit abrité, vous vous accordez une rapide collation et un trop bref sommeil avant de reprendre votre route. Le voyage se poursuit sans encombres et, en début d'après-midi, vous faites halte pour reposer votre monture. Debout, poings sur les hanches, vous contemplez l'immense espace ouvert jusqu'à l'horizon, barré par une cordillère imposante. Dans le ciel pur, un condor plane, ses grandes ailes déployées. Deux itinéraires vous permettent de poursuivre : l'un s'enfonce au coeur d'une vaste forêt étendue sur les collines tandis que l'autre traverse un immense plateau aux herbes épaisses.

Si vous décidez de traverser la forêt, rendez-vous au [88](#).

Si vous choisissez de passer par le plateau, rendez-vous au [414](#).

73

- A ton avis, cet endroit a été construit sous l'Ancien Empire ? demande votre compagnon. Et tiens, qui voilà ? Nous ne sommes pas les seuls à vouloir prendre l'air on dirait...

Dans la nuit claire, vous reconnaissez la silhouette d'Ardélès qui monte à travers les rochers. Atréus s'avance à sa rencontre mais très vite, il s'arrête et fronce les sourcils. La démarche du lieutenant n'est pas celle d'un promeneur : il avance avec une prudence exagérée, jetant de fréquents regards autour de lui, comme pour s'assurer qu'il est seul. Et il a son arme à la main. Le Passeur s'embusque derrière un pilier épais, un doigt sur les

lèvres. Dans la pénombre chaude, vous voyez Ardélès s'arrêter devant un mur gravé de mystérieux symboles. Le pirate laisse errer sa main sur les runes, ses doigts agiles et légers comme un papillon de nuit. Tapi dans l'obscurité, vous réalisez qu'il effectue des mouvements précis, pressant ici et là les sigles de pierre, dans un ordre particulier. Bientôt, un pan de mur pivote en grinçant et vous voyez les yeux et les dents du boucanier briller au clair de lune. Il s'engouffre sans hésiter dans l'ouverture et disparaît à votre vue. Atréus attend quelques minutes, visage fermé, visiblement en proie à des sentiments contradictoires. Vous lui proposez d'aller chercher ses hommes mais il secoue la tête, agacé. Puis, sans un mot, il se lance sur les traces de son lieutenant.

Si vous lui emboîtez le pas, rendez-vous au [352](#).

Si vous allez chercher l'équipage, rendez-vous au [225](#).

74

Une grimace de contrariété passe sur le visage de votre interlocuteur mais il n'insiste pas et vous souhaite bonne nuit. Une fois dans votre chambre, le verrou poussé, vous versez le broc d'eau dans la cuvette et vous aspergez le visage avant d'aller vous asseoir sur le lit bas. Les souvenirs reviennent et avec eux, l'émotion. Le message de votre vieille nourrice, votre arrivée précipitée à Vassili, votre père agonisant... Ses derniers mots, tandis qu'il tenait votre main... "Téocalli, va à Téocalli, tu dois savoir. Tu dois parler à... à... Pardonne-moi, pardonne-moi". Ses yeux qui se ferment, sa tête qui retombe... Téocalli, la cité cachée... Quel lien avec votre père ? Que tentait-il de vous dire avant que la mort ne l'emporte ? Il n'y avait qu'un moyen de le savoir, s'y rendre une fois les funérailles terminées. L'obscurité a envahi la pièce, dehors crépite une pluie tiède. Les yeux clos, respirant profondément, vous laissez vos pensées dériver. Bientôt, vous percevez une présence... La flamme de la bougie vacille puis s'éteint...

Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total de communion avec les esprits, rendez-vous au [418](#). Si ce résultat est supérieur à votre total de communion avec les esprits, rendez-vous au [394](#).

75

L'homme tombe à genoux, lâchant son arme et portant ses larges mains à sa gorge ouverte. Secoué de convulsions, il s'effondre et roule sur les feuilles avant de s'immobiliser. Alors que vous reculez, pris d'une étrange ivresse, votre compagnon apparaît, les yeux brûlant comme des charbons ardents, deux têtes fraîchement tranchées à sa ceinture...

- Je me doutais que certains s'étaient lancés à mes trousses, j'avais senti leur odeur, leur peur. Huacan m'en soit témoin, tu es un vrai fils de la chasse toi aussi ! Oui, tu n'es pas un de ces pleutres à l'esprit épais et aux muscles engourdis, tu es aussi féroce et dangereux qu'un fauve. Voilà bien longtemps que je n'ai pas rencontré quelqu'un comme toi. Viens mon ami, ne restons pas là : il y a une grotte plus loin dont je me sers comme refuge. Nous y serons à l'aise pour y panser nos blessures.

Sans attendre, Shakama se détourne et disparaît à travers les feuillages. Après une

hésitation, vous lui emboîtez le pas.

Rendez-vous au [310](#).

76

Alternance de délire et de semi-conscience, sons et sensations confuses... Vous revenez lentement à vous, étendu sans pensées ni mouvements sur une natte. Une grotte dont la voûte se perd dans les ténèbres, ses parois ornées de peintures rupestres, scènes de chasse et de poursuite... Dans la pénombre incertaine, assis en tailleur, Shakama vous observe en silence, le visage fermé. Du dehors vous parviennent les bruits de la nuit.

- Tu reviens enfin à toi. Il a été difficile de te ramener des rives de l'inframonde mais tu es fort.

Vous vous redressez lentement, des élancements dans le crâne. Votre flanc est pansé, une odeur d'herbes médicinales flotte dans l'air étouffant.

- Tu m'abandonnais, j'aurais dû te laisser crever. J'ai néanmoins décidé de te sauver.

- Pourquoi ? demandez-vous.

Un sourire se dessine sur les lèvres fermes et bien dessinées.

- Tu me plais et je suis parfois capricieux, c'est un motif suffisant. Repose-toi et dors, tu es encore faible.

Vous vous laissez doucement retomber en arrière, le bras replié sur les yeux et vous vous rendormez aussitôt, comme une bougie que l'on souffle.

Rendez-vous au [190](#).

77

Les villageois semblent soulagés par la présence d'un guerrier comme vous à leurs côtés et la traque reprend, tandis que vous vous enfoncez au sein de la pénombre verte, souligné d'argent bleuté par la clarté lunaire. Des ombres compactes baignent l'espace entre les arbres, des bruits furtifs, des piétinements vous parviennent. Mais bientôt, la chasse prend une tournure déplaisante : à deux reprises, vous trouvez un de vos compagnons qui s'est éloigné étendu mort en travers de la piste, égorgé, les yeux emplis d'une terreur évidente. La peur commence à se répandre parmi les autres chasseurs mais la voix ferme de leur chef les rappelle à l'ordre.

- C'est de la folie, ce maudit animal joue avec nous, murmure un gaillard efflanqué qui marche à vos côtés, le blanc de ses yeux brillant à la lueur de sa torche.

- Où est Yanat ? demande soudain un autre. Il fermait la marche □

Vous regardez autour de vous, battant les fourrés alentours mais ne trouvez aucune trace du villageois. Il a disparu, comme avalé par la nuit.

Si vous poursuivez la chasse, rendez-vous au [130](#). Si vous préférez abandonner, rendez-vous au [461](#).

Un moment de flottement suit la mort de Zallao et vos hommes en profitent pour reprendre l'offensive. Cette fois, l'élan de vos adversaires est brisé, ils refluent en désordre, certains sautant à l'eau pour rejoindre la rive. Orénoque est à terre, jurant comme un démon, la cuisse ouverte. Alors que vous allez l'aider, il vous repousse du bras, vous désignant le palais au loin. Un incendie s'est déclaré, les flammes éclairant la nuit d'un éclat fantastique, des silhouettes gesticulantes se détachent sur fond de feu...

- Ils sont parvenus au palais ! Il faut les rejoindre ! Narcisse, aide-moi à me relever !

Le jeune page attaché au service d'Orénoque obéit en tremblant, soutenant son maître par les épaules tandis que vous partez en courant vers le palais. Aussitôt, les hommes-oiseaux vous prennent en chasse et décochent leurs flèches.

Si vous êtes un fils de Huacan, rendez-vous au [108](#).

Si vous avez une fronde, au moins un projectile et souhaitez vous en servir, rendez-vous au [129](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [302](#).

Un bref sourire éclaire le visage de l'inconnue en réponse à votre salut et elle finit par se présenter :

- Je suis Ayuna, je vis assez loin d'ici dans la forêt. Je me suis laissée surprendre par la nuit alors que j'étais à la recherche de baies rares pour mes potions et suis venue m'abriter ici.

- Vous vivez seule dans la forêt ?

Un sourire ironique mais amer se dessine brièvement sur les lèvres minces :

- J'ai eu mon compte de compagnons mon joli...

La nommée Ayuna s'asperge le visage d'eau tiède et se fige soudain en découvrant l'amulette pendue à votre cou. Vous lisez clairement l'étonnement dans son regard, voire la stupéfaction mais elle se reprend très vite. Puis elle ramasse ses affaires et se retire vers sa chambre, accompagnée par un serviteur portant une lampe. Avec un haussement d'épaules, vous quittez la cour et allez vous coucher également.

Rendez-vous au [233](#).

Vous atteignez la porte, munie d'un judas ouvert. Par ce dernier, vous découvrez une grande pièce sentant le renfermé, la sueur, la crasse et l'urine. Le mur de droite est parcouru de cellules, mal éclairé par plusieurs torches. Un gardien inattendu va et vient le long des grilles... La peau écailleuse, la démarche souple, le corps orné d'une grande crête épineuse et les yeux bleu outremer à la pupille fendue... Un homme-lézard. Harnaché de cuir usé et de laine, le cou épais cerclé de colliers et de colifichets barbares en os humains, le geôlier fait inlassablement les cents pas, sa longue queue sinuant derrière lui sur les dalles. Il vous semble apercevoir des silhouettes derrière les barreaux.

Si vous avez une fronde, au moins un projectile et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [451](#).

Si vous n'avez pas de fronde ou ne souhaitez pas l'utiliser, rendez-vous au [126](#).

Si vous voulez revenir sur vos pas et suivre le couloir de droite, rendez-vous au [285](#).

81

Vous vous retrouvez bientôt au cœur d'une scène de démente : corps égorgés gisant dans la poussière, maisons en feu, leurs toits et poutres craquant et s'effondrant dans des gerbes d'étincelles, fumée noire et sale, odeur du sang... Silhouettes gesticulantes et hurlantes...

Au milieu de ce chaos, enjambant les cadavres, vous tentez de retrouver votre monture. La voilà, se cabrant et roulant des yeux terrifiés, tirant furieusement sur sa longe. Au même moment, un sauvage à la peau brune, coiffé de plumes de goéland, le corps peinturluré, jaillit d'une maison, tirant un cadavre par les cheveux. Vous apercevant, il lâche sa victime, saisit son arc et porte la main à ses flèches.

Si vous avez une fronde, au moins un projectile et souhaitez vous en servir, rendez-vous au [466](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [115](#).

82

Vous parvenez à éviter la charge hâtive du Xilin et le frappez au passage, d'un large revers, dans une averse de sang, avant de rouler au sol. L'imposant lézard, la gorge ouverte, fait encore quelques pas et va se fracasser le crâne contre un jeune arbre, ce dernier déraciné par le choc. Quelques convulsions agitent encore le corps écailleux, accompagné de grognements plaintifs puis il s'immobilise et le silence retombe. Haletant, vous vous redressez, aidé par la femme qui vous tend le bras. Elle n'est plus très jeune bien qu'ayant gardé des restes de beauté et encore droite et élancée. Ses cheveux noirs parsemés de fils d'argent sont maintenus par un large bandeau orné d'amulettes et ses yeux sombres en amande vous observent avec intérêt.

Si vous connaissez Ayuna la chamane, rendez-vous au [161](#).

Si tel n'est pas le cas, rendez-vous au [419](#).

83

L'instant suivant, le fracas du combat retentit à travers le défilé, mêlé aux halètements des combattants, aux gémissements des blessés et râles des mourants. Frappant de tous côtés, assourdi par le bruit et la fureur de l'assaut, vous ne tardez pas à vous retrouver face au

meneur du groupe.

Votre adversaire est sous l'influence d'une drogue puissante qui décuple sa férocité : il lui faudra obtenir plus de 4 pour vous atteindre mais son poignard de silex ne vous infligera qu'un point de blessure supplémentaire. Pourvu de 17 points de vie, votre assaillant n'a aucune protection et frappe le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [68](#).

84

Vous quittez les abords de ces ruines mystérieuses et galopez jusqu'à ce que l'aube éclaire l'horizon, la forêt saluant sa venue en une cacophonie excitée. Après un court repos, vous reprenez votre périple au pas, car la végétation envahit progressivement la piste, masse étouffante et bruissante, emplie du bourdonnement des insectes. Une exclamation vous échappe quand le sol se dérobe soudain dans un fracas de branchages brisés, le ciel et la terre basculent et vous dégringolez au fond d'une fosse, votre monture hennissant de terreur. Etourdi, surpris, vous vous redressez en jurant, couvert de feuilles et de poussière. Grâce aux dieux, vous n'avez rien de cassé mais votre monture s'est rompu le cou. Ecœuré, vous récupérez vos affaires et tentez de sortir de ce piège, maudissant les chasseurs qui l'ont sans doute creusé. Alors que votre main agrippe fébrilement le rebord, des bras bruns vous saisissent soudain pour vous extraire de la fosse tandis qu'une voix se fait entendre.

- Attends l'ami, nous allons t'aider.

Vous voilà bientôt debout, contusionné, faisant face à vos sauveurs inattendus... Rendez-vous au [143](#).

85

La fouille du repaire vous permet de découvrir plusieurs billes de bronze dans un petit sac de peau lié par un nerf (si vous êtes équipé d'une fronde, vous pouvez revenir à votre maximum de cinq projectiles). Mais vous avez perdu un temps précieux... Alors que vous vous apprêtez à partir enfin, une silhouette imposante se dessine à l'entrée, vous barrant le passage. L'homme est un robuste bûcheron, bâti en force, une peau d'animal jetée sur ses larges épaules, sa tunique ouverte sur un poitrail large et cuivré. Sans doute l'un de ceux qui traquent Shakama car il porte aussitôt la main à la hachette fixée à sa hanche avant de passer à l'attaque dans une bordée de jurons.

Cet adversaire n'est pas très habile, il lui faudra faire plus de 6 pour vous atteindre mais sa hachette à lame d'obsidienne vous infligera 3 points de blessure supplémentaires et il est solide, doté de 20 points de vie. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [377](#).

Lueurs rouges et or dansant sur les parois... Crépitement du feu. Vous êtes assis à genoux, nu, devant Shakama installé de même face à vous.

- Maintenant. L'aube approche, c'est le moment.

Le chasseur prend alors un poignard posé à ses côtés et incise son poignet.

- Donne-moi ton poignet. Et rejoins-moi...

La lame incise votre peau et votre compagnon presse son entaille contre la vôtre tout en murmurant dans une langue inconnue. Ce n'est d'abord qu'un chuchotement, avant de devenir une incantation mystérieuse au sein de laquelle chaque mot semble s'accorder aux battements de votre cœur confus. La grotte a disparu, il n'y a plus que vous et lui, dans une obscurité glacée, aussi noire que les ténèbres entre les étoiles. La voix du chasseur semble de plus en plus lointaine, comme vous parvenant d'un autre monde, à travers des gouffres emplis de feux gelés. Un vent froid, qui n'est pas de ce monde, un cri animal qui résonne, comme si une meute hurlait sous votre crâne, un tourbillon de sensations confuses...

Que s'est-il passé ? Les choses autour de vous ont repris leur forme, leur consistance, le feu s'est assoupi, jetant des lueurs mourantes sur les parois. Vous vous sentez... différent. Vos sens vous semblent exacerbés, une vie différente, inconnue, bouillonne et gronde à travers vos veines, vous emplissant d'une fébrilité étrange.

(Vous regagnez votre total de départ de points de vie. Vous aurez désormais la possibilité de vous transformer en animal un bref moment, avec toutes les caractéristiques de l'animal en question tout en gardant votre intelligence humaine. Cette transformation sera d'abord brève, puis vous apprendrez au fil du temps à mieux la contrôler. Tout vous sera alors indiqué). Shakama arbore un sourire satisfait et vous invite à vous reposer. Troublé, vous vous allongez au sol tandis que le chasseur vous recouvre d'une couverture, avec des gestes d'une mâle douceur. Dehors, le jour ne va pas tarder.

Rendez-vous au [416](#).

Après avoir parcouru quelques ruelles plongées dans l'obscurité, vous parvenez à une tour isolée, enclose dans la muraille et percée d'une porte au bois épais. L'homme frappe au panneau de façon particulière et la porte s'ouvre, révélant un autre larron tenant une lampe à huile, sa main au-dessus de la flamme.

- Vous voilà enfin ! Venez, les autres sont là.

De plus en plus surpris, vous découvrez une vaste salle, sans doute une ancienne remise, sentant la paille, la cire et la limaille de fer. Autour d'une grande table sur laquelle brûle une chandelle graduée, plusieurs hommes sont présents et vous avez rarement vu une telle assemblée de ruffians... Vêtus de tenues dépareillées, de bijoux clinquants, le ceinturon hérissé de poignards et garrots... Certains se tiennent avec arrogance, leur tunique tâchée de vin et de tabac tandis que d'autres jettent un regard furtif autour d'eux, la main sur la poignée de leur arme. Mais tous portent au cou un médaillon gravé d'une chouette et arborent un masque différent. Au bout de la table préside un grand gaillard, au visage large et bruni découvert, la joue marqué au fer du signe des esclaves évadés et repris. Tous se tournent vers lui tandis qu'il prend la parole :

- Mes frères, nous touchons au but. Mes informateurs sont formels : le trésor que nous convoitons s'apprête bien à partir demain à l'aube et probablement seul. Et en fin de

journee, il sera à la passe des Gardiens des Nuages. C'est là que nous interviendrons. Nous partirons une heure avant le lever du jour pour arriver sur place avant notre... "trésor".

Vous savez tous ce que vous avez à faire. Allez dormir maintenant et à demain.

Alors que tous se retirent, le chef des voleurs vous interpelle :

- Kipu, reste un moment, j'ai à te parler.

Vous êtes sur le pas de la porte, les autres sont dans la rue, en train de s'éclipser dans la nuit chaude.

Si vous restez, rendez-vous au [308](#).

Si, estimant que cette comédie a assez duré, vous détalez sans demander votre reste, rendez-vous au [27](#).

88

La forêt se referme sur vous, prenant une formidable présence dans le clair obscur traversé de rayons de lumière verte. Là-haut, le soleil dépose des ors fugaces sur les sombres acajous. Voix chuchotées, mouvements furtifs, grésillement des insectes... Le terrain devient difficile, vous voilà contraint de guider votre monture par la bride. Votre progression se fait incertaine et bientôt vous ruisselez de sueur bien que la lumière décline, annonçant la fin du jour. Alors que vous cherchez du regard une clairière pour la nuit, votre monture hennit et se cabre soudain, effrayée. Au même moment, une odeur fauve, animale, vous agresse. Quelques pas plus loin, vous vous rejetez en arrière, dégainant votre arme... Emergeant de la végétation, un imposant jaguar se profile, l'animal s'avancant avec une grâce mortelle. Avant que vous ayez pu l'en empêcher, votre cheval détale, terrifié, se perdant à travers les arbres. Le fauve splendide vous observe, à l'arrêt. Un mince filet de sang coule d'une entaille à son épaule. Des cris, le bruit de pas précipités, de branchages brisés... Le son d'une trompe, qui résonne sous les branchages... Vous voyez des silhouettes surgir et courir vers vous. Le jaguar détale aussitôt au sein des feuillages. Si vous en faites autant et préférez vous éclipser, rendez-vous au [355](#). Si vous attendez les nouveaux arrivants, rendez-vous au [60](#).

89

Il faut vous rendre à l'évidence, vous ne pourrez pas surmonter les pouvoirs de ces mystérieux Gardiens et accéder à Téocalli. Il vous manque quelque chose, un indice, un mot de passe ou un objet peut-être. Abattu et amer, vous faites demi-tour et reprenez la route de Callao. Il vous faudra faire vite pour y revenir avant la saison des pluies qui va rendre les routes impraticables pendant des mois. Que voulait vous dire votre père ? Quel secret devait vous être révélé au sein de la mystérieuse cité ? Vous ne le saurez pas. Votre aventure s'achève ici.

Impossible de rester là, sans rien faire, et de laisser votre père se jeter dans la gueule du loup. Brusquement, vous dévalez les marches pour rejoindre la base de la pyramide et, une fois à l'extérieur, entamez une course éperdue à travers les rues silencieuses, envahies par la nuit. Mais vous connaissez encore mal cette partie de la cité, manquez vous égarer, alors que chaque minute compte. Parviendrez-vous à temps pour prévenir votre père ? Lancez deux dés et ajoutez deux au résultat obtenu, puis lancez deux dés à nouveau : si le premier lancer est supérieur au second, rendez-vous au [103](#). Si c'est le second qui est le plus élevé, rendez-vous au [284](#).

Visiblement enchanté, le marchand vous invite à sa table et, devant une légère collation, vous parvenez bientôt à un accord.

- Très bien ! s'exclame le petit homme. Nous partons demain au lever du jour et je ne vous retiendrai pas plus longtemps, vous devez être fatigué. Vous m'ôtez en tous cas une épine du pied, je commençais à désespérer. Laissez-moi payer votre chambre pour vous remercier, si, si, j'insiste. Bonne nuit et à demain donc.

Saluant votre interlocuteur, vous montez à l'étage et gagnez votre chambre, une petite pièce sombre mais propre, garnie d'une natte, d'un grand coffre de bois et d'un lit bas, éclairé par une unique lampe de terre cuite. Vous vous asseyez au bord du lit, vous passant la main dans les cheveux. Les images reviennent et avec elles, l'émotion. Le message de votre vieille nourrice, votre arrivée précipitée à Vassili, votre père agonisant... Ses derniers mots, tandis qu'il tenait votre main... "Téocalli, va à Téocalli, tu dois savoir. Pardonne-moi, pardonne-moi". Ses yeux qui se ferment, sa tête qui retombe... Téocalli, la cité cachée... Quel lien avec votre père ? Que tentait-il de vous dire avant que la maladie ne le terrasse ? Il n'y avait qu'un moyen de le savoir d'où votre présence ici. L'obscurité a envahi la pièce, dehors crépite une pluie tiède. Les yeux clos, respirant profondément, vous laissez votre esprit dériver. Bientôt, vous percevez une présence, vous n'êtes plus seul... La flamme de la lampe vacille puis s'éteint...

Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total de communion avec les esprits, rendez-vous au [418](#). Si ce résultat est supérieur à votre total de communion avec les esprits, rendez-vous au [394](#).

Votre hôtesse s'adosse au pilier et soupire :

- A l'époque, je n'étais qu'une paysanne mais jeune et jolie. Ma famille crevait de faim et dans ce cas-là, on sauvait d'abord les garçons. Aussi, moi la petite dernière, j'ai été vendue par mon père à une maison. J'étais devenu une putain. C'était tout ce que je m'imaginai comme destin. Jusqu'à cette nuit...

Ayuna hésite, boit à nouveau une gorgée, avant de reprendre.

- Une bande de soudards, tous ivres. Ils m'ont violée, à tour de rôle. Ils me sont tous passés

dessus, me laissant presque morte. Mais j'ai survécu. Je me suis enfuie, marchant sans but pendant des jours, à moitié morte. Jusqu'à cette maison devant laquelle je me suis effondrée. Un vieil homme habitait ici, un chamane et guérisseur, très sage. Il m'a recueillie, soignée et m'ayant prise en affection, m'a enseigné son art et transmis ses pouvoirs, avant de mourir. Je vis seule ici depuis. J'ai appris qu'il n'y avait plus rien à attendre des hommes et me suis tourné vers les animaux avec lesquels j'ai appris à communiquer. Nul homme n'a franchi ce seuil depuis longtemps avant toi...

Le silence. Puis Ayuna reprend :

- Tu n'as pas encore conscience des pouvoirs qui dorment en toi, hein ? Ceux que ta mère t'a légués à ta naissance, lorsqu'elle retardait sa mort pour te donner la vie... Oh, tu ouvres de grands yeux en entendant cela ! Oui, j'ai connu ta mère. Mais il est tard, nous parlerons de tout cela demain. Bonne nuit.

Sur ces paroles, la chamane va se coucher, vous laissant seul avec vos questions avortées. Vous restez un long moment les yeux ouverts dans le noir, avant de vous endormir enfin, bercé par les bruits de la forêt.

(Ayuna a laissé infuser dans sa soupe des herbes médicinales puissantes : lancez deux dés, ajoutez 6 et ajoutez le résultat obtenu à votre total de points de vie)

Rendez-vous au [166](#).

93

Le corps de votre adversaire s'affaisse dans un couinement, comme une grosse motte de beurre rance. Alors que vous reculez, reprenant souffle, une voix vous parvient d'une des cellules :

- Que se passe-t-il ? Qui... Qui est là ?

Vous reculez avec un frisson involontaire en réalisant que l'inconnu est aveugle. Prenant les clefs pendues à la ceinture du geôlier, vous ouvrez sa cellule et y entrez.

- Tu n'as rien à craindre l'ami. Le gardien est mort.

- Mort ? Mort ? Tu... Tu as tué Xalotha ! Les dieux ont entendu mes prières ! Béni sois-tu, qui que tu sois !

Tremblant, la voix chevrotante, l'homme tend ses mains vers vous et, le moment de surprise passé, vous le laissez vous caresser le visage, sachant que cela lui permet de se faire une idée de votre apparence. Son examen terminé, vous lui demandez qui il est.

- Je suis l'ancien chef des contremaîtres. Autrefois, j'étais fort, comme toi. Mais plus aujourd'hui... Plus depuis que ce porc a brûlé mes yeux au fer après m'avoir fouetté au sang en couinant de joie ! Oh dieux ! Je ne vois plus mais j'entends ! J'ai entendu les hurlements de ceux qu'il a mutilé, des filles qu'il a violées... Je pressais mes mains contre mes oreilles et me blottissais au fond de ma cellule pour ne plus entendre... Oh dieux !

Vous accroupissant auprès du prisonnier, vous posez une main amicale sur son épaule, lui demandant ce qui se passe ici.

Rendez-vous au [136](#).

Vous détalez dans la nuit, bien décidé à quitter au plus vite cette forêt étouffante, redoutant à chaque instant de voir surgir à nouveau ce mystérieux personnage. Une lune rouge baigne les frondaisons d'ombres pourpres et noires. Soudain, d'autres aboiements retentissent... Deux autres molosses jaillissent soudain de l'obscurité. Vous fuyez aussitôt, griffé par branchages et feuillages, les chiens sur vos talons. Une racine noueuse vous fait tomber et rouler sur l'herbe épaisse, vous vous redressez en grognant pour voir les deux prédateurs aux yeux fous surgir... Une flèche siffle et foudroie le premier en pleine course, le second s'abat en couinant quelques secondes plus tard, un long trait empenné de noir saillant de sa gorge. Surpris, vous vous retournez pour voir émerger des feuillages une femme en tenue de chasse, le carquois fixé à la hanche, l'arc à la main. Quelques restes de beauté éclairent son visage marqué par les ans, sous le large bandeau de tissu blanc orné d'amulettes qui maintient ses longs cheveux noirs parsemés de fils d'argent.

Si vous avez déjà rencontré Ayuna, rendez-vous au [119](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [171](#).

Au matin, vous reprenez votre route, les villageois rassemblés pour vous souhaiter bon voyage. Une fois hors de vue, vous lancez votre monture au galop car il vous faut rattraper l'escorte de la jeune Xana et ils ont un jour d'avance sur vous. Mais ils vont plus lentement et le terrain reste favorable, vous permettant de progresser rapidement. Alors que l'après-midi s'achève, vous parvenez à une intersection. De là où vous vous trouvez, deux chemins étroits se séparent. L'un descend vers une immense vallée blanche en contrebas où des silhouettes minuscules semblent s'activer tandis que l'autre monte vers les montagnes émergeant de la forêt. Votre cheval renâcle et s'agite, nerveux, et vous comprenez pourquoi en découvrant un cadavre dissimulé derrière un rocher... Malgré les blessures, vous reconnaissez le disciple du vieux prêtre. Un rapide examen vous confirme qu'il ne s'agit pas d'un accident, il a été tué et son corps dissimulé à la hâte. Une dispute ? Faisant quelques pas, vous découvrez des traces de pas et de sabots, des crottes de lama, sur la piste qui descend vers la vallée. Pourtant, d'après ce que vous en a dit le jeune garçon, le sanctuaire de la déesse est plus haut dans les montagnes.... L'esprit confus, vous restez un moment à réfléchir.

Si vous descendez vers la vallée, rendez-vous au [353](#).

Si vous poursuivez vers les montagnes, rendez-vous au [37](#).

Le boucanier félon gît au sol, dans une mare de sang qui s'élargit rapidement, aux pieds de l'idole. Eclairée par la lueur dansante de la lampe, cette dernière semble animée d'une vie étrange et fantastique, contemplant la nouvelle victime immolée en son honneur. Revenu à lui, Atréus se redresse en grognant, portant la main à son front meurtri. Vous l'aidez à récupérer les bijoux qu'il transvase rapidement dans une bourse de cuir passée à sa

ceinture. Quittant le sanctuaire, vous regagnez la terrasse surplombant la mer. Au même moment, une partie de l'équipage vient à votre rencontre, sabre au poing et portant des torches.

- Enfin vous voilà ! On vous a vu sortir tous les deux et on s'inquiétait de ne pas vous voir revenir. Un pêcheur chatouillé à la pointe du couteau nous a dit qu'il vous avait vu partir vers les ruines. Vous êtes blessés, que s'est-il passé ?

Avec une vivacité d'esprit et un aplomb tout aussi déconcertant, Atréus improvise une histoire, relatant la trahison d'Ardélès mais sans mentionner le trésor... De retour au village, le médecin de bord panse et soigne vos blessures (lancez deux dés et ajoutez 6 avant d'ajouter le résultat à vos points de vie) puis le praticien se retire sur un signe de son capitaine, vous laissant seuls. Atréus vous tend alors une poignée des bijoux.

- Cela te revient, c'est pour ton aide. Nos chemins se séparent ici : la Chimère est réparée et nous levons l'ancre à l'aube. Un trône m'attend. Bonne route l'ami.

Etrange personnage : il se comporte loyalement avec vous qu'il connaît depuis quelques heures à peine mais dissimule la vérité à son propre équipage... "Voleurs et pirates sont des serpents entre eux" vous a souvent répété votre père. Après quelques heures de sommeil, vous remontez en selle alors que l'aube éclaire le monde. Au loin, la Chimère s'éloigne lentement vers le large.

Rendez-vous au [357](#).

97

Vous vous retrouvez bientôt au coeur d'une scène de démente : corps égorgés gisant dans la poussière, maisons en feu, leurs toits et poutres craquant et s'effondrant dans des gerbes d'étincelles, fumée noire et sale, odeur du sang... Silhouettes gesticulantes et hurlantes, cris stridents... Plongeant dans la mêlée, vous frappez à droite comme à gauche, le sang gicle, des corps s'affaissent en gémissant. Plus loin, Atréus répand la mort autour de lui, vif et rapide comme un cobra, sa lame éclaboussée de sang jusqu'au poignet. Un des sauvages, juché sur un toit, vous saute dessus et vous envoie rouler au sol, la bouche écumante et les yeux brillant de la joie du massacre. Vous le repoussez d'un solide coup de pied, l'envoyant heurter un mur couvert de filets de pêche et contre-attaquez.

Ce sauvage a besoin de faire plus de 5 pour vous atteindre et sa hachette inflige 3 points de blessure supplémentaires. Doté de 17 points de vie, il n'a aucune protection.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [304](#).

98

La meilleure défense étant l'attaque, vous vous portez à la rencontre de vos poursuivants. Evitant la lame sifflante du premier, vous vous baissez et lui envoyez un solide coup de pied dans le ventre, l'envoyant rouler au bas des marches, renversant ceux qui le suivaient. Mais le troisième se plaque contre le mur et évite la chute avant de vous rejoindre, visiblement déterminé à vous ouvrir la gorge. Le combat s'engage alors sur la mezzanine tandis que cris et hurlements retentissent.

Cet adversaire a besoin de faire plus de 5 pour vous toucher et son poignard inflige 2 points de blessure supplémentaires. Doté de 17 points de vie, il ne bénéficie d'aucune protection et frappe en premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [246](#).

99

Non sans mal, vous parvenez à rejoindre la cuisine que vous traversez en trombe avant d'ouvrir la porte qui donne sur l'arrière de l'auberge. Pour tomber sur une scène de démente : le village est en feu, les flammes éclairent la nuit d'un éclat fantastique, l'odeur du sang versé donne envie de vomir. Au milieu des cris, de sombres silhouettes vont et viennent, tuant et massacrant, non loin un enfant gît la tête dans le sable, le crâne ouvert. Au milieu de cette confusion, vous tentez de retrouver votre cheval et poussez un soupir de soulagement en voyant l'animal se cabrer et ruer un peu plus loin, toujours attaché. Mais alors que vous en approchez, une silhouette s'interpose, les yeux brillants, les mains souillées de sang et de fumée, traînant un cadavre par les cheveux. Le sauvage abandonne son sinistre fardeau et s'approche, sa hachette à la main.

Ce sauvage a besoin de faire plus de 5 pour vous atteindre et sa hachette inflige 2 points de blessure supplémentaires. Doté de 17 points de vie, il n'a aucune protection.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [238](#).

100

Au matin, vous recevez la visite de Cinq Fleurs. Son maître veut vous voir mais discrètement semble-t-il et vous suivez le garçon jusqu'à un pavillon abandonné, dissimulé dans l'ombre odorante des massifs. Le capitaine vous attend assis sur les marches envahies de mousse et, après avoir renvoyé son jeune page, en vient directement au but :

- Demain, le roi part interroger l'ancien oracle de Techulti, dieu de la sagesse et des révélations. Je suis le premier surpris par cette décision, cet oracle est à moitié oublié et abandonné depuis longtemps. Mais notre souverain semble décidé à lui demander conseil afin d'être guidé à l'aube de son règne. J'ai fait en sorte que tu puisses nous accompagner. Vous dévisagez l'officier, surpris, et ce dernier arbore un sourire, jouant négligemment avec une orchidée.

- Je préfère que tu sois là. Je pense que tu seras plus en sécurité avec nous qu'en restant en ville. Et en attendant, j'ai obtenu du roi de te rendre ceci.

L'officier défait un paquet enveloppé dans une soie épaisse, révélant vos armes.

(Vous récupérez donc vos armes, votre petit bouclier si vous en aviez un. Si vous aviez une fronde, vous disposez à nouveau de cinq projectiles).

Rendez-vous au [443](#).

L'endroit se révèle étonnant : c'est bien une mine mais entièrement taillée dans le sel... Un chariot renversé à la roue brisée gît non loin, chargé de matériel, et vous y trouvez de quoi faire une torche. A sa lueur dansante, vous notez des traces de pas dans la poudre blanche qui couvre le sol. Une des empreintes est plus petite, clairement celle d'un enfant.

Progressant en silence, vous parvenez à un coude et vous embusquez derrière la paroi. Le couloir se poursuit jusqu'à une imposante porte de métal aux verrous de bronze d'où vous parvient une musique assourdie. Le long des murs se trouve une rangée de cellules puant la crasse, la sueur et l'urine. Assis sur un tabouret se profile un repoussant geôlier, obèse, le crâne chauve et luisant, un beau faciès de brute sur son cou rond et épais, vêtu de linge sale. Il est assis, repoussant comme un gros crapaud, un lourd fouet et un cruchon de vin à ses pieds. Dodelinant de la tête, à moitié ivre, il fredonne un refrain obscène. Pour poursuivre, il faudra vous en défaire. Vous avancez, silencieux comme un chat, mais les sens de ce porc sont plus exercés que vous ne le pensiez : il lève brusquement la tête et se redresse, vous dévisageant, le regard vicieux.

- Qu'est-ce que tu fous là toi, tu t'es perdu mon joli ? Pas de réponse ? T'inquiète, je vais te faire parler... Tu sais que j'ai déjà écorché vif un homme avec ce fouet ?

Ce gardien a besoin de faire plus de 6 pour vous toucher, étant gêné par son poids conséquent mais son redoutable fouet en cuir épais inflige 3 points de blessure supplémentaires. Attention : si votre adversaire fait un double, il parviendra à vous enlever votre arme avec son fouet et vous vous retrouverez alors dans la configuration d'un combat à mains nues, devant obtenir plus de 6 pour le toucher et ne lui infligeant que les blessures infligées par les dés (votre petit bouclier vous protégera toujours si vous en avez un). Si vous vous battez avec deux armes et que vous en perdez une, continuez avec la seconde en faisant plus de 5 pour le toucher et en infligeant 3 points de blessure supplémentaires. Si votre adversaire fait à nouveau un double, vous perdez votre deuxième arme. Le gardien n'a aucune protection et dispose de 19 points de vie.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [93](#).

A vos pieds se déploie le lac Téocalli, emplissant tout l'espace. Enclos de montagnes, ses eaux profondes sont parsemées de nombreux îlots, parcourues d'innombrables pirogues ridant sa surface scintillante. En son centre se dresse, sur une île, une impressionnante citadelle, étagée en gradins, bâtie dans une pierre verte et brillante, entourée d'une véritable cité lacustre. Plus loin, sur un îlot isolé se profile une autre construction imposante, haute pyramide à degrés couronnée à son sommet d'un sanctuaire surmonté d'un dôme de feuilles d'or étincelant au soleil.

Laissant errer votre regard, vous découvrez sur la rive sud une large chaussée qui s'avance et traverse la moitié du lac pour rejoindre la citadelle, longeant les habitations. Emmerveillé, vous descendez la colline et vous voilà bientôt devant un grand portique peint en rouge, veillé par les effigies de génies protecteurs. Des hommes grands et forts, aux coiffes de plumes, lance au poing et vêtus de casaques quadrillées vous interpellent aussitôt. Le teint clair, le profil fier et racé, ils arborent des armes de facture inconnue, à l'aspect redoutable et mortel. De longues lances aux manches baguées d'or, la lame tranchante et acérée. Vous

affirmez être un simple voyageur en quête d'hospitalité avant les pluies. Les gardes hésitent mais finissent par vous laisser passer mais en vous confisquant toutes vos armes et ceci n'est pas négociable.

Rendez-vous au [55](#).

103

L'enfilade des rues, l'air tiède de la nuit et ses senteurs lourdes... Exténué, à bout de souffle, vous rejoignez enfin le groupe mené par votre père mais trop tard ! Les flèches sifflent depuis les toits, les survivants de ce piège mortel piétinent les corps tombés à terre, le chaos règne à travers les ruelles où des groupes de combattants luttent féroce­ment. Vous rejoignez votre père au moment où il s'effondre, blessé à la jambe, sa cuirasse en lambeaux poissée de sang. La lame de son adversaire se lève, s'abat... et vous parez le coup dans une gerbe d'étincelles et le tintement de l'acier. L'assaillant pousse un juron ordurier et contre-attaque aussitôt.

Cet officier au service d'Hutec est un solide combattant, doté de 23 points de vie. Il lui faut faire plus de 5 pour vous toucher et il vous infligera 3 points de blessure supplémentaires. Il est de surcroît équipé d'un petit bouclier circulaire qui lui permet de retrancher 1 point de blessure. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [472](#).

104

Vous reculez, haletant. Cette chasse s'est mué en cauchemar, il faut partir d'ici. Ignorant les appels des autres, vous vous dirigez en hâte vers l'orée de la forêt. Il vous faut plusieurs heures pour en sortir enfin, au moment où le jour se lève, le ciel agité de nuées d'oiseaux. Les yeux rougis, vous découvrez une étroite vallée cernée de montagnes imposantes nimbées de brume. A l'extrémité de la vallée, la piste s'arrête devant une chute impressionnante qui gronde et fume, nimbée de vapeur d'eau. D'après ce que vous en savez, Téocalli n'est plus très loin et heureusement, vue la perte de votre monture, de votre or et de votre nourriture. C'est alors que vous les apercevez : des statues imposantes, cylindriques, dressées comme des colonnes. Malgré le soleil et les pluies, elles sont parfaitement intactes, leurs couleurs fraîches et vives. Des guerriers debout, comme des sentinelles vigilantes. Alors que vous en approchez, vous vous figez brusquement : une voix, venue de partout et nulle part, résonne dans votre tête... Une voix sans timbre, ni mâle ni femelle mais qui contient une menace voilée.

- Qui prétend accéder à Téocalli ? Retourne sur tes pas, nul ne franchit les Gardiens sans le talisman !

Après une hésitation, vous avancez d'un pas puis d'un autre. Sans prévenir, une onde de douleur vous transperce le cerveau, telle une lame brûlante et vous portez la main à votre tête. D'autres suivent, vous chanceliez sous cette attaque psychique dont la douleur, la souffrance, est bien réelle et insupportable. Vous reculez précipitamment et la douleur cesse aussitôt.

Si vous renoncez et retournez sur vos pas, rendez-vous au [89](#). Si vous tentez de forcer le passage, confiant en votre volonté et votre détermination, rendez-vous au [388](#).

Vous sortez tous les deux, inspirant avec plaisir l'air salé avant de longer le rivage, votre compagnon secouant la tête pour en chasser les vapeurs d'alcool. Le pirate inspecte rapidement l'avancée des travaux, contemplant avec fierté le navire semblable à une grosse baleine échouée.

- On monte jusqu'à la forteresse ?

Vous voilà grim pant à travers les rochers glissants mollement battus par les vagues, votre but découpant son profil brisé sous la lune tropicale. Pavement craquelé, murs éboulés envahis par les mousses, usés par l'air marin... Un silence étrange règne à travers ces ruines baignées d'ombres mouvantes. Un avant-poste abandonné de l'Ancien Empire ? Atréus observe les glyphes et symboles mystérieux gravés dans la pierre avec curiosité, ses instincts de pirate en éveil. Oppressé par cette architecture massive et sinistre, vous passez sur une terrasse surplombant la mer, cette dernière luisant doucement dans la nuit. Son bruissement se mêle à celui des palmes, comme un chuchotement.

Si votre total de communion avec les esprits est égal ou supérieur à 10, rendez-vous au [289](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [73](#).

Une heure plus tard, vous avez la chance de découvrir une ferme abandonnée où vous pourrez passer la nuit. Le bâtiment principal est suffisamment bien conservé pour vous servir d'abri et, après avoir pris soin de votre cheval, vous faites un feu et vous restaurez. Adossé au mur, vous contemplez rêveusement la danse des flammes tandis que le cri d'un coyote trouble le silence de la nuit. Le jour suivant se déroule sans incidents et vous faites halte près d'un autre Tupa alors que la nuit tombe. Après avoir pris soin de votre monture, vous vous adossez au mur et observez la nuit s'étendre lentement sur le monde tandis qu'une lune rouge monte dans le ciel. Avez-vous rêvé ? Il vous semble avoir aperçu un mouvement non loin, ressentir une présence. Le vent s'est levé et siffle sur les collines, votre monture s'agite, nerveuse. Arme au poing, vous faites quelques pas au-dehors. Un silence étrange règne, seulement troublé par le vent. Vous entendez soudain un hurlement d'horreur, suivi d'un grognement, du bruit de la chair que l'on déchire, des os que l'on broie. Rapidement, vous découvrez un corps étendu dans les herbes hautes : un homme à la peau cuivrée, la tunique déchirée et la gorge ouverte dans une mare de sang. Sa main a laissé échapper le coutelas qu'il tenait et ses yeux sont encore ouverts sur une terreur éperdue. Le silence est retombé comme un voile mortuaire. En contrebas, des silhouettes s'agitent, tenant des torches.

Si vous vous dirigez vers elles, rendez-vous au [335](#).

Si vous regagnez rapidement votre abri, rendez-vous au [178](#).

Vous tirez sur les rênes, stupéfait. Devant vous émerge de la forêt une chaîne de montagnes impressionnante, barrant l'horizon d'un bout à l'autre. La piste la traverse par un long et étroit défilé baigné d'une pénombre bleue. Le soleil souligne ici et là des formes fantastiques, d'immenses statues sculptées dans la roche. De formidables géants de pierre, génies, esprits et démons, chacun rehaussé de couleurs vives, rouge garance, jaune citron, bleu azur... Descendant de selle, vous faites quelques pas, tête levée, pour mieux admirer ces géants en partie recouverts par la végétation épaisse. Certes, beaucoup ont leur peinture écaillée, leurs traits érodés par les pluies et le soleil. Ils n'en restent pas moins impressionnants, semblant jaillir de la forêt pour hurler un avertissement silencieux au voyageur. A vos côtés, Kamek s'amuse de votre étonnement.

- Impressionnant n'est-ce pas ? Moi-même, j'en suis encore admiratif à chaque voyage. On raconte que ceux qui ont sculpté ces statues vivaient tout là-haut, perdu dans les nuages, au sommet des montagnes. Certains en ont même fait des dieux.

Si vous avez assisté à la réunion d'un groupe de voleurs et tué leur chef, rendez-vous au [350](#).

Si vous avez assisté à la réunion d'un groupe de voleurs et que leur chef est encore vivant, rendez-vous au [32](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [301](#).

Les émotions se bousculent, les battements de votre cœur s'accélèrent, emportés par l'excitation, la peur, le danger... Que se passe-t-il ? La tête vous tourne, couleurs, sons et odeurs se confondent... Vos sens bouleversés vous donnent le vertige, votre corps se transforme... Tout vous parvient autrement, les couleurs, les sons, les sensations... Vous courez, à quatre pattes, le long de la chaussée, des maisons en feu et des corps brisés flottant au milieu des nénuphars... Sous la forme d'un puissant et souple jaguar, vous parvenez au pied des escaliers, après avoir évité toutes les flèches. Vous vous glissez le long des couloirs désertés, vos pattes effleurant à peine le marbre. De nouvelles sensations vous assaillent, vous vous redressez, vos griffes se rétractent... Vous allez reprendre forme humaine...

Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total de volonté, rendez-vous au [17](#). Si ce résultat est supérieur, rendez-vous au [49](#).

Dans les jours qui suivent, à plusieurs reprises, vous tentez d'entrer en contact avec l'esprit de votre père défunt mais en vain. Sur votre passage, les regards se font lourds, suspicieux et Carenque lui-même se retrouve par son soutien dans une situation délicate. La saison des pluies approche et les routes seront bientôt impraticables. C'est maintenant qu'il faut

partir si vous voulez retourner à Callao. Carenque vient vous souhaiter bonne route, le sympathique officier vous serrant la main avec chaleur. Parvenu en haut des collines, vous vous retournez sur votre selle pour admirer une dernière fois la vue époustouflante sur le lac et Téocalli, éclatante au soleil. Quel secret vous attendait ici ? Vous ne le saurez pas. Avec amertume et un goût d'inachevé, vous engagez votre monture sous la voûte de la Voie Secrète. Vous serez bientôt de retour à Callao où de nouvelles aventures vous attendent.

Mais pour ce qui est de celle-ci, elle s'achève ici.

110

Une maison de bois entourée d'une véranda, des colliers de crânes ricanant ornant les murs au milieu de guirlandes de coquillages, odeur d'encens, de tubéreuse et de soufre... Après avoir attaché votre monture, vous montez les marches et, alors que vous alliez frapper à la porte, cette dernière s'ouvre en grinçant, dessinant un rectangle de lumière sur le plancher couvert d'une natte.

- Entre jeune homme, je t'attendais.

Dans la pénombre mauve, vous distinguez une femme noire assise face à vous, dans un fauteuil de rotin, un chat noir aux yeux verts sur ses genoux. Une femme sans âge, au visage lisse, vêtue d'une ample robe colorée, parée de colliers et d'amulettes, les lobes d'oreilles distendus par de lourdes boucles d'or. L'inconnue vous observe d'un regard dérangent, aussi insondable que le fond d'une lagune. Il vous est impossible de définir son âge, elle semble à la fois très âgée et très jeune, comme une jeune femme qui aurait découvert trop tôt de sombres secrets.

- Sois le bienvenu. Tu es grand et fort, ta mère serait fière de toi. Elle aurait tant voulu te voir grandir... Mais prends place.

Mal à l'aise, vous vous asseyez sur un tabouret face à elle. Le chat ne vous quitte pas des yeux.

Vous pouvez demander à cette femme qui elle est (dans ce cas, rendez-vous au [449](#)).

Si vous préférez lui demander comment elle connaît votre mère, rendez-vous au [196](#).

111

La torche atteint le toit de la maison et très vite, le feu se répand. Vous avez le réflexe de vous ruer vers la porte mais Ayuna vous arrête :

- Non, ils attendent dehors pour nous cribler de flèches. Viens, par ici !

Rapidement, la chamane récupère herbes, flacons et fioles et les range dans sa besace de toile avant de soulever la natte du sol, découvrant une trappe dans le plancher. A sa suite, vous descendez les barreaux d'une échelle avant d'enfiler un sombre et humide boyau creusé dans la terre. Votre compagne ouvre le chemin, une petite lampe d'argile à la main.

- Et ta maison ? demandez-vous.

- La forêt est ma maison.

Un étrange réseau de galeries, creusé en profondeur... La lueur de la lampe éclaire les

murs de façon dansante, repoussant les ténèbres. Par moments, de l'eau suinte de la voûte.

- La région était exploitée par l'Ancien Empire autrefois, de nombreuses galeries en parcourent le sol. Ha, nous y voilà !

Une intersection. Ayuna vous indique la galerie de gauche :

- Je ne t'obligerai pas à te battre pour moi ou pour une cause qui n'est pas la tienne. C'est après moi qu'ils en ont. Cette galerie te mènera à l'air libre, pars sans attendre.

Si vous acceptez, rendez-vous au [404](#).

Si vous restez aux côtés d'Ayuna, rendez-vous au [325](#).

112

Vous fondant dans la nuit, vous vous lancez sur les traces de Saya. Les hautes frondaisons rêveuses ne laissent passer que quelques rayons de lune, soulignant les feuillages d'un argent luisant. Saya va d'un bon pas mais vous parvenez à ne pas perdre sa trace dans l'obscurité étouffante emplie d'insectes. Bientôt, votre proie parvient dans une vaste clairière ornée de mégalithes couverts de mousse, disposés en cercle autour d'une statue. Et, rencogné dans l'ombre, un frisson vous parcourt : la Vierge Noire, en partie recouverte par des bractées de fleurs pourpres et de lotus noir mais aisément reconnaissable, avec son collier de crânes. Saya a allumé une petite lampe d'argile qu'il pose au pied de la statue, la flamme dansante lançant des reflets étranges sur la pierre, semblant l'animer d'une vie sinistre. C'est alors qu'un frisson prémonitoire vous parcourt l'échine et vous retournant, vous voyez émerger de la pénombre la silhouette imposante du seigneur Kimech, arme au poing. Saya se retourne et éclate de rire :

- Imbécile, tu es tombé dans notre piège comme l'agneau tend son cou au boucher ! Nino a avoué qui l'avait sauvé avant de mourir. C'est la dernière fois que tu te mêles des affaires de la Vierge Noire. Tue-le Kimech !

En silence, un rictus aux lèvres, le redoutable seigneur s'avance.

Si vous êtes devenu un fils de Huacan, rendez-vous au [160](#).

Sinon, il vous faut combattre le redoutable Kimech. Ce dernier a besoin de faire plus de 4 pour vous atteindre et sa lame vous infligera 3 points de blessure supplémentaires. Kimech est doté de 21 points de vie.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [354](#).

113

Dans les jours qui suivent, vous prenez vos repères dans cette fantastique cité lacustre. Seuls les seigneurs, prêtres et soldats habitent la citadelle, les gens du commun vivant au-dehors. Il y a clairement une séparation entre le peuple et ses élites ici, comme à Méroé, la cité sauvage de Shamanka. La ville est ce dédale de canaux et de pontons bordés de nénuphars, de lentilles d'eau et de jacinthes. Certains îlots plantés de cultures permettent de pourvoir à sa subsistance, sans compter le poisson, abondant. Un système d'irrigation évolué, symbole d'une civilisation brillante, permet de purifier l'eau et les habitants cultivent des essences particulières qui éloignent insectes et moustiques, évitant ainsi les

maladies. Le maître des lieux, se révèle mélancolique et rêveur, comme perdu dans un autre monde connu de lui seul, indifférent au commun. Si le capitaine Carenque vous traite avec chaleur et sympathie, le seigneur Saya lui, ne cache pas son hostilité. L'homme est décidément antipathique avec sa courtoisie exagérée et ses manières onctueuses et hypocrites. Et après ? Que faire maintenant que vous êtes arrivé ici ? Quel sens donner aux dernières paroles de votre père ? Depuis votre arrivée, ce sont toujours l'incompréhension et la confusion qui dominent (en attendant, le repos vous permet de récupérer votre total de points de vie du départ). En cette fin d'après-midi, alors que la chaleur baisse à peine, vous tournez en rond dans votre chambre.

Vous pouvez aller chercher un peu de fraîcheur du côté des jardins flottants du palais (rendez-vous au [24](#)).

Vous pouvez également aller voir de plus près cette pyramide impressionnante, sur l'île sacrée (rendez-vous au [250](#)).

Mais vous pouvez aussi vous rendre au Xoco, le principal marché de la ville (rendez-vous au [402](#)).

114

Au matin, Ayuna vous découvre agité, semblant chercher quelque chose en tous sens. L'amulette de votre mère n'est plus à votre cou, vous avez dû la perdre pendant le combat contre la créature. Vous avez beau fouiller chaque recoin, impossible de la retrouver et une tristesse sans nom s'abat sur vous. L'unique souvenir de votre mère... Il faut toute la persuasion de votre compagne pour vous décider à rejoindre la rive où vous restez prostré, amer, tandis quelle va cueillir baies, noix et fruits. Au moment du départ, la chamane tente de vous reconforter.

- Je vais voir ce que je peux faire. Je te laisse poursuivre ton chemin, Téocalli est toute proche et tu trouveras là-bas toutes les réponses, aies confiance. Prends ceci mon jeune ami.

Ayuna vous remet un médaillon en or, en forme de soleil (si vous en avez déjà un, ne tenez pas compte de ce présent) ainsi qu'un flacon contenant un puissant élixir de régénération (ce dernier vous permettra, quand vous le boirez, de lancer deux dés, d'ajouter 6 et d'ajouter le résultat obtenu à votre total de points de vie. Le flacon ne contient qu'une dose que vous pouvez boire à tout moment sauf pendant un combat). Notez également qu'Ayuna est désormais votre amie.

Après vous être mutuellement souhaité bonne route, vous reprenez votre périple. Rendez-vous au [282](#).

115

D'un souple élan des reins, vous vous jetez sur le côté et le trait vient se planter dans le sol à vos pieds. L'instant suivant, un éclair d'acier bleuté jaillit, un sang rouge éclabousse le sable et le sauvage s'affaisse, le crâne ouvert. Derrière lui se profile Dormitio, le second lieutenant d'Atréus, sabre au poing. Vous vous apprêtez à le remercier mais son visage

furieux vous met en garde.

- Chien ! Je t'ai vu, tu fuyais, tu allais nous laisser avec ces démons bruns pour sauver ta peau. Tu vas crever avec eux !

Sans attendre, le boucanier passe à l'attaque, brandissant son arme.

Dormitio a besoin de faire plus de 5 pour vous toucher et son sabre inflige 3 points de blessure supplémentaires. Il n'a aucune protection et possède 19 points de vie. Il attaque le premier. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [338](#).

116

Vous vous recevez avec souplesse mais non sans vous tourner la cheville sur les pavés inégaux et glissants. Une onde de douleur vous remonte le mollet et vous vous embusquez dans l'ombre d'une porte cochère, serrant les dents. Quelques minutes plus tard, vos poursuivants remontent la rue en vociférant, passant devant vous sans vous voir. Heureusement, votre articulation n'est pas démise, elle sera vite rétablie mais c'est en claudiquant que vous regagnez votre auberge, vous fondant dans l'obscurité (vous perdez 2 points de vie).

Rendez-vous au [128](#).

117

Vous revenez à vous lentement. Une grande pièce, des couvertures, de la vaisselle... Et celle qui vous a sauvé, assise non loin, adossée à un pilier, vous observant avec intensité. Grande et élancée, plus toute jeune, elle a gardé néanmoins quelques restes de beauté.

- Te voilà réveillé, c'est bien. Tu es fort. Repose-toi encore, tes forces vont revenir. J'ai baigné et pansé tes brûlures, tu n'en garderas aucune trace.

- Qui es-tu ? demandez-vous.

La femme rejette en arrière ses cheveux noirs striés de blanc, un sourire aux lèvres.

- Je suis Ayuna, l'amie de tous ceux qui combattent les adorateurs de la Vierge Noire.

Vous vous redressez lentement, avec une grimace.

- Comment as-tu su ?

- J'ai senti ta détresse, ton esprit confus et terrifié. Et j'ai reconnu l'amulette à ton cou. Celle que t'a légué ta mère à ta naissance.

- Qui es-tu pour savoir ça ?

La nommée Ayuna hésite avant de reprendre.

- Avant, je n'étais qu'une paysanne mais jeune et jolie. Ma famille crevait de faim et dans ce cas-là, on sauvait d'abord les garçons. Aussi, moi la petite dernière, j'ai été vendue par mon père à une maison de plaisir à Vassili. J'étais devenue une putain. C'était tout ce que je m'imaginai comme destin. Jusqu'à cette nuit...

Un silence. Et les mots tombent, durs et froids comme des cailloux.

- Une bande de soudards. Ils m'ont violée, à tour de rôle. Ils me sont tous passés dessus, me laissant presque morte. Mais j'ai survécu. Je me suis enfuie, marchant sans but pendant des jours, à moitié morte. Jusqu'à cette maison devant laquelle je me suis effondrée. Un vieil homme habitait ici, un chamane. Il m'a recueillie, soignée et m'ayant prise en

affection, m'a enseigné son art et ses pouvoirs, avant de mourir. Je vis seule ici depuis. J'ai appris qu'il n'y avait plus rien à attendre des hommes. Mais ton geste généreux envers cette pauvre petite promise au sacrifice parle en ta faveur.

Rendez-vous au [151](#).

118

Comme vous le craigniez, c'est l'esprit du défunt qui vous agresse ainsi, condamné pour l'éternité à hanter sa dernière demeure. Si l'esprit de ceux qui ont été sacrifiés pour l'accompagner dans son dernier voyage s'est perdu dans les limbes, le sien est toujours présent. Cramponné de la main à l'épaule de votre compagnon, vous vacillez sous les assauts psychiques, comme sous des coups invisibles. C'est une lutte silencieuse qui se déroule dans ce tombeau obscur, prenant place sur un autre plan, l'opposition de deux volontés farouches. Vous raccrochant au monde des vivants par la présence du petit marchand, agrippé à lui comme à une ancre, vous parvenez à repousser celui qui voulait vous entraîner vers le monde des morts. L'épreuve vous laisse cependant haletant et inondé de sueur, tremblant de tous vos membres (vous perdez 5 points de vie et 1 point de volonté). Soutenu par votre compagnon, vous quittez les lieux par un autre tunnel se trouvant derrière l'estrade. Un courant d'air frais vous caresse le visage et vous débouchez bientôt à l'air libre, alors que les premières étoiles s'allument dans le ciel nocturne. En contrebas d'une pente bordée d'arbres, se dessinent les contours d'une maison fortifiée entourée de dépendances et de cultures.

- Le relais de l'iguane, les dieux soient loués, soupire Kamek. Je vais vous guider mon ami, le chemin est traître.

Le quart d'une heure plus tard, vous franchissez les portes du relais, titubant de fatigue. Rendez-vous au [450](#).

119

- Nous nous retrouvons mon beau guerrier...

Stupéfait, vous saisissez spontanément la main tendue avant de demander à Ayuna ce qu'elle fait ici en pleine nuit.

- J'ai perçu la détresse de ces villageois. Je me suis mise en route pour les sauver mais je suis arrivée trop tard. Mes pouvoirs m'ont alors appris ce qui s'était passé et je suis partie à votre recherche. Pauvre Yuka... Viens, il ne faut pas rester ici, ma maison n'est pas loin, nous pourrions nous y abriter et nous reposer.

Il vous faut en effet peu de temps pour rejoindre la maison d'adobe et de briques sèches perdue au coeur de la forêt. Fourbu, vous poussez un soupir de soulagement en pénétrant à l'intérieur tandis que votre compagne referme la porte et pousse le verrou de fer.

Rendez-vous au [306](#).

Le grand corps emplumé dévale les marches avant de tomber à l'eau, cette dernière se teintant rapidement de sang. Sans attendre, vous faites monter vos protégés à bord de la pirogue. Installé à l'avant, vous pagayez avec force, votre compagne assise à l'arrière, le jeune prince blotti contre elle. L'enfant pousse soudain un cri et vous vous retournez avec un juron : plusieurs embarcations sont lancées à votre poursuite, éclairées par des torches, remplies d'hommes en armes arborant les couleurs d'Hutec. Vous avez heureusement une bonne avance et ne tardez pas à rejoindre le débarcadère. En haut des marches, Capac, le grand-prêtre, vous attend avec angoisse, drapé d'une peau de panthère, entouré de ses disciples portant des lampes.

- Les dieux soient loués, vous êtes vivants ! Venez vite, ils arrivent !

Alors que vous aidez Dame Copal et le prince à descendre, vous découvrez avec surprise Orénoque qui se tient en haut des marches, entouré de quelques-uns de ses hommes, en piteux état. Le seigneur vous apprend que les autres ont été massacrés, de même que son page Narcisse, lui seul a pu fuir. Ne pouvant regagner le palais, il a sauté à l'eau et a gagné l'île sacrée à la nage, en dépit de sa cuisse blessée, les autres rescapés parvenant à le rejoindre par la suite.

- Plus tard, plus tard ! vous interrompt Capac. Venez !

Entourés par les prêtres, vous gagnez rapidement la pyramide. Une fois à l'intérieur, on referme les lourds vantaux dans un bruit sourd et le silence retombe, comme un voile mortuaire. Rendez-vous au [465](#).

La ruelle se termine sur une grande bâtisse à un étage, aux murs couverts de graffitis, les fenêtres brillamment éclairées et d'où vous parviennent bruits, rires et conversations animées. Trois hommes bavardent sur le pas de la porte, un gobelet à la main, éclairés par la lueur rouge d'une lanterne sous une enseigne figurant un cacatoès. Les bousculant, vous vous engouffrez à l'intérieur. Un intérieur bruyant et animé, enfumé et surchauffé... Des femmes aux tenues criardes et aux bijoux clinquants vont et viennent, des râles et des gémissements se font entendre d'alcôves fermées par des rideaux de cuir. Certains déambulent totalement nus au milieu des rires, deux hommes se battent plus loin, encouragés par une assistance hilare et ivre... Vous ne vous attendiez certes pas à trouver refuge dans un bordel... Alors que vous vous fondez parmi les clients, vous apercevez par la porte ouverte vos poursuivants remonter la rue.

Si vous gagnez le fond de la pièce, rendez-vous au [21](#).

Si vous montez à l'étage, rendez-vous au [70](#).

Vous rejoignez le capitaine et ce dernier vous accueille d'un sourire, avant d'allumer sa pipe. Vous êtes en train de contempler le paysage envahi par la nuit quand un son sinistre

retentit soudain, vous faisant sursauter. On dirait une lugubre lamentation, un gémissement insupportable qui résonne à travers les ravines envahies par la forêt tropicale, se répercutant entre les collines endormies. A vos côtés, Achic frissonne.

- Les fantômes sont de sortie, comme chaque nuit. Mais nous ne craignons rien ici, ils ne quittent jamais leur forteresse.

Le silence retombe, apaisant après cette plainte sinistre qui ébranle les nerfs. Mais bientôt vos sens exercés perçoivent une présence, une menace. Des silhouettes approchent dans l'obscurité, l'acier brille au clair de lune... L'attaque est aussi brusque que furtive mais votre avertissement permet au capitaine d'éviter le premier coup. Il se rejette en arrière avec un juron et dégaine tandis que trois assaillants inconnus se portent à votre rencontre. Vous parez la lame du premier avant de lui ouvrir le ventre d'un revers et, tandis qu'il s'effondre en gémissant, déversant ses entrailles sur le sol, vous pivotez pour affronter le deuxième.

Cet assaillant inconnu, vif comme un chat, a besoin de faire plus de 4 pour vous toucher mais son poignard n'occasionne qu'un point de blessure supplémentaire. Il n'a aucune protection, est doté de 17 points de vie et attaque le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [300](#).

123

Vous vous lancez dans la bataille et cette dernière tourne bientôt en votre faveur, de nombreux voleurs jonchant les dalles de terre cuite (vous perdez 4 points de vie). Un seul des fils de la chouette reste finalement debout, ses vêtements poissés de sang, son foulard arraché laissant voir son visage et sa joue marquée au fer : le chef des voleurs ! Il détale aussitôt et bondit sur un cheval avant de franchir les portes encore ouvertes et de disparaître dans la nuit. Vous sautez en selle également et vous lancez à sa poursuite sans attendre mais vous vous demandez bientôt si vous n'avez pas eu tort de céder à votre impulsion... Vous voici en pleine nuit, au cœur de ces collines infestées de chats-huants et de panthères et aucune trace de votre proie. Vous tirez sur les rênes et regardez autour de vous, indécis : bruit des insectes, mouvements furtifs... Une lanterne en terre cuite brûle à une bifurcation, près d'une statuette couronnée de fleurs séchées, probablement un quelconque génie des chemins.

Allez-vous poursuivre à travers la forêt devant vous ? Dans ce cas, rendez-vous au [240](#). Vous pouvez également prendre le chemin qui monte en serpentant à travers les collines (rendez-vous au [324](#)).

Si vous jugez préférable d'abandonner et de rejoindre le relais, rendez-vous au [42](#).

124

Vous êtes tiré de votre somnolence par la cacophonie qui accompagne l'aube. Cris des singes et des perruches, envol de nuées d'oiseaux, quantité de bruits et mouvements furtifs saluent la naissance du jour alors que vous dérivez lentement sur les eaux vertes. Derrière

vous, sa longue perche à la main, Ayuna sourit.

- Je t'ai laissé dormir un peu. Je pense que nous les avons distancés mais nous ne serons pas tirés d'affaire tant que nous n'aurons pas quitté les terres d'Hutec. Ce salaud n'est pas du genre à renoncer facilement.

- Que proposes-tu ? demandez-vous en vous étirant avec une grimace.

La chamane réfléchit un moment avant de reprendre, chassant un insecte d'un geste rageur.

- Il y a un endroit non loin d'ici où nous pourrions trouver des chevaux, dans un village ami. Mais les soudards d'Hutec rôdent toujours... Peut-être vaudrait-il mieux continuer à travers les marais.

Si vous voulez mettre pied à terre, rendez-vous au [254](#). Si vous préférez poursuivre votre traversée, rendez-vous au [299](#).

125

Vous galopez un long moment en silence avant d'enfin faire halte, en bordure de la forêt. Après avoir rendu sa liberté à votre monture d'une claque sur la croupe, vous vous tournez vers Ayuna. La chamane semble soulagée, inspectant cependant les alentours d'un regard méfiant.

- Je pense que nous les avons définitivement semés. Merci pour ton aide mon ami mais il faut nous séparer maintenant, d'autres ont besoin de mon aide. Téocalli est toute proche, tu y trouveras les réponses à tes questions. Et nous nous reverrons certainement. Prends ceci, tu en auras besoin pour passer les Gardiens. Que les esprits te protègent.

La chamane vous passe alors au cou un médaillon en or en forme de soleil, fixé à une chaînette de même métal (si vous avez déjà un médaillon semblable, ne tenez pas compte de celui-ci. Notez également qu' Ayuna est désormais votre amie). Votre compagne vous presse affectueusement l'épaule avant de se détourner et de s'enfoncer au sein de la forêt. Après avoir sommairement apaisé votre faim de quelques baies et fruits, vous vous remettez en route.

Rendez-vous au [19](#).

126

Alors que vous hésitez sur le parti à prendre, l'homme-lézard s'arrête brusquement et tourne la tête, les narines frémissantes. Il hume l'air de sa langue bifide quelques instants, une lueur mauvaise passe dans son regard avant que, sans prévenir, il ouvre brutalement la porte. Il y a un bref instant de surprise réciproque puis la créature se rejette en arrière en sifflant, portant la main à sa courte épée.

Ce gardien inattendu est un adversaire coriace : sa souplesse lui permet de vous atteindre en faisant plus de 4 et son arme inflige 2 points de blessure supplémentaires. De plus, ses écailles épaisses lui permettent de retrancher 2 points de blessure. Doté de 19 points de vie, il attaque le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [263](#).

Vous reprenez lentement conscience, vos extrémités remuent doucement. Sensation de chaleur, une couverture sur votre corps pansé mais encore engourdi et douloureux. Un toit de chaume, des murs de pisé, une natte sur le sol... Odeur d'herbes médicinales... Assise en tailleur, adossée à un pilier, Ayuna vous observe, tenant un petit ocelot lové contre elle.

- Bienvenue chez moi mon joli. Je t'avais prévenu, tu aurais dû me suivre. Mais tu es fort, tu as eu de la chance que Shakama ne t'ai pas tué.

Vous vous redressez avec une grimace.

- Pourquoi m'avoir soigné ?

- La même raison pour laquelle Shakama t'a épargné : l'amulette que tu portes au cou. Mais tu devras apprendre tout ça par toi-même, à Téocalli. Si tu en es digne... Repose-toi et dors. Demain matin, tu reprendras ta route.

Une foule de questions vous brûle les lèvres mais la fatigue et l'effet des remèdes se font sentir, vous vous rendormez comme une bougie que l'on souffle.

Au matin, vous montez en selle, un peu raide, Ayuna ayant également récupéré votre monture et garni les fontes. Sur le pas de sa porte, la chamane vous souhaite bonne route, son petit compagnon dans ses bras.

- Tu ne m'en diras pas plus n'est-ce pas ? demandez-vous en prenant les rênes.

- Sois patient, le moment viendra. Et qui sait, nous nous reverrons peut-être bientôt ?

Après un bref salut, vous reprenez votre périple (les soins procurés vous permettent de lancer deux dés, d'ajouter 6 et d'ajouter le résultat obtenu à votre total de points de vie).

Rendez-vous au [382](#).

Vous entrez dans la grande salle en coup de vent, claquant la porte derrière vous. Le patron était sur le point de fermer, faisant le tour pour éteindre les lampes et fermer les volets. Il ne reste plus que quelques clients, qui s'attardent autour d'un dernier verre en bavardant avant de rejoindre leurs chambres.

Si vous êtes blessé suite à un combat, rendez-vous au [331](#).

Si tel n'est pas le cas, rendez-vous au [194](#).

Plusieurs traits se plantent en vibrant dans le bois de la chaussée mais heureusement sans vous toucher et vous vous réfugiez derrière une imposante statue de bois peint, représentant un génie des eaux. Les hommes-oiseaux se déploient autour de vous, leurs immenses ailes occultant la lueur des étoiles, leurs becs et leurs serres luisant dans la clarté lunaire. Vous armez votre fronde et vous concentrez sur l'un d'eux qui descend vers vous en planant, arc en main et flèche encochée, dans le sourd battement de ses ailes.

- Approche mon bel oiseau, approche... marmonnez-vous.

Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'habileté, rendez-

vous au [212](#). Si ce résultat est supérieur, rendez-vous au [294](#).

130

La traque se poursuit à travers la forêt envahie par la nuit et vous faites halte au sein d'un bosquet, vous laissant distancer, alerté par un mouvement furtif. Non, rien, vous avez dû rêver... Vous sursautez violemment quand quelque chose vous frôle les cheveux et laissez échapper un rire nerveux en constatant qu'il s'agit d'une grappe de fleurs blanches penchées au-dessus de vous, exhalant un parfum puissant. Que se passe-t-il, la tête vous tourne soudain... Autour de vous, ces étranges fleurs blanches frémissent, semblent ondoyer comme si elles se rapprochaient. Votre démarche devient hasardeuse, vos gestes maladroits... C'est alors que vous reconnaissez les fleurs de l'*Ayaskua*, « la fleur des rêves », consacrée à Imotek, le dieu des morts : son parfum est un narcotique puissant, créateur d'hallucinations et de visions, son suc est utilisé par les chamanes pour entrer en transe. Le bosquet tout entier semble converger sur vous, les fleurs bruissent et dilatent leurs corolles, choses vivantes, tout se met à tourner. L'esprit engourdi, vous tentez de vous extirper de ce bosquet fatal... Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total de volonté, rendez-vous au [469](#). Si ce résultat est supérieur, rendez-vous au [378](#).

131

Intrigué, vous franchissez la porte pour découvrir un long couloir bordé de tentures, des lampes de bronze suspendues au plafond voûté dispensant une douce lumière. Dans le fond se dessine un mur richement ouvragé de bas-reliefs, éclairé par de nombreuses bougies. Aucune trace de l'inconnue, où est-elle donc passée ? Vous faites quelques pas... Tout le mur du fond est gravé, sculpté, ouvragé de symboles mystérieux. Au centre siège une statue de la déesse de la lune devant laquelle se trouve un petit autel garni d'offrandes, de bougies et de fleurs.

Si vous examinez cet autel, rendez-vous au [417](#).

Si vous préférez ne pas perdre de temps, vous quittez rapidement l'endroit pour rejoindre l'autre couloir (rendez-vous au [428](#)).

132

Secouant la tête pour en chasser la sueur qui vous coule dans les yeux, vous tendez la main à votre compagnon. Ce dernier enjambe le corps du voleur et vous emboîte le pas sans rien dire. Quelques mètres plus loin, un courant d'air frais vous caresse le visage, une lumière tremblante se dessine et, avec un soupir de soulagement, vous émergez enfin à l'air libre. Stupéfait, vous réalisez que la nuit est tombée, avez-vous donc passé tant de temps dans ce dédale ? A vos pieds se déploie une grande vallée bordée de montagnes et de forêts. Dans la clarté lunaire se profilent les contours d'un bâtiment et de ses dépendances tandis que

des lumières brillent aux fenêtres.

- Le relais de l'iguane, les dieux soient loués, murmure Kamek. Nous allons pouvoir enfin nous reposer. Mon ami, que faites-vous, je peux marcher !

- Ce sera plus rapide ainsi, répondez-vous en prenant le petit marchand dans vos bras avant de descendre d'un bon pas la pente bordée d'une végétation épaisse. La moitié d'une heure s'est écoulée quand vous atteignez votre but et c'est titubant de fatigue que vous franchissez les portes du relais. Rendez-vous au [450](#).

133

Laissant Achic à son sort, vous quittez rapidement la forteresse, heureusement sans être inquiétés. Vos compagnons vous entraînent alors le long d'une piste éclairée par les étoiles et, à l'aube, se dessine sur le ciel les contours d'un Tupa. Un abri de briques sèches, de forme cylindrique, au toit arrondi, où les messagers sous l'Ancien Empire pouvaient faire halte et aujourd'hui encore utilisé par les bergers. Le chef des villageois en franchit l'ouverture triangulaire et se met à fouiller dans un tas de paille, vous expliquant :

- Nous avons de la nourriture et de quoi boire planqués ici. On va se restaurer et boire un coup à ta santé, pour te remercier de nous avoir délivrés.

Vous voilà bientôt assis en cercle à l'intérieur, mangeant fruits secs, baies et fromage, un cruchon d'alcool passant de mains en mains. Une gnôle âpre et forte, qui tourne la tête. Bientôt, la fatigue de cette nuit blanche pèse sur vos épaules, vos paupières se ferment irrésistiblement, tandis que les autres vous observent d'un air étrange...

Rendez-vous au [476](#).

134

A cette distance, difficile de rater votre cible : la bille de bronze siffle et va frapper votre assaillant au poignet, lui faisant lâcher son arme dans un hurlement de douleur (votre projectile est définitivement perdu). Sous le choc, le cavalier part en arrière et vide les étriers, roulant à vos pieds, étourdi. Vous vous précipitez pour le ceinturer par les épaules, posant votre lame sur sa gorge, au moment où les autres cavaliers arrivent à votre hauteur.

- Arrière ! Arrière ou je lui ouvre la gorge !

Les hommes du seigneur des hauts plateaux vous encerclent, maîtrisant leurs montures écumantes, dans le cliquetis de leur harnachement, mais n'osent intervenir. Vous reculez lentement, tenant toujours fermement leur maître sous la menace de votre arme. Son cheval s'est arrêté de lui-même un peu plus loin et vous ordonnez à Yuka d'aller le chercher. Le villageois s'exécute aussitôt et ramène l'animal, le tenant par la bride. Vous reculez lentement, tenant toujours Hutec contre vous... Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'habileté, rendez-vous au [35](#). Si ce résultat est supérieur, rendez-vous au [356](#).

Vous tanguiez comme un homme ivre, vous retenant à une des statues, la douleur monte, monte... Impossible de tenir, il faut y renoncer et fuir ! C'est un effort colossal de vous arracher à cette torture mais dès que vous parvenez à vous éloigner des statues, la douleur cesse. Haletant, hébété, vous attendez quelques minutes avant d'avancer à nouveau. Et à nouveau la douleur vous foudroie, vous contraignant à rebrousser chemin. Il faut vous rendre à l'évidence, vous ne pourrez pas surmonter la vigilance de ces mystérieux Gardiens et accéder à Téocalli. Abattu et amer, vous faites demi-tour et reprenez la route de Callao. Que voulait vous dire votre père ? Quel secret devait vous être révélé au sein de la mystérieuse cité ? Vous ne le saurez pas. Votre aventure s'achève ici.

- Cette mine est devenu le repaire du démon ! Un groupe d'adorateurs de la Vierge Noire, une déesse des ténèbres dont le culte a été partout interdit, s'y est installé. Ceux qui ont tenté de s'opposer à eux ont été tués. Moi, j'ai été épargné et offert en présent à ce porc pour qu'il s'amuse avec moi. Depuis, ceux qui travaillent le sel évitent soigneusement cet endroit et restent au-dehors. A chaque saison, les adorateurs se retrouvent ici, pour sacrifier un enfant à leur sombre divinité. Ce soir est la nuit du paiement, une nouvelle victime va être égorgée et son sang aspergera la statue d'obsidienne, dans la cathédrale de sel. Oh, dieux !

L'aveugle se prend la tête entre les mains, en proie à une violente émotion. Puis il reprend, la voix vibrante :

- Tu dois les arrêter ! J'ai entendu Xalotha dire qu'une enfant a été trouvée dans un village proche. Ils vont la tuer ce soir !

Vous réfléchissez et tout s'éclaire rapidement : le vieux prêtre, Kimek, s'est visiblement converti à ce culte abominable. Il a fait croire aux villageois qu'il fallait sacrifier la petite Xana à la Vierge des Cimes mais c'est en fait à la Vierge Noire qu'il la destine ! Son jeune disciple a dû découvrir la vérité en cours de route et c'est pour ça qu'il a été tué... Vous demandez à l'ancien contremaître où va avoir lieu le sacrifice.

- Dans l'ancienne cathédrale de sel, derrière cette porte. Ces chiens l'ont désacralisée pour en faire leur temple. Oh fais vite, sauve au moins cette enfant ! Ne t'occupe pas de moi ! Sans attendre, vous quittez la cellule et gagnez rapidement la porte, ôtant les verrous. Rendez-vous au [14](#).

Ne devant rien aux pirates, vous courez vers votre monture, au moment même où un hurlement sauvage résonne dans la nuit, suivi du sifflement des flèches. L'attaque a débuté ! De là où vous êtes, vous pouvez voir les boucaniers surpris sortir de l'auberge,

abrutis d'alcool et de sommeil et se faire faucher par la première volée de traits.

Brusquement dégrisés, les marins retrouvent vite un semblant d'organisation, dévient la volée suivante de leurs boucliers et passent à l'attaque, sabre au clair. Vous voilà bientôt pris au milieu de cette bataille et avant que vous puissiez détacher votre monture effrayée, un des sauvages surgit, un gaillard nerveux et solide, paré de plumes de goéland et de colifichets barbares en os, une hachette à la main.

Ce sauvage a besoin de faire plus de 6 pour vous atteindre et sa hachette inflige 2 points de blessure supplémentaires. Doté de 17 points de vie, il n'a aucune protection. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [238](#).

138

Votre interlocuteur se fige avant de vous dévisager longuement, une lueur de menace dans ses yeux noirs.

- Tu n'es pas Kipu... Tu portes le médaillon pourtant.

Vous expliquez rapidement à l'inconnu ce qui s'est passé, tout en restant sur vos gardes. Bien vous en prend car, sans prévenir, l'homme dégaine un coutelas à large lame et frappe ! Vous vous rejetez en arrière, évitant son coup de justesse avant de dégainer et riposter.

Votre adversaire a besoin de faire plus de 5 pour vous toucher et son coutelas inflige 2 points de blessure supplémentaires. Doté de 17 points de vie, il ne bénéficie d'aucune protection et vous frappez en premier.

SI vous êtes vainqueur, rendez-vous au [53](#).

139

Vous vous réveillez en sursaut, frissonnant et inondé de sueur. La nuit est encore profonde, silencieuse, rien ne bouge parmi les ruines. Il vous semble pourtant entendre encore résonner dans votre esprit ces notes mystérieuses et sinistres. Vous éveillez Ayuna pour lui raconter votre rêve et la chamane hoche la tête :

- Tes perceptions sont encore plus développées que les miennes dirait-on. J'ignore ce que tu as ressenti mais mieux vaut ne pas tenter les dieux. Partons sans attendre.

Ce n'est que trois heures plus tard que vous émergez enfin de la forêt, alors que cette dernière salue bruyamment la naissance du jour. Assis sur un rocher, les traits tirés, vous apaisez votre faim de noix et baies cueillis par votre compagne et cette dernière finit par se lever, désignant le nord de son bras mince et bruni :

- Nos routes se séparent ici mon jeune ami. Téocalli est toute proche maintenant et tu y trouveras les réponses à tes questions. Et nous nous y reverrons peut-être. Prends ceci en attendant et que les esprits te guident avec sagesse.

Sur ces paroles, la chamane vous remet un médaillon en or, en forme de soleil, passé à un lacet de cuir avant de disparaître sous le couvert des frondaisons (si vous avez déjà un médaillon semblable, ne tenez pas compte de ce présent. Dans tous les cas, notez qu' Ayuna est désormais votre amie). Après vous être étiré avec une grimace, vous reprenez votre périple.

Rendez-vous au [19](#).

140

Vous vous enfoncez au sein des feuillages. Apparemment, Shakama y voit parfaitement dans le noir tandis qu'il avance en silence, courbé comme un fauve en chasse. Par moments, il redresse la tête et hume l'air de la nuit, les yeux brillants, et vous vous demandez s'il est encore humain...

- Ils se sont divisés en deux groupes. Partons chacun de notre côté.

Vous voilà donc seul, avançant lentement dans une obscurité bleue vaguement éclairée de temps à autres par une lune spectrale. Les feuillages bruissent doucement, les grands arbres donnent l'impression d'une armée de géants silencieux et méditatifs. Et vous sentez monter en vous une excitation étrange, comme si vous preniez plaisir à cette traque, une sombre exaltation. Une clairière... Vous vous rejetez dans l'ombre, derrière un tronc épais. Un groupe de villageois est là, discutant avec animation et l'un d'eux tient par la bride... votre cheval ! Ils ont dû le trouver et l'ont gardé. Quelques minutes plus tard, le groupe se sépare, la majorité part dans la direction prise par votre compagnon, ne laissant dans la clairière que deux hommes.

Vous pouvez suivre ceux partis sur les traces de Shakama pour les intercepter avant qu'ils ne lui tombent dessus. Dans ce cas, rendez-vous au [420](#).

Mais vous pouvez également décider de laisser tomber le chasseur et poursuivre votre périple. Il suffit juste de se débarrasser de ces deux-là et de récupérer votre monture... Si vous agissez ainsi, rendez-vous au [29](#).

141

La galerie s'élargit bientôt et un courant d'air fait vaciller la flamme de votre lampe. Depuis combien de temps errez-vous en silence à travers ce dédale ? Impossible à dire, vous avez perdu tous repères. Alors que vous avancez avec prudence, votre compagnon vous saisi le bras :

- Là-haut ! Sur cette corniche. Il y avait quelqu'un qui nous observait.

Plissant les yeux, vous scrutez l'endroit indiqué, découvrant une ouverture donnant sur une étroite corniche surplombant l'endroit où vous êtes. Mais il n'y a personne. Le petit marchand insiste :

- Je vous assure, il y avait une silhouette accroupie qui nous regardait. Elle a détalé aussitôt.

Vous pouvez rejoindre la corniche pour en avoir le coeur net si vous le souhaitez (rendez-vous au [181](#)).

Si vous préférez poursuivre sans attendre, rendez-vous au [412](#).

Pour la première fois, votre père semble sur le point de s'emporter mais il n'en a pas le temps : une explosion violente retentit, dans un bruit assourdissant, le souffle vous projetant tous au sol dans un nuage de fumée, des débris tombant du plafond. Vous reculez jusqu'à heurter le mur, toussant violemment. Les portes pendent lamentablement sur leurs gonds en partie arrachés et les hommes d'Hutec se ruent dans la pièce, enjambant les panneaux tordus, suivis d'un personnage en robe rouge à capuchon, sa ceinture ornée d'une rangée de flacons passés dans des étuis de cuir. Carenque repousse le roi derrière lui, rameutant ses hommes confus et désorientés tandis que vous vous jetez sans attendre dans la bataille. Bientôt, un robuste guerrier se dresse devant vous, les yeux flamboyants sous sa coiffe de plumes : Zallao !

Le seigneur félon a besoin de faire plus de 5 pour vous toucher et sa lame inflige 3 points de blessure supplémentaires. Doté de 23 points de vie, il porte un plastron d'écailles léger qui lui permet de retrancher 1 point de blessure.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [52](#).

Vous vous trouvez devant un petit groupe de villageois, minces et nerveux, vêtus de coton blanc, des plumes dans leurs cheveux noirs et huileux, le corps tatoué. Partis cueillir des baies, ils s'en retournaient vers leur foyer quand ils ont entendu les hennissements de votre monture.

- Viens avec nous au village te reposer un moment. Nous avons des chevaux, nous pourrions peut-être t'en vendre un.

Vous emboîtez le pas à ces hommes et émergez bientôt de la forêt, pour découvrir au bord de la piste un Tupa. Un abri de briques sèches, de forme cylindrique, au toit arrondi, où les messagers de l'Ancien Empire pouvaient faire halte et aujourd'hui encore utilisé par les bergers. Le chef du groupe en franchit l'ouverture triangulaire et se met à fouiller dans un tas de paille, vous expliquant :

- Nous avons de la nourriture et de quoi boire planqués ici. On va se restaurer et boire un coup avant de continuer.

Vous voilà bientôt assis en cercle à l'intérieur, mangeant fruits secs, baies et fromage, un cruchon d'alcool passant de mains en mains. Une gnôle âpre et forte, qui tourne la tête. Bientôt, la fatigue pèse sur vos épaules, vos paupières se ferment irrésistiblement, tandis que vos compagnons vous observent d'un air étrange... Rendez-vous au [476](#).

Vous voici plongé au cœur de la confusion et du chaos. Une bataille fait rage autour du sanctuaire, dans la nuit étouffante. Le tintement des lames et les jurons agressent vos oreilles, l'odeur du sang, de la sueur et de la peur vous étourdit, amplifiée par vos sens animaux... Les hommes d'Hutec ont intercepté votre père, Xachic gît dans le sang, la soie et l'or, entouré de cadavres. Votre père, le plastron éclaboussé de sang vermeil, tient tête à

tout un groupe, repoussant le roi derrière lui. Un coup du plat de la lame l'étourdit, il tombe en gémissant, lâchant son arme, son adversaire pousse un cri de triomphe... qui se transforme en hurlement d'horreur quand vous lui sautez à la gorge d'un bond souple pour lui broyer la nuque. Vous roulez sur l'herbe épaisse, tout se met à tourner, le ciel et la terre basculent... Vous êtes prostré au sol, nu et frémissant, la bouche pleine de sang. Il y a un moment de sidération avant qu'un imposant guerrier portant un masque d'or orné d'émeraudes ne vous désigne.

- Qu'attendez-vous ? Tuez-les !

La scène est brutalement interrompu par un cri de guerre qui résonne sous le ciel étoilé. Un autre groupe d'hommes en armes jaillit des massifs, entraîné par un solide guerrier aux bandages tâchés de sang séché, la tunique en lambeaux.

- Orénoque !

La charge imprévue prend de court les hommes d'Hutec, le vacarme du combat emplit à nouveau les jardins, tandis que tintent les lames, les silhouettes gesticulantes se découpant de façon irréaliste et spectrale dans la clarté lunaire. Votre père se jette dans la bataille tandis que vous vous hâtez d'entraîner le roi après avoir récupéré une arme sur un cadavre (cette arme vous permettra de toucher votre adversaire en faisant plus de 5 et de lui infliger 3 points de blessure supplémentaires).

Si vous avez blessé Hutec au visage, rendez-vous au [153](#).

Sinon, rendez-vous au [179](#).

145

Vous gagnez rapidement l'extérieur, plongé dans la nuit étouffante, sous un ciel empli d'étoiles. La rue est silencieuse et déserte tandis que vous la remontez rapidement, vos pas résonnant dans l'obscurité. Dans l'ombre d'une porte cochère, une maigre gamine vêtue de hardes joue avec un petit gecko.

- Hé, la vagabonde ! As-tu vu passer un homme enveloppé d'un manteau à capuchon ?

- Oui, il y a quelques minutes, il est parti par là.

Après avoir jeté une pièce à la fille, vous poursuivez dans la direction indiquée jusqu'à atteindre une intersection. Enfer, de quel côté est-il parti ?

Si vous poursuivez dans la ruelle de gauche, rendez-vous au [437](#).

Si vous partez sur la droite, rendez-vous au [228](#).

146

Plusieurs traits sifflent mais vous parvenez heureusement à les éviter. Bientôt, la forteresse disparaît à votre vue, cris et clameurs s'éteignent.

- Ils ne nous poursuivront pas je pense, nous...

Le brave Achic ne termine pas sa phrase et s'effondre, à bout de souffle. Vous le recueillez dans vos bras avant de l'allonger à l'abri, frémissant devant ses blessures. Impossible de savoir où vous êtes, il fait nuit noire, il serait dangereux de partir à la recherche de ses hommes dans l'obscurité. Et surtout, vous ne pouvez pas le laisser seul, dans cet état. Qui

étaient ces gens ? Pourquoi cette attaque ? Alors que vous réfléchissez, le capitaine vous saisit le poignet.

- Une... Une chamane guérisseuse, Ayuna. Elle... elle vit non loin d'ici. La maison dans... la forêt.

Vous regardez autour de vous, hésitant : votre compagnon est retombé inconscient et incapable de vous guider. Vous restez un moment à le veiller et bondissez sur vos pieds en voyant une silhouette émerger de la pénombre. Dans la lumière incertaine se profile une femme, plus toute jeune, le visage cuivré et les yeux en amande, les cheveux noirs aux fils d'argent. Elle porte une tenue de chasse, un arc en bandoulière et un carquois empli de flèches à la hanche, des tatouages aux bras. Sans vous prêter attention, elle se penche sur le capitaine, lui passant la main dans les cheveux.

- Achic, que t'ont-ils fait...

L'inconnue se tourne alors vers vous :

- Je suis Ayuna, j'ai perçu sa détresse et suis venue. Peux-tu le porter, ma maison n'est pas loin ? Hé bien, vas-tu te bouger ?

Après une hésitation, vous prenez le capitaine dans vos bras et emboîtez le pas à la nommée Ayuna. Le cri d'un singe retentit tandis que vous la suivez, la clarté lunaire jouant entre les troncs épais et les frondaisons silencieuses.

Rendez-vous au [201](#).

147

Vous tanguiez comme un homme ivre, vous retenant à une des statues, la douleur monte, monte... Intenable, insupportable, il faut y renoncer, fuir ! Impossible de bouger, tout n'est que douleur, souffrance, vous allez devenir fou. Vous tombez à genoux dans l'herbe épaisse, les mains pressées sur votre crâne, la tête en feu, les yeux pleins de larmes, serrant les dents à vous faire saigner les gencives. Un feu insupportable vous brûle et vous consume, vous détruit. Dans un ultime réflexe d'agonie, vous poussez un hurlement monstrueux qui résonne à travers la vallée avant de vous effondrez, mort, le cerveau détruit, au pied des statues. Le silence retombe sur la vallée comme un suaire. Votre aventure s'achève ici.

148

L'homme, qui se nomme Achic, ne se formalise pas de votre question. Il vous révèle alors que lui et ses compagnons sont en route pour un village des hauts plateaux afin d'y passer la saison des pluies qui approche. Ces hommes sont des mercenaires et il y a deux saisons, ils se sont perdus dans les collines. Alors qu'ils erraient, à moitié morts de faim et pataugeant sous les trombes d'eau, ils ont été secourus par ces villageois. Achic s'est lié d'amitié avec leur chef et depuis, lui et sa compagnie regagnent l'endroit pour y séjourner et donner un coup de main aux habitants avant la saison des pluies. Vous bavardez un

moment mais la fatigue du voyage commence à peser sur vos épaules et vous vous excusez, souhaitant bonne nuit à tous. Alors que vous vous dirigez vers l'escalier qui mène aux chambres, vous êtes accosté par le petit homme qui vous observait à votre entrée et qui vous aborde d'une voix douce et courtoise :

- Pardonnez-moi mon ami, mais avez-vous un instant ? J'aimerais vous parler.

Si vous acceptez, rendez-vous au [62](#).

Si vous préférez monter vous coucher, l'inconnu n'insiste pas et vous souhaite bonne nuit.

Rendez-vous au [256](#).

149

Vous retrouvez votre père dans ses appartements pour lui annoncer votre décision.

Visiblement ému, le guerrier reste silencieux avant de vous faire signe de prendre place à ses côtés sur le divan. Comme vous restez là tous les deux, ne sachant que dire, il finit par proposer, pour sortir de gêne :

- Nous pourrions parler de ta mère ? Tu dois avoir tant de questions à son sujet et...

Un râle, suivi d'un gargouillis... Le bruit sourd d'un corps heurtant maladroitement les murs... Méfiant, Carenque se lève et fait coulisser l'épais panneau. Un corps mince et tatoué roule sur les tapis, les poissant de rouge.

- Cinq Fleurs !

Le capitaine se précipite pour prendre le jeune page dans ses bras mais au premier coup d'œil, vous constatez qu'il est trop tard. Sa blessure à la poitrine est fatale et le garçon a fait preuve d'une volonté de fer pour se traîner ainsi à travers les couloirs, laissant une trace sanglante sur le marbre.

- Cinq Fleurs, qui t'a fait ça ?

Le garçon essaie de parler, la respiration sifflante, mais les mots franchissent difficilement ses lèvres :

- Zallao... rejoint Hutec... Zallao a trahi... passé les Gardiens et ouvert... la Voie Secrète à Hutec. En... entendu parler et... te prévenir. Ils m'ont poursuivi... Ils arrivent...

Une mousse sanglante macule sa bouche et le garçon s'immobilise pour toujours.

Carenque le dépose avec douceur, le visage marqué par la rage, tandis que vous vous ruez au-dehors, arme au poing.

Rendez-vous au [18](#).

150

Vous vous enfoncez tous deux au sein de la végétation baignée d'ombres mouvantes. A la lueur des étoiles, il est facile de suivre la trace des ravisseurs : marques de sabots et de pas, crottin, branchages brisés... A un moment, votre compagnon titube, vous le soutenez et il secoue la tête, prétextant un simple étourdissement. Alors qu'une lune rouge se lève sur la forêt, vous faites halte, vous embusquant derrière un large tronc. Des lampes, des éclats de voix... Dans une clairière est parqué un groupe de villageois, prostrés et abattus, les mains liées, veillés par de robustes chiens noirs au cou cerclé de fer, les yeux brillant d'une lueur

étrange. Un peu plus loin, plusieurs soudards rient et bavardent près des chevaux, se faisant passer un cruchon d'alcool de serpent. Yuka chuchote à votre oreille :

- Les chiens sont dangereux, Hutec les a drogués avec certaines de ses potions pour les rendre insensibles à la douleur et exciter leur goût du sang. Je vais les cribler de flèches à distance et délivrer les prisonniers pendant que tu attireras les gardes ailleurs.

Rendez-vous au [292](#).

151

Ayuna pousse un long soupir et secoue la tête :

- Laissons le passé et tournons-nous vers l'avenir. Le tien t'attend à Téocalli. C'est là que tu trouveras les réponses à tes questions. Essayons de dormir un peu maintenant.

Si au cours de votre fuite, vous avez dérobé un flacon contenant un liquide rouge, rendez-vous au [321](#).

Si vous avez dérobé un flacon contenant un liquide doré, rendez-vous au [182](#).

Si tel n'est pas le cas, rendez-vous au [174](#).

152

Après quelques instants d'hésitation, vous serrez fortement la main du capitaine dans la vôtre avant de vous détourner et de fuir dans la nuit. Course éperdue à travers les ravines envahies par l'obscurité... Vous dérapez et chutez à plusieurs reprises mais bientôt, cris et lumières disparaissent dans le lointain. L'aube éclaire le monde quand vous vous accordez enfin un moment de repos. Assis dans l'herbe, adossé à un tronc d'arbre, vous reprenez souffle. Le sommeil vous surprend sans que vous vous en rendiez compte et, au réveil, la journée est déjà bien avancée. Reprenant votre route avec une grimace, vous ne tardez pas à découvrir un corps étendu dans l'herbe et vous reconnaissez un des hommes du capitaine. Le mercenaire gît là, la gorge ouverte, son corps violacé et gonflé déjà attaqué par les fourmis. Plus loin, sa monture paise tranquillement et vous décidez d'en profiter sans vous attarder sur les causes qui ont mené à la mort de son propriétaire. Une heure plus tard, faisant halte près d'une large rivière où s'ébrouent des hérons blancs, vous regardez autour de vous, poings sur les hanches. Non loin se déploie la vaste perspective d'un plateau blond et vert, ondoyant doucement sous le vent tandis que devant vous, une épaisse forêt monte à l'assaut des collines de basalte noir, dessinant une fresque primitive et farouche.

Si vous décidez de traverser la forêt, rendez-vous au [88](#). Si vous choisissez de passer par le plateau, rendez-vous au [414](#).

Le guerrier au masque d'or surgit soudain et vous barre la route. D'un geste rageur, il arrache son masque et le jette sur l'herbe épaisse, révélant un visage furieux, barré en travers d'une cicatrice blanche du front au menton.

- Te voilà enfin, maudit enfant de putain ! Je n'ai cessé de penser à toi depuis notre dernière rencontre. A chaque fois que je passais devant un miroir !

Furieux, Hutec porte une botte mais, avant que vous puissiez réagir, le roi s'interpose, vous repoussant en arrière. La lame lui transperce la poitrine et il s'effondre en gémissant, tel un pantin dont on a coupé les fils. Il y a un instant de flottement avant que vous ne contre-attaquiez dans un juron ordurier.

Hutec est un solide adversaire : il lui faut obtenir plus de 4 pour vous atteindre et sa lame vous infligera 3 points de blessure supplémentaires. Par chance, son plastron d'écailles est tombé en morceaux lors des combats précédents et ne lui sert plus à rien. Votre adversaire, bien que fatigué et blessé, est pourvu de 21 points de vie. Vous attaquez le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [243](#).

Les souvenirs de l'autre nuit vous reviennent, le tupa, le fauve...

- C'était toi, murmurez-vous. Le jaguar embusqué sur le toit du tupa.

- C'est vrai. J'aurais pu te tuer cette nuit-là mais j'ai reconnu ton amulette, celle donnée par ta mère.

Un sourire moqueur se dessine.

- J'espère ne pas t'avoir fait trop mal ?

- Ma mère ? Qui es-tu donc ?

- Je suis Shakama. Les Fils de la Chasse peuvent se transformer en animal sauvage après avoir été initiés, par le sang ou la semence d'un autre. Une morsure ou l'acte d'amour...

Nous sommes les Fils de la Chasse. Nous sommes l'homme et l'animal. Nous vivons l'instant et suivons notre instinct. Nous ne nous encombrons pas de grandes réflexions, de refoulements ou de questionnements. Nous vivons librement, passionnément, dans l'exaltation du moment présent. Nous brûlons de l'ardeur de vivre, la vie bouillonne en nous, impérieuse et sauvage. La civilisation, par bien des aspects, nous est artificielle et nous vivons en harmonie avec la nature.

La voix s'est réduite à un murmure passionné. Une lueur étrange passe dans les yeux verts, le corps frémit doucement, comme sous l'effet d'une farouche exaltation. Votre hôte vous désigne alors une natte dans un coin.

- J'ai senti ta présence depuis ton entrée sur mon domaine. J'ai ressenti les pouvoirs que ta mère t'a légué et j'ai reconnu ton amulette. Mais il est tard, nous parlerons de cela demain. Sans plus de cérémonie, le chasseur s'installe sur ses couvertures, à l'autre bout de la pièce, et s'endort sitôt après avoir fermé les yeux, comme un animal.

Si vous faites de même, rendez-vous au [183](#).

Si vous préférez fuir, rendez-vous au [421](#).

155

Par les dieux, c'est l'enfant dont vous avez eu la vision l'autre nuit ! Surpris, vous l'observez attentivement et un frisson vous parcourt. Comme lors de votre transe, vous ressentez un sentiment de détresse et de désespoir, de confusion. Comme si cette petite vous lançait un appel au secours muet mais éperdu. Ses compagnons se montrent nerveux devant votre examen et le vieil homme ordonne alors le départ d'un ton sec. Vous poursuivez sans incidents et, en fin de journée, alors que le ciel s'embrume de vieux rose, vous parvenez à un petit village, bordé d'enclos à chèvres et de champs près d'une source. Les villageois vous accueillent avec bienveillance mais très vite, l'atmosphère qui règne ici vous rend nerveux... Ces gens se révèlent maussades et silencieux. Une vie de peine et de labeur recommencée chaque jour, sans autre horizon que les montagnes, n'explique pas une telle attitude. Quoiqu'il en soit, on met une chambre à votre disposition, dans la maison du chef. Une petite pièce à la chaleur étouffante et sans fenêtre, aux murs noircis de suie. Au sol sont posées une paille et une couverture, à côté d'un unique tabouret sur lequel brûle une lampe. Vous remarquez une autre porte, dans le mur opposé, et allez l'ouvrir : elle donne sur une petite cour encombrée de poteries et de paniers, le tout ceinturé d'un muret de briques. Une chèvre aux flancs maigres, attachée à son piquet, vous observe avec indifférence. Refermant cette porte, vous constatez qu'elle est pourvue d'un verrou de fer que vous poussez. Puis, après avoir soufflé la lampe, vous vous allongez tout habillé dans le noir.

Rendez-vous au [31](#).

156

Rien à faire, vous ne parvenez qu'à vous écorcher les poignets. La porte s'ouvre à nouveau et vos ravisseurs entrent, poussant force jurons en découvrant vos efforts pour vous libérer. Furieux, leur chef passe sa colère en vous rouant de coups de pied (vous perdez 3 points de vie). Puis il vous force à vous relever et vous pousse sans ménagements au-dehors. La nuit est encore profonde, chaude et brillante d'étoiles. Tiré, poussé, malmené, vous êtes entraîné jusqu'à l'entrée d'une grotte creusée dans les collines, près d'une source. En hâte, les villageois vous poussent à l'intérieur, avant de fuir sans demander leur reste. Plissant les yeux dans la pénombre, vous vous redressez, toujours entravé. Etrange : pas d'odeur animale, d'urine ou d'excréments ni de carcasse comme on pourrait s'y attendre dans la tanière d'un fauve. Un frisson vous parcourt soudain, les courts poils de vos avant-bras se hérissent : vous n'êtes pas seul ici... Dans la pénombre se découpe une silhouette, celle d'un homme grand et fort, aux contours indistincts. La peau mate, ses longs membres tatoués, il vous observe de ses yeux verts, brillant comme des émeraudes. Par moments, il vous semble voir un fauve majestueux qui vous observerait, tel un sphinx. C'est alors qu'une voix mystérieuse résonne dans votre esprit :

- Il n'est pas encore temps. Nous nous reverrons plus tard. En attendant, pars. Tu trouveras

une arme à l'entrée. Pars maintenant et rejoins Téocalli, je m'occuperai de ces imbéciles de villageois.

Comme par magie, les cordes qui vous retenaient se défont et tombent à terre. Le temps de cligner des yeux, l'inconnu a disparu, avalé par l'obscurité. Vous êtes seul dans la grotte alors que le jour approche. L'esprit en pleine confusion, vous quittez l'endroit sans attendre. A l'entrée, vous découvrez posée contre la paroi une courte épée à large lame (cette arme vous permettra de toucher votre adversaire en faisant plus de 5 et de lui infliger 3 points de blessure supplémentaires).

Rendez-vous au [425](#).

157

Vous ne tardez pas à retrouver Zallao : le seigneur s'est arrêté devant le mur du sanctuaire, au pied de la statue imposante d'un génie du monde souterrain. A la lueur des étoiles, vous le voyez s'affairer en silence et soudain, une portion de mur pivote lentement, dévoilant une ouverture dans laquelle il s'engouffre. Après avoir attendu quelques minutes, vous rejoignez l'endroit à pas de loup et jetez un œil à l'intérieur : la clarté lunaire éclaire de façon indistincte un couloir étroit taillé dans la pierre verte et lisse, couloir qui fait un coude un peu plus loin avant de s'enfoncer dans les ténèbres. Alors que vous avancez lentement, glissant le long de la paroi, un bruit vous met en alerte : Zallao revient sur ses pas ! Vous rejoignez aussitôt l'entrée et vous embusquez derrière un massif aux fleurs blanches et odorantes. Le seigneur quitte le temple et passe devant vous, se dirigeant rapidement vers le bivouac. Vous le regardez descendre la pente vers les lumières du campement avant qu'un bruit ne vous fasse vous retourner : la porte secrète est en train de lentement se refermer.

Si, décidé à percer ce mystère, vous regagnez l'intérieur du temple, rendez-vous au [204](#). Si vous rejoignez le campement pour aller vous coucher, rendez-vous au [63](#).

158

Votre interlocuteur reste stupéfait, comme s'il n'avait jamais envisagé cette condition.

- De... de l'or ? Je n'en ai pas, il n'y a rien ici. Je... Je suis incapable de vous payer mais je ferai ce que vous voudrez, oui, ce que vous voudrez ! Je serai votre esclave si vous voulez, je vous suivrai pour vous servir... Je... Je ferai tout !

L'observant attentivement, vous le voyez frémir et le sentez au bord de l'effondrement, désespéré.

Si vous acceptez de venir en aide au garçon, rendez-vous au [391](#).

Si vous refusez, rendez-vous au [218](#).

Le trait empenné de noir et or siffle vers le serpent et lui crève un œil, lui traversant le crâne. La monstrueuse créature s'abat lourdement dans les eaux épaisses, vous entraînant avec elle, se débattant dans des convulsions de douleur. Suffoqué, à moitié noyé et écrasé par les replis énormes et souples, vous parvenez à vous ménager suffisamment d'espace pour frapper.

Le serpent est gravement blessé mais ses derniers instants vont vous donner du fil à retordre : le reptile doit faire plus de 4 pour vous atteindre, c'est à dire vous enserrer dans ses anneaux. Chaque fois qu'il y parviendra, la pression comprimant vos côtes et vos organes vous infligera 4 points de blessure supplémentaires. Si vous avez un bouclier, il ne vous sert à rien dans un tel combat. Le serpent n'a heureusement plus que 9 points de vie. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [413](#).

160

Que se passe-t-il ? La tête vous tourne brusquement, les battements de votre cœur s'accroissent follement, le ciel et la terre basculent... Tourbillon de couleurs, de sensations éclatées, éclaboussures de sang, hurlements... Couleurs, sons et sensations vous parviennent différemment, le monde devient fou. Vous vous redressez, tremblant, pour voir Kimech allongé dans l'herbe éclaboussée de sang, la gorge déchiquetée, les yeux encore ouverts sur une terreur éperdue. Vous êtes nu, du sang dans la bouche et sur vos mains, les ongles cassés, en proie à une sensation horrible, la transformation en jaguar ayant été brève mais violente. Au centre de la clairière, Saya, livide, vous dévisage avec une stupéfaction mêlée d'horreur. Malgré ses nerfs ébranlés, le seigneur félon retrouve courage en vous voyant désorienté, confus et désarmé. Alors qu'il approche, l'entendement vous revient et vous saisissez en hâte le glaive du défunt Kimech pour vous défendre. Saya est totalement ébranlé par la scène à laquelle il vient d'assister, il lui faudra obtenir plus de 7 pour vous atteindre et il ne vous infligera que 2 points de blessure supplémentaires. Il est pourvu de 25 points de vie. De votre côté, le glaive de Kimech vous permettra de toucher votre adversaire en faisant plus de 5 et de lui infliger 3 points de blessure supplémentaires. Vous attaquez le premier. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [415](#).

161

- Nous nous retrouvons mon beau guerrier...

Surpris, vous demandez à Ayuna ce qu'elle fait ici en pleine nuit.

- Des villageois ayant réussi à fuir le hameau incendié sont venus m'alerter. Je me suis mise en route pour tenter de retrouver des survivants et les soigner. Hélas, je suis arrivée trop tard, y compris pour ce pauvre Yuka.

Vous interrogez la chamane du regard et elle secoue tristement la tête.

- Je l'ai trouvé mort en travers du chemin, il n'a pas survécu à ses blessures. Alors que je regagnais ma maison, j'ai été surprise par ce Xilin. Viens, il ne faut pas rester ici, ma maison n'est pas loin, nous pourrions nous y abriter et nous reposer. Les soudards d'Hutec

rôdent encore sûrement dans le coin.

Il vous faut peu de temps pour rejoindre l'habitation d'adobe et de briques sèches perdue au cœur de la forêt. Fourbu, vous poussez un soupir de soulagement en pénétrant à l'intérieur tandis que votre compagne referme la porte et pousse le verrou de fer.

Rendez-vous au [306](#).

162

L'homme singe roule au sol, griffant et mordant les dalles fissurées dans son agonie avant de s'immobiliser dans une large flaque rouge. Le silence règne toujours mais un silence d'une nature différente désormais, comme un soulagement, la levée d'une malédiction. Vous reculez en titubant, inondé de sueur, avant de soutenir Ayuna qui revient à elle, l'esprit confus.

- Que... Que s'est-il passé ? Dieux, quel est ce monstre ?

Si vous avez examiné les fresques se trouvant sur les murs, rendez-vous au [61](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [403](#).

163

Vous reculez, vous éloignant du corps étendu dans l'herbe souillée de sang. Qu'est-ce qui a fait perdre la raison à cet homme ? Peu importe, il faut quitter cette forêt au plus vite et vous vous mettez en route, la démarche nerveuse. Bientôt, c'est un cadeau des dieux que vous découvrez près d'un point d'eau : un cheval sellé, ses fontes remplies de nourriture, paissant tranquillement sous les étoiles. Un peu plus loin est étendu le corps d'un homme, vêtu de coton rayé, un bonnet de feutre sur la tête. Bien qu'aucune blessure ne soit apparente, l'inconnu est visiblement mort depuis un moment, les fourmis attaquant déjà son corps. Sans vous perdre en conjectures, vous récupérez sa monture et quittez les lieux rapidement avant de vous restaurer et de vous accorder un bref repos jusqu'à l'aube. La lumière de cette dernière efface les souvenirs de cette nuit étrange et vous poursuivez votre périple. La chaleur devient étouffante, dans le ciel passent des nuages. Faisant halte près d'une large rivière où s'ébroue une nuée d'oiseaux, vous regardez autour de vous, poings sur les hanches. Non loin se déploie la vaste perspective d'un plateau, ondoyant doucement sous le vent tandis que devant vous, une épaisse forêt monte à l'assaut des collines de basalte noir, dessinant une fresque primitive et farouche.

Si vous décidez de traverser la forêt, rendez-vous au [88](#). Si vous choisissez de passer par le plateau, rendez-vous au [414](#).

164

Criant à votre compagnon de poursuivre, vous faites halte et portez la main à votre ceinture. Votre fronde tournoie et siffle alors que débouchent trois molosses au collier orné

de pointes, aboyant furieusement. Un projectile siffle et va fracasser le crâne du premier, stoppé net dans sa course. Le temps de recharger votre arme et un deuxième s'effondre en couinant, puis un troisième. Sans attendre, vous reprenez votre course éperdue (vos trois projectiles sont perdus) quand grognements, jurons et bruits d'un féroce combat vous parviennent. A l'entrée du défilé, Achic, couvert de sang et d'entailles, repousse le corps d'un chien semblable à ceux qui vous poursuivaient et se relève en titubant. Vous vous précipitez pour le soutenir et l'entraîner, griffés, giflés par feuilles et branchages. Un groupe d'archers vous prend en chasse à la lueur des torches, ombres mouvantes au sein des feuillages.

L'habileté de ces archers inconnus est de 8. Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à ce total, rendez-vous au [337](#). Si ce résultat est supérieur, rendez-vous au [146](#).

165

Vous regagnez rapidement l'auberge où les fêtards gisent, ivres et repus, sur les bancs ou à même le sol. Après avoir soufflé la lampe posée près de votre paillasse, vous vous endormez rapidement. Pour vous réveiller en sursaut, peu de temps après. Que se passe-t-il ? Pourquoi ce vacarme, ces cris ? Les yeux embués de sommeil, vous regardez par l'étroite fenêtre. Une horde de sauvages, bruns et nerveux, le corps tatoué et peint, hurlant et gesticulant comme des démons, vomis par la jungle ! Brandissant torches, lances et hachettes à pointe de silex, ils déferlent sur le village endormi, tuant, incendiant et pillant. Dans la grande salle, les pirates, brusquement réveillés, abrutis de sommeil et d'alcool, sont dans la plus grande confusion. Le chef du village, visiblement terrifié, s'accroche frénétiquement à la tunique d'un des boucaniers.

- Les sauvages ! Nous les avons chassés autrefois, pour nous installer ici mais ils sont revenus ! Ils vont nous massacrer !

Furieux, le pirate lui décoche un solide coup de poing, l'envoyant rouler au sol, les dents cassées et sa barbe mouillée de sang avant d'apostropher ses camarades :

- Vite mes frères ! Bloquons les portes !

Aussitôt, plusieurs ruffians se précipitent vers les panneaux, déjà ébranlés par des coups violents et tentent de mettre en place la lourde barre de bois peint. Ni Atréus ni Ardèles ne sont visibles. Au-dehors, cris et hurlements se mêlent au grondement des flammes.

Si vous donnez un coup de main aux boucaniers, rendez-vous au [470](#).

Si vous tentez de fuir les lieux, rendez-vous au [99](#).

166

Vous vous réveillez brusquement. Le feu s'est assoupi, baignant le plancher d'une lumière rouge. Sur sa couche, Ayuna s'est redressée, l'air attentive.

- Tu as entendu ?

Les hennissements de chevaux, le cliquetis des harnachements, la lueur de torches dans la nuit... Vous vous postez tous deux à une fenêtre : des cavaliers cernent la maison, montant

de grands étalons noirs aux naseaux fumants. Des hommes drapés d'amples manteaux au capuchon rabattu, l'acier étincelant au côté, d'autres brandissant des torches. A leur tête se trouve un homme puissant et solide, une peau de panthère sur les épaules, le visage arrogant et les yeux noirs.

- Hutec... chuchote votre compagne. Le seigneur de la région. Et une belle ordure, adepte de sorcellerie et d'alchimie... Il règne sur ces terres et une dizaine de villages qu'il rançonne et exploite plus qu'il ne les protège. Par deux fois, les villageois se sont dressés contre lui et par deux fois, leurs cadavres crucifiés ont servi d'avertissement...

Hutec s'avance, sa haute stature se découpant dans la lumière rouge des torches et sa voix résonne :

- Oh, Ayuna ! Je sais que tu es là ! Je sais également que tu as soutenu ces villageois contre moi, diablesse ! Ceux que j'ai fait prisonniers l'ont avoué sous la torture, je sais que tu en as caché et soigné plusieurs. Je suis venu te chercher sorcière, montre-toi !

La réponse est une bordée d'injures comme vous ne pensiez jamais en entendre de la part d'une femme... Furieux, le nommé Hutec tourne bride et donne un ordre sec. Un des cavaliers se détache et fonce au galop vers la maison, brandissant une torche.

Si vous avez une fronde, au moins un projectile et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [34](#). Si vous n'en avez pas ou ne souhaitez pas l'utiliser, rendez-vous au [111](#).

167

Il vous faut peu de temps pour aborder l'île, dérangeant des échassiers endormis qui s'ébrouent avec de grands cris, agitant leurs ailes aux plumes mouillées. L'île est en fait un grand tertre couronné à son sommet d'une sorte de portique de pierre imposant, dont le large linteau est orné d'une lune taillée dans une pierre inconnue et translucide, brillant étrangement. Un silence pesant règne sur l'île. Vous interrogez votre compagne du regard.

- Ce portique a été bâti il y a des siècles par une race lointaine, disparue depuis. Les légendes racontent qu'ils venaient ici pour y adorer la lune, à des dates précises, au cours de cérémonies mystérieuses. Tous les peuples alentours évitent cet endroit, considéré comme sacré. Reposons-nous et dormons un peu, le jour n'est plus très loin.

Votre compagne s'allonge à même l'herbe épaisse et ne tarde pas à s'endormir. Vous tentez de rester éveillé mais votre trop courte nuit pèse sur vos épaules et vous ne tardez pas à vous endormir également.

Si votre total de communion avec les esprits est inférieur ou égal à 9, rendez-vous au [446](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [232](#).

168

Vous vous enfoncez donc au cœur de la forêt, marchant d'un bon pas aux côtés de la jeune fille, qui se nomme Ayami, tandis que son farouche compagnon ouvre la route, écartant branchages et feuillages. Il y a quelque chose de dérangeant en lui et quand vous le désignez à votre compagne, cette dernière a un sourire gêné.

- Il est un peu rude, c'est vrai, chuchote-t-elle. C'est quelqu'un de solitaire et amer, les autres ne l'aiment pas et le disent dérangé, il vit seul à l'écart. Je crois qu'il m'aime bien, il

a toujours été gentil avec moi. Même s'il me fait un peu peur parfois.

Celui dont vous parliez se retourne, visiblement irrité, et propose de faire halte et prendre un peu de repos. L'aube est encore loin et il est difficile de continuer à travers la forêt en pleine nuit. Vous vous installez donc du mieux possible sous les frondaisons éclairées par les étoiles, le silence troublé par le bourdonnement vorace des insectes nocturnes. Assise à vos côtés, la jeune Ayami promène autour d'elle un regard émerveillé et naïf.

- C'est la première fois que je quitte le village... J'ai eu si peur tout à l'heure, tous ces cris, ce sang...

- Je suis là pour te protéger, répond son compagnon d'une voix sourde.

Un silence passe, traversé par le cri d'un chat-huant, avant qu'Umi reprenne :

- Nous devrions dormir un peu. Je vais prendre le premier tour de garde.

La jeune fille et vous ne tardez pas à vous endormir, allongés sous les frondaisons rêveuses.

Rendez-vous au [339](#).

169

Votre adversaire a compris votre manœuvre et parvient à dévier votre trajectoire, battant furieusement des pieds. Le courant vous entraîne, vous dépassez le rocher et basculez tous deux en hurlant, en un envol d'une féerie mortelle traversé par les rayons du soleil jouant dans la vapeur bleutée. L'entrée dans l'eau est d'une violence telle qu'elle vous coupe le souffle et vous assomme, vous plongeant dans les ténèbres (vous perdez 10 points de vie). Si vous êtes toujours vivant, vous revenez lentement à vous, échoué sur la berge tel un naufragé. Un rapide examen vous confirme que vous n'avez rien de cassé mais le moindre mouvement est un supplice. Peu désireux de tomber sur un caïman en maraude, vous vous traînez loin de la rive pour vous adosser à un arbre, exténué. Vue la position du soleil, vous avez dû dériver un moment. Si vous vous en êtes sorti, vous n'avez plus rien : si vous possédiez une fronde, vous l'avez perdue de même que vos projectiles et si vous possédiez un petit bouclier, il est perdu également.

Un mouvement attire soudain votre attention et non loin, vous découvrez un cheval sellé en train de paître tranquillement. A proximité se trouve allongé dans l'herbe le corps d'un des hommes d'Achic, gisant la gorge ouverte, déjà enflé et violet, dans une mare de sang caillé. Sans vous perdre en conjectures sur ce qui lui est arrivé, vous récupérez son arme et sa monture et montez en selle avec une grimace (l'arme récupérée vous permettra de toucher un adversaire en faisant plus de 5 et de lui infliger 3 points de blessure supplémentaires).

Une heure plus tard, faisant halte, vous regardez autour de vous, tirillé par une faim vorace. Non loin se déploie la vaste perspective d'un plateau blond et vert, ondoyant doucement sous le vent tandis que devant vous, une épaisse forêt monte à l'assaut des collines de basalte noir, dessinant une fresque primitive et farouche.

Si vous décidez de traverser la forêt, rendez-vous au [88](#). Si vous choisissez de passer par le plateau, rendez-vous au [414](#).

Portant la main à votre ceinture, vous récupérez votre fronde, la chargez... Un premier projectile siffle et va faire éclater le crâne d'un de vos poursuivants, l'homme partant en arrière, son sang et sa cervelle éclaboussant les murs. Un deuxième jaillit et s'effondre en hurlant, un œil crevé, les mains à son visage ruisselant de sang. Le troisième hésite, puis fait demi-tour et s'enfuit sans demander son reste, appelant ses camarades à l'aide. Escaladant le mur sans attendre, vous sautez de l'autre côté et vous fondez dans l'obscurité (vous n'avez pu récupérer les deux billes de bronze utilisées, rayez-les de votre équipement). Désorienté, vous errez un moment dans la nuit étouffante avant de vous retrouver sur la place par laquelle vous êtes arrivé. Sans attendre, vous regagnez votre hostellerie, encore ouverte malgré l'heure tardive. Rendez-vous au [128](#).

- Qui es-tu ? demandez-vous.

- Je suis Ayuna la chamane, une amie de tous ceux qui sont persécutés par cette ordure d'Hutec. J'ai perçu la détresse de ces villageois et suis partie à leur secours. Trop tard hélas... Mais j'ai alors ressenti ta présence et ton geste généreux envers ces gens. Si je n'ai pu sauver le pauvre Yuka, je me dois de t'aider.

La nommée Ayuna s'interrompt soudain et une expression de surprise passe sur son visage alors qu'elle aperçoit l'amulette passée à votre cou. Elle vous dévisage un instant avant de reprendre.

- Viens, il ne faut pas rester ici, les spadassins d'Hutec rôdent toujours. Ma maison est proche, nous y serons en sécurité.

Si vous suivez Ayuna, rendez-vous au [48](#).

Si vous refusez, rendez-vous au [227](#).

Vous vous écarterez du corps étendu, le souffle court, l'esprit embrumé. Tout se met à tourner et vous devez vous rattraper à un arbre pour ne pas tomber. Cette pulsion irrésistible, cette exaltation inconnue qui vous a porté jusqu'ici disparaît brutalement, laissant place à l'épuisement, la lassitude.

- Bien, très bien ! Je savais que tu serais réceptif à mon appel. Regarde-moi... Regarde-moi maintenant.

Vous redressez la tête : là-bas se tient une silhouette, au sommet d'un piton rocheux émergeant des frondaisons. La silhouette d'un homme accroupi comme un grand fauve aux aguets, se découpant sur la lune rouge.

- Viens à moi et nous pourrions parler. Je t'attends.

L'homme disparaît brusquement, vous laissant seul. Pendant quelques secondes, vous avez la vision fugitive d'un grand fauve sautant du rocher avant de se fondre dans la nuit.

Si vous partez à la recherche de cet inconnu, rendez-vous au [268](#).

Si vous fuyez et tentez de retrouver Yuka, rendez-vous au [220](#).

173

Vous hissant sur votre cheval en un équilibre précaire, vous parvenez non sans difficultés à détacher le malheureux avant de déposer son corps nu et martyrisé sur l'herbe. Il est dans un sale état, délirant et geignant doucement, tel un animal blessé. Soulevant doucement sa tête, vous parvenez à le faire boire, veillant à ce qu'il ne s'étouffe pas. Il faut attendre maintenant. Après vous être éloigné des deux autres suppliciés, vous vous asseyez pour veiller le blessé. Les heures défilent, le soleil descend à l'horizon, une lueur rouge et des ombres rasant le sol. L'homme se met à bouger et tente de se redresser. Il semble aller un peu mieux et vous lui demandez qui il est.

- Je suis Yuka. Ceci est le domaine de Hutec, le seigneur qui règne sur ces terres, le chien ! Il terrorise, rapine et tue. Il vient de livrer aux flammes le hameau dont je suis le chef après que nous ayons refusé de lui livrer plus de nourriture. Mes compagnons et moi, une fois capturés, avons été crucifiés, tu connais la suite.

Yuka s'interrompt pour boire à nouveau avant de reprendre.

- Ma vie est à toi désormais. Mais il ne faut pas rester ici ! Les soudards d'Hutec pourraient nous tomber dessus. Je dois retourner au hameau, d'autres ont peut-être survécu.

L'homme tente de se lever mais la tête lui tourne et vous le retenez avant de le forcer à se rallonger.

- Tu n'es pas en état l'ami.

- Non, ce n'était qu'un étourdissement, je vais y arriver.

Si vous acceptez de partir tout de suite, rendez-vous au [261](#).

Si vous préférez que Yuka se repose encore, rendez-vous au [25](#).

174

Ayuna vous tend une couverture de laine avant d'aller s'allonger et de souffler la lampe d'argile posée au sol. Troublé, vous restez un moment éveillé, les yeux ouverts dans l'obscurité et le silence avant de vous endormir (le sommeil et les soins procurés vous permettent de lancer deux dés, d'ajouter 6 au résultat obtenu et d'ajouter ce total à celui de vos points de vie).

Au matin, vous voilà prêt à reprendre la route. Ayuna vous a procuré une monture et une arme (ce glaive vous permet de toucher votre adversaire en faisant plus de 5 et inflige 3 points de blessure supplémentaires. Si vous aviez une fronde ou tout autre armement, il est perdu suite à votre capture). Sur le pas de sa maison, la chamane vous remet également un petit médaillon en or, en forme de soleil.

- Pour te remercier de ton geste envers la petite. Ce bijou te sera utile le moment venu.

Nous nous reverrons peut-être, qui sait ? Evite de croiser Shakama surtout.

- Qui est-ce ?

- Un chasseur. Et plus encore... Si tu le croises, évite-le. Evite ses yeux surtout. Tu t'y perdrais, comme tant d'autres avant toi.

Sur ces paroles énigmatiques, vous remerciez Ayuna et lancez votre cheval le long de la piste. Rendez-vous au [202](#).

175

Les jours suivant votre retour, l'atmosphère au palais est lourde, étouffante. Carenque, venu vous rendre visite, semble plus préoccupé que jamais.

- J'ai un sale pressentiment. Depuis notre retour, le roi est absent, perdu dans ses rêves. Il y a aussi Zallao qui reste introuvable. Son frère Tallao l'a cherché sans répit mais en vain. Vous remerciez le capitaine pour son soutien depuis votre arrivée et il sourit.

- Je t'aime bien mon garçon et nous te devons une fière chandelle. Je dois te laisser maintenant, repose-toi.

Resté seul, vous laissez vagabonder vos pensées. Les questions vous assaillent... Voilà presque un mois que vous êtes à Téocalli et pourquoi ? Pour quelle raison votre père voulait vous envoyer ici ? Et cette sensation étrange à la mort de Saya... La réponse se dérobe, il manque une pièce essentielle de l'ensemble. En attendant, malgré l'appui de Carenque, vous sentez que vous n'êtes plus le bienvenu, vous ne pourrez rester ici encore longtemps. Pour beaucoup, vous êtes celui qui a apporté le trouble et la confusion, même malgré lui. Fatigué, vous gagnez votre chambre alors que la nuit tombe sur le lac.

Si vous êtes devenu l'ami d'Ayuna, rendez-vous au [221](#).

Si vous êtes devenu le frère de Shakama, rendez-vous au [438](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [109](#).

176

Alors que vous rejoignez la cour, on frappe aux portes, une voix se fait entendre et les serviteurs viennent ouvrir. Une femme, à pied, s'encadre entre les lourds vantaux avant que ceux-ci ne se referment dans un claquement sourd. La nouvelle venue n'est plus toute jeune mais présente un physique encore agréable, le visage aux yeux en amande, le teint cuivré sous son foulard noué en turban, ses vêtements fatigués. Elle porte en bandoulière une sacoche tressée qu'elle refuse de donner aux serviteurs, un carquois empli de flèches est fixé sur sa hanche, un grand arc de chasse barrant son torse encore mince. Quelques minutes plus tard, vous la voyez s'entretenir avec le propriétaire.

- J'ignore de qui il s'agit mais cette personne doit être d'importance, souligne Kamek qui vous a rejoint.

- Pourquoi ? demandez-vous.

- Il est rare ici d'accepter quelqu'un après la tombée de la nuit, la région est dangereuse et l'époque troublée. Le patron semble bien la connaître. Ceci étant, il est temps d'aller dormir, nous repartons au lever du jour. Bonne nuit mon ami.

Kamek se retire et vous vous retrouvez seul dans la cour, à l'exception de la nouvelle arrivante qui est en train de se rafraîchir à l'abreuvoir de pierre, ses affaires posées à ses

pieds.

Vous pouvez l'aborder si vous le souhaitez (rendez-vous au [79](#)).

Si vous préférez aller vous coucher car, effectivement, il est bien tard, rendez-vous au [233](#).

177

Une fois mise à l'eau, l'embarcation glisse silencieusement sur le lac, froissant les nénuphars. Installé à l'avant, vous pagayez avec force, votre compagne assise à l'arrière, le jeune prince blotti contre elle. L'enfant pousse soudain un cri et vous vous retournez avec un juron : plusieurs pirogues sont lancées à votre poursuite, éclairées par des torches, remplies d'hommes en armes arborant les couleurs d'Hutec. Vous avez heureusement une bonne avance et ne tardez pas à rejoindre le débarcadère. En haut des marches, Capac, le grand-prêtre, vous attend avec angoisse, drapé d'une peau de panthère, entouré de ses disciples tenant des lampes.

- Les dieux soient loués, vous êtes vivants ! Venez vite, ils arrivent !

Alors que vous aidez Dame Copal et son protégé à descendre, vous découvrez avec surprise Orénoque qui se tient en haut des marches, entouré de quelques-uns de ses hommes, en piteux état. Le seigneur vous apprend que les autres ont été massacrés, de même que son page Narcisse, lui seul a pu fuir. Ne pouvant regagner le palais, il a sauté à l'eau et a gagné l'île sacrée à la nage, en dépit de sa cuisse blessée, les autres rescapés parvenant à le rejoindre par la suite.

- Plus tard, plus tard ! vous interrompt Capac. Venez !

Entourés par les prêtres, vous gagnez rapidement la pyramide. Une fois à l'intérieur, on referme les lourds vantaux dans un bruit sourd et le silence retombe, comme un voile mortuaire.

Rendez-vous au [465](#).

178

Alors que vous regagnez le Tupa, une voix retentit :

- Ecarte tes bras et lève tes mains !

Surpris, vous vous retournez à demi pour découvrir dans la clarté lunaire une femme qui vous met en joue de son arc, flèche encochée. Plus très jeune, le visage sévère sous le bandeau de tissu maintenant ses cheveux noir striés de blanc, elle porte une tenue de chasse fatiguée, de couleur sombre, ses pieds chaussés de cuir souple, le carquois à la hanche. Et elle doit être bien habile pour vous avoir ainsi approché sans que vous l'entendiez venir...

- Hé bien, tu es sourd ?

La corde se tend et l'arc grince.

Vous pouvez obéir (rendez-vous au [224](#)). Si vous vous jetez sur le côté d'une brusque détente et roulez au sol pour vous mettre hors de portée, rendez-vous au [364](#).

Alors que vous gagnez le sanctuaire, une soudaine explosion de feu bleu illumine la nuit, vous forçant à vous rejeter en arrière, le bras devant les yeux. Le visage furieux d'Hutec jaillit brièvement dans la lumière bleue tandis que vous reculez, ébloui. Le seigneur des hauts plateaux lève sa lame sur vous mais le roi s'interpose soudain, se jetant sur lui et l'envoyant rouler dans l'herbe épaisse. D'un violent coup de poing, Hutec repousse son frère, ce dernier roule jusqu'au bord de la fosse et y bascule, tombant parmi les varans sacrés. Un hurlement d'horreur retentit, suivi du grognement et sifflement des monstrueuses créatures avant de s'achever brutalement sur un craquement d'os brisés, une éclaboussure de sang et d'entrailles... Hutec se redresse, étourdi. Vous en profitez pour lui porter une botte furieuse, qu'il tente maladroitement d'éviter. Votre lame lui fracasse l'épaule, brisant l'articulation, faisant voler les écailles de métal de son plastron. Le seigneur félon recule, le visage gris cendre, l'épaule poissée de sang avant de contre-attaquer.

Hutec reste un redoutable adversaire, qui devra faire plus de 4 pour vous atteindre et son arme vous occasionnera 3 points de blessure supplémentaires. Par contre, salement blessé, sa protection devenue inutile, il n'a plus que 10 points de vie.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [386](#).

La stupéfaction se lit soudain sur le visage arrogant du seigneur des hauts plateaux.

- Par la vierge noire, toi ! Qui es-tu donc ?

Pour toute réponse, vous crachez au visage d'Hutec et il recule, les yeux flamboyant de haine, portant la main à son arme. Une sourde tension fait vibrer la nuit, comme avant un orage, mais votre adversaire se contient.

- Peu importe, cette fois, tu ne m'échapperas pas.

Yuka se met à trembler, les yeux dilatés d'une peur éperdue. On vous force à vous relever et on vous entraîne jusqu'au bord d'un immense gouffre circulaire, bordé de végétation et de mousse, se découpant dans la nuit comme un œil bleu et visiblement empli d'eau. Hutec accentue son sourire.

- Un *cénote*, un puits sacré pour les habitants de l'Ancien Empire qui y voyaient une porte donnant sur l'autre monde. On dit qu'ils y procédaient à des sacrifices, y jetant des victimes en l'honneur des dieux. J'ai toujours pensé qu'il fallait respecter les bonnes vieilles coutumes.

Votre compagnon se débat furieusement mais en vain tandis que les hommes d'Hutec l'entraînent vers le gouffre béant avant de le pousser. Son hurlement est brutalement interrompu par son entrée dans l'eau puis c'est votre tour. Vous sombrez rapidement dans les profondeurs bleues irisées par les rayons de lune, entouré d'un chapelet de bulles. Mais heureusement, pendant le trajet, vous avez travaillé les cordes vous liant les poignets et elles finissent par enfin se dénouer. Libre de vos mouvements, vous voyez passer devant vous le pauvre Yuka, les yeux et la bouche ouverts, déjà mort... Au-dessus de vous, la surface scintille comme un voile blanc sous la clarté lunaire. L'air commence à manquer et vous remontez le plus vite possible, battant énergiquement des pieds.

Rendez-vous au [214](#).

Donnant la lampe à Kamek, vous vous hissez d'un puissant coup de reins, avant de vous rétablir et de jeter un œil. L'endroit est vaguement éclairé par des mousses phosphorescentes qui baignent les parois d'un éclat spectral, plutôt sinistre. Vous faites quelques pas, vous enfonçant dans un boyau sombre et froid. Là ! Une silhouette ! Dieux, elle a déjà disparu ! La vision a été si rapide que vous pensez un instant avoir rêvé. Mais non, il y avait bien un homme, la peau mate, les yeux verts, qui vous observait. Quelques mètres plus loin, vous découvrez des traces de pas dans la poussière épaisse et sentez un frisson vous parcourir l'échine : les traces sont celles d'un animal, comme laissées par un grand fauve. Pourtant, c'était bien un homme que vous avez aperçu... La voix inquiète du marchand vous parvient alors :

- Mon ami, tout va bien ?

Après avoir hésité, vous revenez sur vos pas et rejoignez votre compagnon avant de reprendre votre progression, répondant de façon évasive à ses questions.

Rendez-vous au [412](#).

Vous êtes en train de mettre de l'ordre dans votre équipement lorsque votre hôtesse hausse un sourcil étonné.

- Où donc as-tu trouvé ça ? demande-t-elle en désignant du menton le flacon au liquide doré.

Vous lui racontez votre passage dans le laboratoire souterrain et un sourire mauvais se dessine sur ses lèvres :

- Hutec poursuit ses saloperies alchimiques dirait-on... Mais dans le cas présent, tu as eu du flair mon joli. Ce liquide est un extrait de plusieurs plantes curatives, il pourra t'être utile.

(Effectivement, cette potion de guérison vous permettra de récupérer 6 points de vie si vous l'absorbez, ce que vous pouvez faire à tout moment, sauf au cours d'un combat. Le flacon ne contient qu'une seule dose). Rendez-vous au [174](#).

Vous êtes tous deux réveillés par des cris, des appels, la lumière de torches qui s'agitent au-dehors. Vous rejoignez Shakama à l'étroite fenêtre et distinguez des silhouettes qui s'agitent dans la pénombre. A vos côtés, le chasseur grogne doucement, ses tatouages semblant s'animer à la lueur de la lune.

- Villageois stupides ! Ils me poursuivent depuis hier, depuis que j'ai tué ce couple qui s'était rejoint en cachette au lever du jour près de la source...

- Pourquoi les avoir tués ?

Shakama éclate d'un rire sauvage :

- La chasse mon ami ! L'esprit de la chasse était en moi cette nuit-là, je n'avais rien trouvé et ces deux tourtereaux me faisaient une jolie proie. Tuer ou être tué, c'est la règle... Ces chiens se sont mis en tête de me traquer, croyant avoir à faire simplement à un grand fauve. Mais ils ont compris... Ils ont réalisé que ce n'était pas un simple fauve...

Qu'importe, je ne vais pas les décevoir !

Sur ces paroles, le chasseur s'équipe rapidement, passant une courte tunique avant de fixer un coutelas à sa ceinture cloutée de cuivre et de décrocher du mur un grand arc de chasse et un carquois empli de flèches. Quand il se retourne vers vous, ses yeux brillent d'un regard exalté.

- La chasse reprend mon ami ! Y participeras-tu ? Ils savent que tu es ici, avec moi, ils ne t'épargneront pas.

Si vous acceptez de suivre Shakama, rendez-vous au [251](#).

Si vous refusez, rendez-vous au [15](#).

184

Le colosse reste debout encore quelques instants, avant de s'effondrer lourdement. Sans attendre, vous saisissez l'enfant et la prenez dans vos bras avant de fuir par la première issue possible, une ouverture dans le mur proche. Derrière vous s'élève une clameur où se mêlent stupéfaction et colère, une voix puissante résonne, donnant des ordres, et l'assistance se lance à votre poursuite. Vite désorienté, vous errez au hasard dans ce labyrinthe avant de sentir un souffle d'air frais sur votre visage... Quelques instants plus tard, vous débouchez en plein air et marquez un temps d'arrêt : la vallée de sel, immense, se déploie sous la nue étoilée, son blanc éclatant assombri de mauve, de bleu sombre et d'améthyste. Des hennissements proches vous tirent de votre contemplation et vous découvrez alors plusieurs chevaux au piquet. Sans doute est-ce ainsi que les fidèles ont rejoint la mine pour assister au sacrifice... Sans perdre de temps, vous déposez en selle la petite, toujours silencieuse, montez derrière elle et lancez votre monture au galop. Vous vous éloignez rapidement, tandis que vos poursuivants émergent de la mine, vociférant et gesticulant. Aussitôt, ils se précipitent vers leurs montures et vous prennent en chasse. A leur tête se trouve un grand et solide gaillard, vêtu d'or et d'acier, portant un masque d'or auréolé de plumes couleur feu. Le vent de la nuit siffle et vous asperge de sel, vous faisant tousser et pleurer. Un coup d'œil par-dessus votre épaule : vos poursuivants se rapprochent... Celui qui chevauche en tête tient un grand arc et encoche une flèche... Le sel craque et crisse sous les sabots des chevaux... L'habileté de cet archer est de 9. Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à son total d'habileté, rendez-vous au [307](#). Si le résultat est supérieur à son total d'habileté, rendez-vous au [46](#).

185

Alors que vous rebroussez chemin, ce son fantastique résonne à nouveau, comme une âme déchirée, vous mettant les nerfs à vif. Vous allez rapidement retrouver vos compagnons

mais leur réaction est loin d'être celle que vous attendiez ! Les voilà terrifiés, jetant des regards apeurés vers la forteresse.

- Les fantômes ont enlevé le capitaine, il faut partir avant de subir le même sort ! gémit un gaillard aux yeux encore embués de sommeil.

- Des fantômes qui laissent des traces de sang ? Curieux fantômes, non ? rétorquez-vous avec hargne.

Un vif débat s'ensuit mais rien à faire : leur terreur superstitieuse est la plus forte, vos railleries et arguments n'y feront rien. Stupéfait, furieux, vous les voyez charger chevaux et lamas en hâte, visiblement décidés à repartir sans attendre. Par les dieux, le brave Achic s'est lourdement trompé sur la loyauté de ses hommes ! Ou, trompé par sa propre assurance, il a sous-estimé leur crainte et leur nature superstitieuse. En attendant, ces couards s'en vont, la queue entre les jambes et vous voilà bientôt seul. Un nouveau gémissement retentit à travers les ravines envahies par la nuit.

Vous pouvez vous diriger vers le château en ruines pour tenter de retrouver le capitaine (rendez-vous au [395](#)).

Mais vous pouvez également seller votre monture et quitter les lieux à votre tour afin de reprendre votre route. Dans ce cas, rendez-vous au [84](#).

186

Vous remontez lentement des profondeurs de l'inconscience, vos membres remuent doucement, sons, couleurs et sensations vous reviennent... Vous êtes allongé dans une vaste grotte, fraîche et sombre, dont la voûte se perd dans les ténèbres. Un feu fait danser sa lumière sur des peintures rupestres, scènes de chasse, de poursuite... Dans un coin, assis en tailleur, Shakama vous fixe de ses yeux verts, comme habité par une joie sombre et profonde. Vous vous sentez différent, sans pouvoir expliquer pourquoi. Promenant maladroitement vos mains sur votre corps engourdi, vous découvrez une morsure encore fraîche à votre cou.

- Je t'ai transmis mon pouvoir. C'était la seule façon de te sauver, tu dérivais vers les rives de l'inframonde, c'était la seule manière de te faire revenir parmi nous. Tu m'as choisi et je suis venu à toi, en dépit de l'opposition d'Ayuna. Elle ma traité de fou avant de partir et elle a sans doute raison. Repose-toi et dors, tu es encore faible. Dors sans crainte, je veille sur toi.

Vous vous redressez, ouvrez la bouche pour parler mais un élancement vous traverse le crâne et vous retombez doucement en arrière, fermant les yeux. L'instant suivant, vous sombrez dans le sommeil comme une bougie que l'on souffle.

Rendez-vous au [433](#).

187

Alors que vous atteignez la dernière corniche, une silhouette imposante jaillit soudain d'une ouverture latérale, rejetant le bras en arrière. Vous avez à peine le temps de reconnaître Hutec qu'une explosion de feu bleu éclate, vous éblouissant et vous faisant

reculer, le bras précipitamment replié devant les yeux. Le seigneur des hauts plateaux se jette sur vous et vous plaque au sol, les mains rivées à votre cou, vous comprimant la gorge.

- Chien ! Je t'avais prévenu ! L'attaque contre cette putain d'Ayuna n'était qu'une diversion, je connais ces souterrains aussi bien qu'elle ! Tu vas payer ce qui s'est passé à la cathédrale de sel ! Si je n'ai pas pu sacrifier la gamine, tu prendras sa place !

Désorienté, ébloui par la poudre à feu, vous vous débattez, le visage furieux d'Hutec à quelques centimètres du vôtre, le souffle coupé, son corps plaqué contre le vôtre. Vous saisissez ses poignets mais sa prise est un véritable étai... Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté, rendez-vous au [45](#). Si ce résultat est supérieur, rendez-vous au [464](#).

188

Vous vous penchez sur le corps étendu et rabattez le capuchon pour découvrir un visage buriné, les pommettes hautes, les cheveux d'un noir huileux tirés en queue de cheval. Qui était cet homme et pourquoi vous a-t-il attaqué ? Était-ce en rapport avec ce médaillon ? Le fouillant rapidement, vous découvrez un petit flacon dont le contenu, à l'odeur, semble être une potion de guérison (cette potion vous permettra de récupérer 8 points de vie. Le flacon ne contient qu'une dose que vous pouvez boire à tout moment, sauf pendant un combat). Des éclats de voix vous tirent de vos pensées, des silhouettes se dessinent là-bas, à la lueur de torches... Mieux vaut ne pas traîner, ce sont peut-être des amis de celui que vous venez de tuer. Sans attendre, vous détaliez et regagnez votre auberge en toute hâte tandis que résonne dans la nuit le gong annonçant le début du couvre-feu.

Rendez-vous au [128](#).

189

Visiblement satisfait, le capitaine s'essuie les mains à un linge, ayant terminé ses soins.

- Très bien ! Nous partons demain au lever du jour et je ne te retiendrai pas plus longtemps, il faut te reposer. Laisse-moi payer ta chambre, si, si, j'insiste, après tout, tu travailles pour moi maintenant, hein ? Bonne nuit et à demain donc.

Saluant votre interlocuteur, vous montez à l'étage et gagnez votre chambre, une petite pièce simple mais propre, garnie d'une natte, d'un grand coffre de bois et d'un matelas, éclairée par une unique lampe de terre cuite. Assis au bord de votre couche, les souvenirs reviennent et avec eux, l'émotion. Le message de votre vieille nourrice, votre arrivée précipitée à Vassili, votre père agonisant... Ses derniers mots, tandis qu'il tenait votre main... "Téocalli, va à Téocalli, tu dois savoir. Tu dois parler à... à... Pardonne-moi, pardonne-moi". Ses yeux qui se ferment, sa tête qui retombe... Téocalli, la cité cachée... Quel lien avec votre père ? Que tentait-il de vous dire avant que la mort ne l'emporte ? Il n'y avait qu'un moyen de le savoir, s'y rendre une fois les funérailles terminées. L'obscurité a envahi la pièce, dehors crépite une pluie tiède. Les yeux clos, respirant profondément, vous laissez votre esprit dériver. Bientôt, vous percevez une présence, vous n'êtes plus seul... La flamme de la lampe vacille puis s'éteint...

Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total de communion avec les esprits, rendez-vous au [418](#). Si ce résultat est supérieur à votre total de communion avec les esprits, rendez-vous au [394](#).

190

Au réveil, vous êtes reposé, rétabli, un intense soulagement dans tout le corps.

- Shakama ?

Personne, vous êtes seul dans la grotte éclairée par le jour naissant. Alors que vous regardez autour de vous, vous apercevez un message, écrit sur la paroi au charbon de bois, d'une écriture hachée et nerveuse :

Adieu donc mon beau guerrier car nous ne nous reverrons plus. Prends ceci avec toi, tu en auras besoin pour passer les Gardiens. C'est mon cadeau d'adieu.

Vous découvrez alors votre équipement ainsi qu'un étrange médaillon en or, en forme de soleil, passé à une chaînette de même métal (si vous possédez déjà un tel médaillon, ne tenez pas compte de celui offert par Shakama). Une heure plus tard, vous quittez les lieux d'une démarche incertaine, l'esprit encore en pleine confusion. Le reste du voyage se poursuit sans incident et Téocalli est toute proche désormais. Rendez-vous au [19](#).

191

Un silence pesant s'écoule avant que Shakama reprenne :

- Oui, c'était lui le seigneur blessé découvert et soigné par ta mère. Carenque a toujours trouvé suspecte la mort de ta mère mais il n'a jamais su que c'était Saya qui en était responsable.

Pris de vertige, vous devez attendre un moment avant de pouvoir parler :

- Carenque sait qui je suis ?

- Non, bien que tu l'intrigues et qu'il se pose des questions à ton sujet, sans savoir pourquoi. Mais avec ceci, il saura...

Shakama vous tend alors l'amulette de votre mère, que vous pensiez perdue à jamais. Vous ouvrez la bouche pour lui demander comment il l'a retrouvée mais il se penche et pose un index impérieux sur vos lèvres. Alors que vous passez le bijou à votre cou, vous demandez :

- Pourquoi es-tu venu me révéler tout ça ?

Un sourire ambigu éclaire le visage du fils de Huacan et il laisse glisser son doigt le long de votre cou.

- Tu me plais. Tu es différent des autres. Un jour, nous apprendrons à mieux nous connaître, je suis patient. Je dois partir maintenant, tu as besoin de rester seul.

Aussi furtif que l'animal dont il peut prendre la forme, Shakama s'éclipse et disparaît dans la nuit. De votre côté, vous restez les yeux ouverts jusqu'au matin, ne vous endormant qu'à l'approche de l'aube, les nerfs épuisés. Dans le courant de la matinée, après avoir longtemps hésité, vous demandez une audience à Carenque. Votre père.

Rendez-vous au [265](#).

Alors que vous vous demandez quoi faire, les coups s'arrêtent brusquement. Intrigués, vous vous penchez tous par-dessus la rambarde pour voir vos assaillants s'égailler parmi les ruelles adjacentes et les jardins. Depuis les quais, un fort parti d'hommes en armes a débarqué et vous reconnaissez votre père à leur tête. En formation serrée, arme au poing, le groupe avance lentement vers le temple. A vos côtés, Orénoque pousse un juron furieux. - Ils avancent droit vers un piège ! Vois : les hommes d'Hutec se sont dissimulés dans les jardins et maisons avoisinantes. Des archers se sont embusqués sur les toits. Ils vont les laisser passer avant de refermer la nasse sur eux.

Serrant les poings de frustration, vous voyez le groupe progresser lentement, méfiant, à la lueur des étoiles.

- Il faut les prévenir, grogne un garde derrière vous. Mais comment ? Ils sont trop loin, ils ne nous entendraient pas.

Si vous êtes un fils de Huacan, rendez-vous au [328](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [90](#).

- Ce coffret contient une fortune en bijoux. Autrefois, Orkan le Rouge l'a trouvé sur un navire abordé près de l'île de la tortue de jade. Il est alors venu ici pour le mettre en sécurité dans ce temple oublié. Il l'avait découvert après avoir fait relâche ici suite à une tempête, c'était la cache idéale. Je faisais partie de son équipage, je l'ai suivi à son insu et j'ai ainsi découvert son secret. Alors que nous allions repartir, une horde de sauvages a surgi de la forêt, nous criblant de flèches, avides de sang et de massacre. Orkan est mort et je fus l'un des rares survivants, ayant réussi à fuir à travers la forêt. Il m'a fallu de longs mois pour regagner Méryne. Une fois là-bas, je me suis engagé à tes côtés. Je n'avais plus rien, il me fallait un navire pour revenir ici et récupérer le trésor. J'ai attendu, attendu, afin d'endormir ta méfiance et celle des autres.

Ardélès ricane avant de reprendre.

- Lorsque nous avons croisé au large de Shamayan, j'ai su que le moment que j'attendais depuis si longtemps était enfin arrivé. C'est moi qui ait fait cette voie d'eau dans la cale, pour nous forcer à aborder... C'est moi qui t'ai indiqué cette anse bien abritée pour y réparer... J'ignorais que des villageois s'étaient installés ici après avoir repoussé les sauvages mais qu'importe ! Il ne restait plus qu'à attendre que tous soient endormis, ivres morts, pour venir récupérer le trésor.

Tout en parlant, le traître s'est rapproché, imperceptiblement... Brusquement, il balance le coffret au visage d'Atréus. Ce dernier part à la renverse avec un grognement, assommé, et roule au sol. Aussi rapide qu'un serpent, Ardélès récupère le coffret et d'un même mouvement, s'élance vers l'escalier, au moment même où vous vous jetez sur lui. Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'habileté, rendez-vous au [456](#). Si ce résultat est supérieur, rendez-vous au [270](#).

- Tu es arrivé à temps l'ami, j'allais fermer, c'est l'heure du couvre-feu, sourit l'aubergiste avant de vous souhaiter bonne nuit.

Alors que vous vous dirigez vers l'escalier qui mène aux chambres, vous êtes accosté par un petit homme qui vous observe depuis votre arrivée et vous aborde d'une voix douce et courtoise :

- Pardonnez-moi mon ami, mais avez-vous un instant ? J'aimerais vous parler.

Si vous acceptez, rendez-vous au [62](#). Si vous préférez monter vous coucher, vous déclinez la demande de l'inconnu qui, bien que visiblement dépité, n'insiste pas. Rendez-vous au [256](#).

Votre intervention surprend tout le monde mais plus encore quand le souverain semble s'en remettre à vos arguments et cède à l'insistance de votre père. Vous rejoignez donc rapidement les jardins flottants envahis par la nuit, étrangement silencieux. Dans les branchages, les singes observent, surpris, la lueur des incendies qui éclairent le ciel nocturne au loin, même les crapauds et les insectes semblent se taire. Alors que vous progressez rapidement le long des canaux artificiels, des lumières s'agitent dans l'obscurité, des cris retentissent, des silhouettes se profilent sous les étoiles... Xachic blêmit.

- Ce sont eux, ils ont réussi à atteindre le palais !

- Au pont, vite ! ordonne Carenque.

Un peu plus loin se dessine un pont de pierre rouge enjambant le canal principal. Virunga vous laisse passer avant de s'immobiliser, scrutant les taillis envahis par la nuit.

- Qu'est-ce que tu fous ? s'emporte Carenque.

- On nous suit, j'en suis sûr. Partez devant, je vous rejoindrai.

Après une hésitation, votre père et Xachic entraînent le roi, lui faisant franchir le pont.

Si vous les suivez, rendez-vous au [316](#).

Si vous restez avec Virunga pour lui prêter main-forte, rendez-vous au [287](#).

- Vous connaissiez ma mère ?

Une expression de tristesse passe un instant sur le visage sans âge.

- Oui, bien sûr. Mais ne me demande rien sur elle. C'est à Téocalli que tu trouveras les réponses à tes questions. Mais en attendant, en sa mémoire, je peux t'aider.

La sorcière ouvre un coffret en bois d'ébène pour en sortir un jeu de cartes. Avez-vous rêvé ? Les cartes sont maintenant là, déployées devant vous, sur une table basse. C'est impossible, il y a encore un instant, les cartes étaient entre ces mains brunes...

- Retourne-en deux.

Mal à l'aise, vous vous exécutez. Que signifie ceci ? Il n'y a rien, les cartes sont vierges.

Pourtant, votre hôtesse, penchée en avant, les scrute avec attention.

- Deux personnes pourront t'aider, un homme et une femme. L'homme pourra t'apporter beaucoup mais le prix à payer sera élevé. La femme t'apportera moins mais elle est plus sage. Un geste généreux te mènera à la femme, le jaguar te mènera à l'homme.

Vous essayez d'un geste machinal la sueur qui vous coule dans les yeux. Les cartes ont disparu... La Bahina elle-même semble se fondre dans l'ombre, seuls restent visibles les yeux du chat posé sur ses genoux. Le silence, seulement troublé par le bruit des vagues, au-dehors... Sans attendre, vous quittez les lieux et remontez en selle avant de rejoindre le village et son auberge.

Rendez-vous au [473](#).

197

Il y a une minute de silence puis la voix chuchote à nouveau :

- Fort bien, je te crois. Je vais te relâcher mais pas de bêtises...

Sitôt libre, vous reculez de quelques pas et observez l'inconnue. Ses traits sont à la fois délicats et énergiques, elle est grande et bien faite, la peau presque brune. A sa taille, une large ceinture est garnie de crochets, d'un grappin, de garrots et autres matériels.

- Qui es-tu ? demandez-vous.

- Je suis Parvati, reine des voleurs de Nagdralore, déclare-t-elle avec orgueil.

Nagdralore... Une vaste région de grandes forêts de teck et d'opium, sur un autre continent loin vers l'est. Un monde de jungles où rôdent les tigres, de citadelles d'où des seigneurs au profil d'aigle, le poignard courbe au côté, la tête coiffée de turbans emplumés, surveillent leurs domaines. Vous avez entendu parler de ces régions où alternent canicules et moussons, de ces villes colorées aux caravansérails et bazars plein d'épices et de fruits inconnus. Par les dieux, elle est bien loin de chez elle ! Comme si elle avait lu dans vos pensées, la nommée Parvati hoche la tête :

- Je suis venue ici régler un compte. Un homme m'a trahi autrefois. Ce fumier faisait partie de ma bande et il nous a vendus, nous attirant dans un piège dont je suis la seule rescapée.

Je l'ai traqué, suivi sa piste à travers plaines et forêts et j'ai même embarqué pour rejoindre Shamayan, le poursuivant toujours. J'ai fini par apprendre qu'il s'était réfugié ici, qu'il avait été accepté par cette communauté. Car tu sais où nous sommes, n'est-ce pas ?

Si vous avez délivré des villageois prisonniers, rendez-vous au [436](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [374](#).

198

L'homme est alors interrompu par un de ses camarades qui jette un regard inquiet vers les portes :

- Il faut nous hâter, c'est dangereux de rester ici.

- Tu as raison, partons au plus vite. Viens avec nous l'ami !

Vous mentionnez Achic, mais votre interlocuteur secoue la tête :

- C'est trop dangereux, il doit être sous bonne garde dans une chambre quelque part et tu

pourrais errer des heures en cet endroit sans le trouver. Oublie-le, son sort est réglé. Viens avec nous et foutons le camp d'ici en vitesse avant que toute la communauté ne nous tombe dessus.

Si vous fuyez la forteresse avec ces hommes, rendez-vous au [133](#).

Si vous refusez d'abandonner Achic, les villageois vous saluent et se hâtent de quitter les lieux, vous laissant poursuivre seul (rendez-vous au [285](#)).

199

Une vibration, infime. Vous la percevez pourtant, comme si... comme si quelqu'un courait vers vous. Une voix qui surnage dans votre torpeur. De l'eau fraîche sur vos lèvres, vos paupières, votre visage, de l'ombre... Dans un état second, vous sentez qu'on cisaille les cordes qui vous retiennent et vous étouffez un gémissement, endurant le brûlant retour du sang circulant à nouveau dans vos poignets et chevilles. Un linge frais est passé sur votre visage, le goulot d'un flacon pressé entre vos lèvres craquelées...

- Bois. Il faut que tu boives tout. C'est un puissant mélange qui te redonnera les forces nécessaires.

Une voix de femme... Vos forces reviennent progressivement, votre esprit sort des limbes et celle qui vient de vous sauver vous aide à vous asseoir.

- Doucement, doucement. Tiens, c'est de l'eau. Bois doucement sinon tu vas t'étouffer. Là, c'est bien. Peux-tu te lever ? Il ne faut pas rester ici, Hutec a promis une mort atroce à quiconque approcherait. Attends, je vais t'aider... Dieux, que tu es lourd !

- Qui... Qui êtes-vous ?

- Plus tard.

Le monde tourne, vous oscillez comme un ivrogne mais parvenez à tenir debout. Soutenu par cette inconnue, vous avancez mécaniquement, les pieds rougis et gonflés. Vous n'aurez jamais aucun souvenir de cette marche irréelle ni du moment où vous atteindrez cette cabane inconnue. Vous vous souviendrez à peine des couvertures sur lesquelles la femme vous étend tout en marmonnant de mystérieuses incantations... Le sommeil vous submerge à nouveau, profond comme la mort.

Rendez-vous au [117](#).

200

De toutes vos forces, vous tentez de repousser ce fatal appel, de résister à cette attraction funeste. Vous restez un moment là, sur le rebord étroit, à osciller comme un homme ivre tandis qu'un frisson glacé vous parcourt. Muscles tendus, mâchoire crispée et les tempes saillant comme des cordons bleutés, vous parvenez enfin à échapper à cette emprise presque hypnotique. Inondé de sueur, pris de violents frissons, vous reculez jusqu'à heurter la paroi, l'esprit ébranlé (vous perdez 1 point de volonté jusqu'à votre arrivée à Téocalli). En hâte, vous gagnez l'ouverture et émergez enfin sous le ciel nocturne, vous éloignant à travers la végétation épaisse. Ce n'est qu'un peu plus tard que vous réalisez avoir perdu votre amulette. Elle a dû se détacher lors de votre fuite. L'unique souvenir de

vosre mère... Accablé de tristesse, épuisé, vous vous accordez un bref sommeil, lové dans les hautes branches jusqu'à ce que l'aube éclaire le monde, saluée par des nuées d'oiseaux et les cris des singes. Tirailé par la faim, le pas lourd, vous reprenez votre périple. Rendez-vous au [282](#).

201

Les flammes s'élèvent et crépitent, enveloppant le corps du capitaine d'un linceul de feu, vous soufflant leur haleine de fournaise au visage.

- Je n'ai pas pu le sauver, ses blessures étaient trop graves, murmure la guérisseuse à vos côtés.

- Comment l'as-tu connu ? demandez-vous à voix basse.

- J'étais de passage au village où lui et ses hommes ont trouvé refuge autrefois et je les ai soignés. Lui en particulier, c'était un brave homme.

Le bûcher crépite et flambe, le corps semble soudain se redresser comme pour toucher le ciel avant de retomber dans une gerbe d'étincelles. Ayuna pose sa main sur votre épaule :

- Viens, il faut s'occuper de toi désormais.

Assis sur une paillasse sommaire, vous laissez la guérisseuse désinfecter et panser vos blessures, laissant votre regard errer sur l'intérieur de la maison de bois. Un peu plus loin est couché un ocelot qui vous observe avec attention de ses yeux dorés. Alors que votre hôtesse se lave les mains dans un bol d'eau fraîche, elle tressaille soudain en voyant votre amulette. Vous l'interrogez du regard mais elle secoue la tête.

- Non rien. Dors maintenant, il est tard. Et ne cherche pas à rejoindre les hommes d'Achic : quand ils apprendront sa mort, ils se disperseront sans attendre, trop effrayés. Achic a été trop confiant, je l'avais mis en garde, les Affranchis ne tolèrent pas qu'on empiète sur leur domaine.

Ne comprenant pas tout, vous ouvrez la bouche pour questionner votre hôtesse mais cette dernière vous impose silence d'un geste impérieux.

- Nous verrons tout cela plus tard. Dors maintenant.

La chamane souffle la lampe et va s'installer de son côté. Epuisé, vous ne tardez pas à sombrer dans le sommeil.

Rendez-vous au [334](#).

202

En milieu de journée, la piste grimpe, se fait plus escarpée, dans le ciel bleu passent des nuages. La chaleur devient étouffante, la forêt offrant une fraîcheur relative, bruissant d'une vie furtive, invisible. Faisant halte près d'une large rivière où s'ébrouent des hérons blancs, vous regardez autour de vous, poings sur les hanches. Non loin se déploie la vaste perspective d'un plateau blond et vert, ondoyant doucement sous le vent tandis que devant vous, une épaisse forêt monte à l'assaut des collines de basalte noir, dessinant une fresque primitive et farouche.

Si vous décidez de traverser la forêt, rendez-vous au [88](#). Si vous choisissez de passer par le plateau, rendez-vous au [406](#).

Vous n'êtes malheureusement pas assez rapide : si vous parvenez à ouvrir la gorge du Xilin au passage, ce dernier vous heurte violemment et votre épaule craque dans un bruit sec. Avec un cri de douleur involontaire, vous roulez dans l'herbe épaisse, lâchant votre arme. Le lézard géant, la gorge ouverte, poursuit sur quelques pas avant de se fracasser le crâne contre un jeune arbre, le déracinant sous le choc. Quelques convulsions agitent encore le corps monstrueux puis il s'immobilise et le silence retombe. Vous vous redressez avec une grimace, aidé par votre compagne, une vive douleur irradiant votre épaule blessée (Vous perdez 3 points de vie. Votre épaule ne s'est heureusement pas démise mais cette blessure va avoir des conséquences sur votre capacité à vous battre. Si vous vous battez avec deux armes, pour le prochain combat, vous ne pourrez en utiliser qu'une. Vous devrez donc obtenir plus de 5 pour toucher votre adversaire et vous ne lui infligerez plus que 3 points de blessure supplémentaires. Si vous combattez avec une arme, lors de votre prochain combat, il vous faudra faire plus de 6 pour toucher votre adversaire et vous ne lui infligerez que 2 points de blessure supplémentaires. Par la suite, votre blessure aura cicatrisé). Vous tournant vers l'inconnue, vous découvrez une femme d'un certain âge mais encore attirante et élancée, ses cheveux noirs striés d'argent maintenus par un large bandeau de tissu orné d'amulettes. Ses yeux noirs en amande vous observent avec intensité.

Si vous connaissez Ayuna la chamane, rendez-vous au [161](#).

Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [419](#).

Intrigué, vous rejoignez le couloir juste avant que la porte se referme. Tâtonnant dans la pénombre, vous trouvez avec soulagement un loquet qui vous permettra de la rouvrir pour sortir. Gagnant le coude du couloir, vous découvrez une petite pièce sombre, sentant la poussière et le renfermé. Dans un coin se trouve posé un sac de toile que vous ouvrez avec prudence pour en sortir de grands châles frangés, un ample manteau brodé de centaines d'ailes de papillons, un superbe masque en or, auréolé d'une couronne de plumes aux couleurs vives. Que signifie tout ceci ? Zallao est bien venu ici poser ce sac, il n'y a pas d'autre issue et on peut voir la trace de ses pas dans l'épaisse couche de poussière. La tête pleine de questions, vous finissez par quitter les lieux avant que votre absence ne soit remarquée. La porte secrète se referme tandis que vous rejoignez le campement où tout le monde s'est endormi, exceptées les sentinelles. Après les avoir saluées, vous gagnez votre tente et allez vous coucher à votre tour.

Rendez-vous au [63](#).

Pendant que votre compagnon attaque l'un des deux hommes, abattant ses coups avec une témérité insouciant, vous portez une botte au second. Ce dernier évite votre lame d'un cheveu en se jetant sur le côté avant de contre-attaquer, un juron furieux aux lèvres. Votre adversaire a besoin de faire plus de 5 pour vous atteindre et il vous infligera 2 points de blessure supplémentaires. Doté de 17 points de vie, il frappe en premier. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [435](#).

206

Sans prévenir, le fauve tourne soudain la tête et feule, le poil hérissé, le muflé froncé. N'osant bouger, vous glissez un regard sur votre droite et vos yeux se dilatent de stupeur : l'homme que vous avez surpris tantôt est là, émergeant de l'obscurité. Nu et majestueux, il se tient debout devant le jaguar, sans peur aucune, un léger sourire aux lèvres. Le fauve gronde et renâcle, le corps arqué mais l'inconnu aux membres tatoués et à la peau mate ne bouge pas d'un pouce, tel un prophète jugeant une foule. Ses yeux verts, magnétiques, fixent l'animal sans faiblir. Bientôt, le fauve se plaque au sol, soumis, avant de soudain se détourner et disparaître, avalé par les ténèbres. L'inconnu vous observe alors en silence et vous avez l'impression de plonger dans un gouffre sans fond, comme dans un de ces puits sacrés où les prêtres sacrifient de jeunes victimes aux dieux du monde souterrain. Le temps de cligner des yeux, l'homme a disparu, aussi rapide et furtif que l'animal qu'il a mis en fuite. Vous vous élancez à sa poursuite pour découvrir un autre tunnel mais aucune trace de votre sauveur. La voix de Kamek vous tire de votre confusion :

- Qui... Qui est cet homme ?

Vous secouez la tête et tendez la main à votre compagnon. Une faible lueur danse à l'extrémité du nouveau tunnel, de l'air frais vous caresse le visage. Vous voilà enfin à l'extérieur, au sein des montagnes, surplombant une vallée. Des ombres mauves s'allongent dans la lumière déclinante et vous jurez en constatant que la nuit approche. En contrebas se dessinent plusieurs bâtiments enclos d'un haut mur, des fenêtres s'allument et Kamek pousse un soupir de soulagement :

- Le relais de l'iguane, Nous y serons en sécurité et pourrons nous y reposer.

Il vous faut néanmoins la moitié d'une heure pour rejoindre l'endroit et la nuit est tombée quand, titubant de fatigue, vous en franchissez les portes. Rendez-vous au [450](#).

207

Malgré tous vos efforts, aucun lien ne s'établit, seuls le silence et l'indifférence vous répondent. Il faut vous rendre à l'évidence : sans armes ni équipement ni monture, vous ne pourrez poursuivre votre périple vers Téocalli. Il ne vous reste plus qu'à retourner à Callao. La saison des pluies est toute proche, les pistes seront bientôt impraticables et il vous faudra patienter plusieurs mois avant de tenter un nouveau voyage vers la mystérieuse cité. Mais ceci sera une autre histoire... Votre aventure s'achève ici.

Ce maudit couloir n'en finit pas... Et porter la petite vous ralentit, votre course se fait hésitante, votre foulée maladroite. Quelques instants plus tard, vous débouchez enfin en plein air et marquez un temps d'arrêt : la vallée de sel, immense, se déploie sous la nue étoilée, son blanc éclatant assombri de mauve, de bleu sombre et d'améthyste. Vous restez figé un instant avant que des hennissements vous tirent de votre contemplation. Vous découvrez alors plusieurs chevaux au piquet. Sans doute est-ce ainsi que les fidèles ont rejoint la mine pour assister au sacrifice... Sans perdre de temps, vous déposez en selle la petite, montez derrière elle et lancez votre monture au galop. Vous vous éloignez rapidement, tandis que derrière vous, vos poursuivants émergent de la mine, vociférant et gesticulant. Aussitôt, ils se précipitent vers leurs montures et vous prennent en chasse. A leur tête se trouve un grand et solide gaillard, vêtu d'or et d'acier, qui vous agonie d'injures, le poing levé. Mais vous avez pris trop d'avance et vous parvenez bientôt à distancer vos poursuivants. Une fois certain d'être hors de vue, vous ralentissez enfin l'allure.

- Qui... Qui êtes-vous ? demande la petite, sortant visiblement de sa torpeur.

- Un ami. Ne t'inquiète pas, je te ramène à ton frère.

Rendez-vous au [72](#).

Vous vous écartez du corps, haletant, découvrant un visage maussade au nez busqué et surtout, un médaillon frappé d'une chouette. Craquement de branchages brisés, des cris... Sans attendre, vous entraînez votre compagnon à l'abri d'une anfractuosit , le repoussant derrière vous. Les fils de la chouette ne tardent pas à surgir, arme au poing et le regard inquisiteur. L'homme qui est à leur tête s'arrête pour vous apostropher, d'une voix forte :

- Montre-toi salaud !

Depuis votre abri, vous comprenez que cet homme est Kipu, celui avec lequel le chef des voleurs vous a confondu. Lui et ses compagnons ont retrouvé votre trace, vous suivant depuis votre départ.

- Sors de ton trou ! Tu ne peux pas fuir !

Vous regardez autour de vous et apercevez alors ce qui semble être un mince passage qui s'enfonce dans la roche, sans que vous puissiez savoir où il débouche. Si tant est qu'il débouche quelque part... C'est alors qu'à votre surprise, Kamek prend la parole :

- Imbéciles ! Je suppose que c'est vous qui avez tué cet homme ? Il a dû vous surprendre alors que vous approchiez. Les siens vont venir sous peu et ils seront des dizaines. Vous avez tué l'un des leurs, ils vont vous massacrer ! Ils doivent déjà se glisser dans l'ombre pour mieux nous trancher la gorge. Il vaudrait mieux nous unir pour tenter de sortir d'ici ! Le chef des voleurs ouvre la bouche pour répondre mais une flèche à pointe d'os vient se ficher en vibrant dans la gorge de celui qui se tient à sa droite. L'homme s'effondre dans un gargouillis sanglant, un second tombe... Dans une bordée de jurons, les autres se précipitent à l'abri derrière les rochers. Là-haut, des silhouettes apparaissent, des oiseaux s'envolent, effrayés. La voix de Kipu retentit à nouveau :

- Ton ami a raison ! Venez vite, nous allons avoir besoin de tous pour nous sortir de ce merdier ! Venez, nous réglerons nos comptes plus tard !

Si vous rejoignez le groupe de voleurs, rendez-vous au [309](#).

Si vous tentez de fuir par cet étroit passage derrière vous, en espérant qu'il ne s'agit pas d'un cul de sac, rendez-vous au [427](#).

210

Votre interlocuteur semble enchanté que vous acceptiez son invitation et vous prenez place avec lui à sa table. Vous tendant le bol de pistaches, il se présente :

- Mon nom est Kamek et je suis marchand. J'ai entendu malgré moi votre conversation et sachez que je suis en route pour Téocalli également. J'y vais une fois l'an pour faire du négoce. Mais la route peut être dangereuse, je ne suis plus tout jeune et voilà plusieurs lunes que je cherche un compagnon robuste et habile pour m'accompagner. Je désespérais d'en trouver un avant mon départ demain mais vous voilà et vous me paraissez faire l'affaire. Seriez-vous prêt à m'accompagner et me protéger le cas échéant ? Je paierai vos services naturellement.

Le petit homme est sympathique, s'exprime d'une voix basse et reposante. Vous lui désignez du menton le capitaine Achic et ses hommes à leur table et votre interlocuteur secoue la tête avec un sourire.

- Je préfère être plus discret et ils me demanderaient sans doute un prix très élevé pour voyager avec eux.

Vous voyant hésiter, Kamek se penche pour vous toucher le bras avec un sourire :

- Je ne veux pas vous presser et vous laisse la nuit pour y penser. On dit qu'elle porte conseil. Si vous préférez ma compagnie à celle du capitaine ou à la vôtre, je pars demain matin à la porte sud, au lever du jour. Bonne nuit.

Le marchand parti, vous restez seul un moment, buvant un dernier gobelet de vin avant de monter vous coucher.

Rendez-vous au [256](#).

211

- C'est Hutec ! Quelle diablerie est-il en train de faire ? s'exclame Orénoque.

Protégé par ses hommes, le seigneur des hauts plateaux tient en main un vase en or rempli d'une poudre scintillante qu'il répand au sol devant lui tout en récitant d'étranges paroles, dans une langue inconnue. L'instant suivant, un éclair de lumière bleu explose soudain, éclairant la bataille d'un éclat aveuglant, forçant les combattants à reculer, éblouis et désorientés. Rapidement, une masse sombre prend forme, comme une colonne de fumée noire au sommet de laquelle semblent brûler deux yeux incandescents... Une masse informe, ombreuse, sur laquelle se jette un des gardes. Mais la forme terrifiante se referme aussitôt sur lui. L'homme lâche son arme et pousse un hurlement d'horreur, se débattant furieusement et en vain. Devant vos yeux stupéfaits, la masse vaporeuse le recouvre entièrement avant de se retirer, ne laissant du malheureux qu'un sac de peau informe et blanc, comme si le monstre avait absorbé tout ses os, son sang et ses fluides. Alors que tous reculent, horrifiés, Hutec poursuit son incantation, la voix plus forte, empreinte d'un ton triomphal. Le démon fuligineux grandit encore...

Si vous avez une fronde, au moins un projectile et souhaitez vous en servir, rendez-vous au [479](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [484](#).

212

Le projectile siffle et, avec un bruit mat, fait éclater le crâne de votre cible dans une gerbe de sang. L'homme-oiseau tournoie et vient s'écraser avec fracas à vos pieds. Sans attendre, vous vous précipitez pour empoigner le corps, le soulever et le passer sur votre dos. Vos jambes manquent céder sous l'effort mais la dépouille aux ailes immenses, déployées comme un manteau, devient le plus efficace des boucliers alors que vous titubez vers le palais. Hors d'haleine, vous atteignez enfin votre but et lâchez le corps criblé de traits, vous réfugiant derrière la rampe des escaliers. Courbé comme un grand chat, enjambant les cadavres fauchés par les flèches, vous gagnez l'intérieur du palais, vous arrêtant à nouveau pour reprendre souffle. Le grand hall est désert, tous les hommes valides combattent sur les remparts. Les bruits et les cris vous parviennent assourdis, la lueur des incendies éclaire le lac d'un éclat fantastique. Sans perdre de temps, vous vous dirigez vers les appartements du roi. Alors que vous parcourez les couloirs déserts, vous parvenez à une intersection. Un bruit vous parvient... Celui d'hommes en armes, accompagné de pas précipités et du cliquètement des harnachements. Ils sont sur votre droite et s'approchent rapidement, la lueur de leurs lampes éclaire progressivement le dallage à vos pieds. Mais impossible de savoir s'il s'agit d'amis ou d'ennemis...

Allez-vous à leur rencontre (rendez-vous au [370](#)) ?

Ou partez-vous dans la direction opposée (rendez-vous au [434](#)) ?

213

L'inconnu se lève et s'approche, avec la démarche chaloupée d'un marin. A son haleine, ses yeux éclaircis par l'alcool, vous en déduisez qu'il est copieusement ivre. A ses côtés se tient un jeune homme brun et au teint hâlé, à la beauté enjouée, vêtu avec recherche.

- Et en plus tu parles notre langue ! Que de surprises ! Trinque donc avec nous !

Sur un geste impérieux, un des villageois vous tend un gobelet d'un air craintif. Vous apprenez bientôt que votre interlocuteur n'est autre qu'Atréus le Passeur, l'un des plus célèbres écumeurs des mers de l'archipel des Tékéles, loin vers l'est. Et une franche canaille ! A ses côtés se trouve Ardélès, son lieutenant.

- Tu es bien loin de chez toi, remarquez-vous.

- Ha, c'est qu'une voie d'eau s'est produite il y a peu, nous obligeant à chercher refuge sur ces rivages pour réparer. Nous étions en route pour Méryne, la capitale des pirates. Notre chef, Téophano le Fou, serait gravement malade et tous les pirates rentrent au port. Si Téophano meurt, il leur faudra élire un nouveau roi des mers.

- Et ce sera toi Capitaine ! s'exclame Ardélès en levant son verre, suscitant aussitôt une approbation générale et bruyante.

- A condition que Phaïdon l'Ambigu ne nous prenne pas de vitesse, réplique un marin, l'air sombre. S'il arrive avant nous...

Atréus a un sourire mauvais avant de finir son gobelet et de le balancer par-dessus son épaule.

- Ne t'inquiète pas l'ami, dès que nous aurons regagné Méryne, j'enverrai par le fond ce salopard et sa barquasse. Ces braves villageois auront bientôt remis la Chimère à flots. Je leur laisserai un cadeau en retour pour les remercier de leur aide.

- Quel cadeau ? demandez-vous.

Un ricanement parcourt l'assemblée, certains riant comme à une bonne plaisanterie. Un sourire cynique éclaire le visage de votre interlocuteur.

- Quel cadeau ? Mais la vie mon beau guerrier. La vie...

Rendez-vous au [393](#).

214

Vous crevez la surface, bouche grande ouverte, inspirant à fond. Au-dessus de vous se profile sur le ciel nocturne le cercle des torches tenues par vos adversaires, comme des feux-follets dansant dans l'obscurité. Passé un bref instant de surprise, la voix d'Hutec résonne :

- Par la Vierge Noire, il a réussi à se libérer ! Qu'attendez-vous, tuez-le !

Aussitôt, les soudards encochent leurs flèches et vous plongez au moment même où ils décochent leurs traits.

Lancez deux dés : si le résultat est un double, rendez-vous au [482](#). Sinon, rendez-vous au [408](#).

215

Avec des gestes précautionneux, vous armez votre fronde. Le bruit alors que vous la faites tourner alerte les deux hommes mais trop tard. Le premier s'effondre, tué sur le coup, mort sans comprendre. Le second met trop longtemps à réagir alors que vous jaillissez des fourrés, abattant votre lame, et il roule sur les mousses tâchées de sang. C'est alors que vos sens exercés vous mettent en alerte... Vous retournant, vous faites brusquement face à un troisième chasseur dont vous n'aviez pas détecté la présence. Avant que vous ayez pu réagir, l'homme vous poignarde au flanc, un rictus farouche au lèvres. Vous vous affaissez lentement, le corps engourdi, vos doigts sans force lâchant votre fronde tandis que sons et couleurs s'atténuent rapidement, que les battements de votre cœur ralentissent (vous perdez 6 points de vie). Si vous êtes toujours en vie : un éclair d'acier bleuté, une éclaboussure de sang et de cervelle... Votre assaillant s'effondre, le crâne ouvert, laissant apparaître derrière lui une silhouette féline, éclairée par la lune...

- Shakama, murmurez-vous avant de sombrer dans l'inconscience.

Si vous avez rencontré Ayuna, rendez-vous au [319](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [76](#).

Vous demandez qui est Hutec et Carenque se détourne pour cracher.

- C'est le propre frère du roi, son cadet. A la mort de leur père, Téocalli est revenu à l'aîné, Hutec s'est retiré sur les hauts plateaux et Huascar, le dernier, a rejoint son petit domaine dans les montagnes au nord. Hutec n'a jamais accepté le testament royal, il veut Téocalli depuis toujours et ce n'est pas l'amour fraternel qui l'étouffe... Depuis l'enfance, il méprise son aîné, il s'est détourné de la lumière pour se tourner vers l'ombre, les ténèbres. Et il complot. Notre roi ne veut rien voir, ne rien savoir, sa faiblesse le rend aveugle aux ambitions de son frère.

Avec un soupir, Carenque s'appuie à la rambarde d'un ponton, Cinq Fleurs sagement assis à ses pieds. Plus loin, un groupe de jeunes filles, des fleurs rouges dans leurs cheveux noirs, vous hèlent joyeusement depuis une barque.

- Et la mère des trois frères ? demandez-vous.

- La Dame aux orchidées n'est plus ici. A la mort de son époux, elle s'est retirée au couvent de la Lune, loin dans les montagnes. Je dois te laisser maintenant, à ce soir ?

Le capitaine parti, si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez aller voir de plus près cette imposante pyramide dédiée au dieu-soleil (rendez-vous au [250](#)) ou faire un tour au marché de Xolo (rendez-vous au [402](#)). Si vous avez déjà découvert ces endroits, vous décidez de rentrer au palais (rendez-vous au [332](#)).

Le visage du capitaine s'éclaire d'un sourire et il vous tend le bras pour vous faire monter à bord. Vous vous installez dans la petite cabine au centre, où le seigneur Xanath soigne les blessés. Lentement, les embarcations s'éloignent, glissant sur les eaux vertes.

- Que s'est-il passé ? demandez-vous en proposant vos services.

Xanath secoue la tête, tout en serrant efficacement un bandage autour d'un membre blessé.

- Je ne sais pas. Ce qui est sûr c'est que Téocalli nous est interdite maintenant. Notre seule chance est de rejoindre le domaine d'Huascar, lui et Carenque sont amis, Carenque a été son maître d'armes et précepteur autrefois.

La navigation se poursuit alors que la rivière fait un coude vers le sud, tel un grand serpent brillant. Mais bientôt, vous sentez votre vitesse augmenter et le plancher vibrer doucement. Quittant la cabine, vous découvrez un nouveau paysage : la rivière s'engouffre, écumante, entre les parois d'une gorge étroite aux parois tapissées de lianes et de mousse.

A vos côtés, Carenque murmure :

- Les rapides...

Le seigneur Virunga observe le paysage, main en visière, les yeux levés vers la déchirure de ciel bleu, tout là-haut.

- Peut-être vaudrait-il mieux aborder et continuer par voie de terre.

- Nous irons bien plus vite par la rivière et les hommes de Saya sont sûrement à nos

trousses.

Depuis l'embarcation devant vous, le seigneur Kimek hèle Carenque, lui demandant quoi faire alors que le courant devient plus rapide. L'officier hésite, visage fermé, puis décide de poursuivre par la rivière. Vous mettant la longue perche en main, il va aider à attacher les blessés. Très vite, le courant augmente, vous sentez votre embarcation vibrer sous vos pieds, à travers vos cuisses et vos bras. Devant vous, les autres barges semblent danser sur les flots dont le grondement résonne entre les parois. Elles passent, disparaissant dans la pénombre bleue, comme avalées par un immense portail de pierre. Vous agrippez fermement votre perche alors qu'arrive votre tour.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté, rendez-vous au [463](#). Si le résultat est supérieur, rendez-vous au [445](#).

218

Le visage du garçon se fige, comme si vous l'aviez frappé. Il reste sans voix puis éclate soudain en sanglots.

- Barbare ! Vous êtes comme les autres, un barbare, un sauvage ! Comment pouvez-vous avoir le cœur aussi dur ? Rien ne compte donc pour vous, à part votre or et votre bon plaisir ? Salaud ! Salaud !

Emporté par son désespoir, le jeune homme s'abat sur votre poitrine, la martelant de coups de poing, sans vous faire grand mal. Alors que vous tentez de le calmer, des voix se font entendre, un rai de lumière passe sous la porte... L'adolescent détale brusquement, s'enfuyant juste avant que la porte s'ouvre, laissant apparaître son père, les yeux embués de sommeil, tenant une lampe à la main, un châle sur ses maigres épaules.

- Tout va bien ? J'ai entendu du bruit et des cris.

- Ce n'est rien, j'ai fait un mauvais rêve, répondez-vous.

- Bien. Bonne nuit alors.

Le chef referme la porte et vous vous laissez retomber sur votre couche étroite.

Rendez-vous au [8](#).

219

Le corps du chef des voleurs gît sur le plancher inondé de sang. Alors que vous reculez, essuyant votre front ruisselant de sueur, un bruit de pas précipités vous parvient de l'extérieur, accompagné de cris et jurons. Ses hommes reviennent ! Sans attendre, vous détalez dans la nuit, juste après avoir aperçu des silhouettes gesticulant dans l'obscurité. Des cris furieux retentissent bientôt, ils ont dû découvrir le corps. Certains se lancent à votre poursuite et si vous avez de l'avance, ils connaissent la ville mieux que vous...

Essoufflé, vous parvenez à une intersection, deux ruelles étroites s'enfonçant dans les ténèbres de chaque côté. Derrière vous, des pas résonnent sur les pavés luisant de lune.

Si vous prenez la ruelle de gauche, rendez-vous au [69](#).

Si vous prenez celle de droite, rendez-vous au [121](#).

Vous regagnez en hâte la clairière pour y découvrir des cadavres d'hommes et de chiens hérissés de traits. Des traces de pas confuses, des branchages brisés, vous permettent de suivre la trace des villageois à la lueur des étoiles et vous ne tardez pas à rejoindre un couple inattendu. Un homme grand et solide, le front bas et la mâchoire brutale, entraînant une jeune fille gracieuse, aux yeux de biche apeurée et aux longs cheveux noirs. Ils se pressent sur le chemin, l'homme jetant des regards furtifs sous les frondaisons bourdonnantes d'insectes.

- Où est Yuka ? demandez-vous.

L'homme vous observe avec méfiance, un bras possessif posé sur l'épaule de sa compagne.

- Tu es celui qui l'accompagnait ? Il nous a brièvement parlé de toi. Il a criblé de flèches nos ravisseurs et nous a crié de fuir pendant qu'il entraînait les chiens et les gardes restants à sa poursuite. Il est sûrement trop tard pour lui maintenant.

La jeune fille intervient alors d'une voix douce :

- Viens avec nous, nous rejoignons les autres. Nous nous sommes égarés un moment dans l'obscurité mais Umi a retrouvé leur trace. Nous rejoignons un village ami où nous pourrions nous reposer et nous abriter.

Le nommé Umi semble contrarié de cette intervention, vous jetant un regard peu amène.

Si vous vous joignez à ce couple, rendez-vous au [168](#).

Si vous partez à la recherche de Yuka, rendez-vous au [375](#).

Vous vous réveillez en sursaut, portant la main au poignard dissimulé sous votre traversin. Vos sens exercés ont détecté une présence. Pourtant, la chambre silencieuse, plongée dans l'obscurité, ne renferme nul autre que vous. C'est alors que vous apercevez, flottant devant vous, au sein des ténèbres, une tâche lumineuse qui se gonfle, se dilate, pulsante.

Progressivement, elle prend la forme d'un visage de femme... Ayuna ! Ses lèvres remuent en silence mais sa voix vous parvient, résonnant dans votre esprit :

- Il fallait que je te parle après ce qui s'est passé aujourd'hui. Je ne voulais pas intervenir dans cette histoire mais la mort de Saya a rebattu les cartes.

- Que veux-tu dire ?

- Le secret de ta naissance. Il est temps que tu découvres qui tu es vraiment.

La voix hésite puis reprend :

- Ta mère était une chamane respectée, une femme de grand savoir. Un jour de chasse, un seigneur a été gravement blessé par un fauve et elle l'a trouvé, inconscient. Fidèle à sa vocation, elle l'a alors emmené et soigné et ils sont tombés amoureux. Par amour pour lui, elle est venue le rejoindre ici, à Téocalli où il vivait. Et elle a aussitôt attiré le désir d'un autre homme. Saya... Mais elle l'ignorait, heureuse, et elle est tombée enceinte. Saya, consumé de jalousie et rongé par son désir a préféré la savoir morte plutôt qu'à un autre : il l'a empoisonnée alors que le terme de sa grossesse approchait et même tout son savoir n'a

pu la sauver. Ta mère a lutté pour retarder sa mort et ainsi te donner la vie. A sa mort, ton père a pris peur, il se retrouvait seul avec toi et il est un guerrier, pas une mère. Il se doutait aussi que la mort soudaine de ta mère était suspecte. Il t'a alors emmené à Vassili pour te remettre à Aposco, celui qui t'a élevé et que tu as toujours cru être ton père. Aposco avait une dette envers ton père qui lui avait sauvé la vie autrefois. En échange d'une petite fortune afin que tu ne manques de rien, il a accepté de te prendre en charge et de t'élever comme son fils. Ton père est reparti après t'avoir laissé cette amulette, seul souvenir de ta mère.

Abasourdi, vous restez sans répondre avant de demander, d'une voix que vous ne reconnaissez pas, qui est votre père.

- Tu n'as pas encore compris ? C'est Carenque.

Rendez-vous au [372](#).

222

Alors que vous reculez lentement, une silhouette indistincte surgit à la lisière de la clairière. Celui qui vous appelait ! Il est grand et élancé, la peau cuivrée et la musculature nerveuse, ses longs membres tatoués. Il se tient là, immobile, un léger sourire aux lèvres. Et vous lisez alors une peur éperdue dans les yeux du chien. Ce dernier baisse la tête, se met à couiner, la queue entre les jambes, avant de soudain détalé, se fondant dans la nuit. L'homme tourne alors la tête vers vous, plongeant ses yeux verts dans les vôtres.

- Viendras-tu à moi maintenant ?

Le temps d'un clignement de paupières et il a disparu. Vous avez, pendant quelques secondes, la vision fugitive d'un grand jaguar disparaissant à travers les fourrés. Des traces, celles d'un fauve, s'éloignent dans l'obscurité.

Si vous partez à la recherche de cet inconnu, rendez-vous au [268](#).

Si vous fuyez le plus vite possible, rendez-vous au [94](#).

223

Parvenu à la hauteur de ces inconnus, vous découvrez trois hommes dont l'un d'un âge avancé, le visage buriné et le dos voûté, enveloppé dans son grand châle frangé, un jeune homme souriant et affable et enfin un gaillard robuste, le teint bronzé, portant glaive au côté et bouclier rond au bras, les membres tatoués de bleu. Une étroite tunique à motifs géométriques habille son corps musclé, un bonnet à larges oreillettes coiffe son crâne au front bas et large. Quant au quatrième... Ce n'est pas un adulte de petite taille mais une enfant : une toute jeune fille, drapée de riches étoffes aux couleurs vives, le front ceint d'un large bandeau orné de perles de verre coloré, juchée sur un lama au bel harnachement. Vous saluez ces voyageurs et l'homme âgé vous adresse un bref sourire :

- Salut à toi. Nous sommes en route pour le sanctuaire de la Vierge des Forêts, tout là-haut dans les collines. Cette enfant, fille de chef, va s'y recueillir et intercéder auprès de la déesse en faveur de notre village. Nul doute que cette dernière l'écouterà et nous assurera de bonnes récoltes.

Vous hochez la tête, saluant l'enfant. Cette dernière ne répond pas et vous restez gêné un instant devant son air hébété, son regard fixe... Vous n'êtes même pas sûr qu'elle vous ait entendu. La fatigue du voyage ?

Si lors de votre nuit à Callao, vous avez eu la vision d'un visage d'enfant, rendez-vous au [155](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [296](#).

224

Ecartant ostensiblement les mains, vous vous retournez lentement. Une lueur de méfiance passe dans les yeux en amande de l'archère.

- Tu n'es pas un de ces imbéciles de villageois. Qui es-tu ?

Vous retournez la question et l'inconnue répond d'une voix sèche :

- Je suis Ayuna la chamane. Oui, tu ne fais pas partie de la battue. Les fous ! N'ont-ils donc pas compris à qui ils ont à faire ? Pensent-ils être de taille contre Shakama ?

- Shakama ? demandez-vous.

- Celui qu'ils traquent, celui qui a tué l'homme que tu viens de découvrir. Ces villageois croient qu'un fauve rôde dans la nuit et ils ont décidé d'organiser une battue. Ils n'ont pas compris qu'il ne s'agit pas d'un fauve mais de Shakama, un des Fils de Huacan !

A votre grand soulagement, l'archère abaisse son arc avant de lever la tête vers le ciel :

- Regarde, la lune est rouge. J'avais prévenu ces idiots de s'enfermer chez eux à la prochaine lune de sang mais ils ont l'esprit aussi épais que ces rochers.

Vous n'y comprenez rien et ouvrez la bouche quand un nouveau hurlement retentit, se brisant net sur un gargouillis sanglant. Une lueur de peur passe dans les yeux de la femme :

- Il est là, il approche ! Viens avec moi, il faut nous mettre en sécurité, ma maison n'est pas loin. Je connais des charmes qui sauront l'éloigner.

Sans attendre votre réponse, la mystérieuse archère détale dans l'obscurité. Le vent souffle, des silhouettes fugitives se meuvent sous les étoiles. Vous avez l'impression d'être perdu au sein d'une sinistre partie de cache-cache.

Si vous suivez l'inconnue, rendez-vous au [267](#).

Si vous la laissez pour regagnez rapidement votre abri, rendez-vous au [439](#).

225

Quittant rapidement les ruines, vous longez la plage pour rejoindre le village quand un mouvement furtif attire votre attention, en bordure de la forêt. Puis un autre... Des silhouettes se meuvent dans l'obscurité, se découpant brièvement à la lueur de la lune tropicale. Des silhouettes qui se dirigent vers le village. Intrigué, vous vous enfoncez sous le couvert étouffant de la forêt, écartant sans bruit les immenses feuilles nervurées. Dans la clarté lunaire, vous distinguez alors des hommes bruns à demi nus, le corps nerveux et maigre peint et tatoué, des plumes de goéland et de perroquet dans les cheveux, armés de hachettes et de lances à pointe de silex. La démarche furtive, silencieux, ils se déploient

lentement tout autour du village endormi. Qui que soient ces inconnus, il est évident qu'une attaque nocturne se prépare. Non loin, votre cheval, attaché à la clôture d'un enclos, s'ébroue nerveusement.

Si vous courez rejoindre le village pour alerter villageois et pirates, rendez-vous au [396](#). Si vous jugez préférable de récupérer votre monture et de détaier au plus vite, rendez-vous au [137](#).

226

En ces derniers jours de la saison sèche, un soleil éclatant brille dans un ciel pur. La ville a été lavée du sang, de la fumée et des souillures, semblant surgir des eaux, fraîche et propre. Massés le long de la chaussée, debout sur les toits ou à bord de leurs embarcations fleuries, les habitants acclament follement la procession qui progresse vers le palais, dans un nuage d'encens, le bruit des trompes, cymbales, flûtes et tambours. En tête vient le seigneur Huascar, suivi d'un cheval protégé par un ample dais frangé de plumes. Sur la selle se tient Dame Copal, tenant contre elle le jeune prince qui tente bravement de faire bonne figure. Autour d'eux, lances et boucliers étincellent au soleil, les plumes ondoient au vent.

Depuis la terrasse du palais, vous observez ce long défilé coloré, aux côtés de votre père et de plusieurs seigneurs. Orénoque soupire :

- Il a du cran ce gosse. Son père est encore allongé sur la table des embaumeurs, il a vécu des choses bien difficiles pour son âge mais il parvient à faire bonne figure. Espérons que cela durera...

- Huascar est un homme bon, il saura guider les premiers pas de son neveu. Et nous serons là pour l'aider. Nous tous, n'est-ce pas ? répond votre père en vous jetant un regard interrogateur et anxieux, comme s'il craignait votre réponse.

Vous hochez la tête avec un sourire, son visage s'éclaire et il vous passe spontanément un bras autour du cou. Sans vous soucier du regard étonné des autres, vous posez votre tête sur son épaule.

C'est donc ainsi que s'achève votre aventure. La saison des pluies va commencer, les routes seront bientôt impraticables et vous ne pourrez plus quitter Téocalli avant de longs mois. Ce qui vous laissera le temps de faire véritablement connaissance avec votre père et d'en apprendre enfin plus sur votre mère. Vous avez vengé cette dernière et voilà son mari et son fils réunis, son esprit peut désormais entamer en paix le grand voyage.

Félicitations !

227

Refusant de faire confiance à cette inconnue, vous partez dans la direction opposée, votre arme au poing. Le regret et la tristesse se lisent sur le visage de la nommée Ayuna mais elle vous laisse partir. Le sentier, éclairé par les étoiles, vous permet de bientôt rejoindre le plateau et c'est alors qu'un cri retentit dans la nuit. Vous retournant, vous découvrez des silhouettes brandissant des torches, lame au poing, tenant en laisse des chiens aux

aboiements furieux. Probablement les hommes d'Hutec ! Vous détalez aussitôt mais un bolas vient s'enrouler autour de vos jambes et vous roulez au sol, vous meurtrissant coudes et genoux. Etourdi, vous vous redressez avec difficulté pour voir deux cavaliers arriver sur vous au galop, tenant les extrémités d'un vaste filet lesté de pierres. Ce dernier retombe, striant le ciel étoilé de ses mailles tressées, vous emprisonnant comme un insecte captif. Alors que vous vous débâtez furieusement, un lourd épieu de chasse vous transperce, vous clouant au sol. Quelques instants plus tard, une demi-douzaine de lances viennent vous achever, répandant votre sang sur l'herbe épaisse. Votre aventure s'achève ici.

228

Un bref sourire se dessine sur vos lèvres quand vous débouchez sur une petite place aux pavés luisant de lune qui donne sur les remparts : là, devant vous, se dessine la silhouette de celui que vous suiviez, se dirigeant vers une tour ronde et massive enclose dans la muraille, sa porte éclairée par une lanterne de fer.

- Hé, attends !

Surpris, l'homme se retourne et vous écoute, sourcils froncés, tandis que vous lui montrez le médaillon qu'il a perdu. Des émotions contradictoires passent dans ses yeux sombres et, sans prévenir, il dégaine son poignard et frappe ! Ce ne sont pas cette fois vos réflexes éprouvés qui vous sauvent la vie mais, plus prosaïquement, votre ceinture : la lame glisse sur les turquoises incrustées dans le cuir et vous égratigne le flanc, ne causant qu'une blessure superficielle (vous perdez 2 points de vie). Avec un juron ordurier, vous vous rejetez en arrière et dégainez votre arme.

Cet adversaire a besoin de faire plus de 5 pour vous toucher et son poignard n'inflige qu'un point de blessure supplémentaire. Doté de 17 points de vie, il ne bénéficie d'aucune protection et frappe donc en premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [188](#).

229

Vous revenez lentement à vous, le corps courbaturé et le crâne douloureux. Un plafond et des murs de bois, une couverture, une odeur de plantes médicinales... Alors que vous vous redressez, un corps chaud et souple vient se lover contre vous et vous découvrez un petit ocelot qui vous observe de ses yeux dorés.

- Tu sembles plaie à mon ami.

Celle qui a parlé est assise non loin et vous observe avec bienveillance. Une femme d'un certain âge, ayant encore quelques restes de beauté, le teint cuivré, les yeux en amande. Vêtue comme une chasseresse, un arc et un carquois empli de flèches sont posés à ses côtés.

- Qui êtes-vous ?

- Ayuna la chamane. Je vis seule ici dans la forêt. Je connaissais Achic, je l'ai rencontré et soigné quand lui et ses hommes ont été sauvés par ces villageois autrefois. C'était

quelqu'un de bien. Cette nuit, j'ai senti sa détresse, sa douleur et je suis partie à sa recherche. Pour arriver trop tard hélas... C'est alors que j'ai découvert la trace de tes pas et je t'ai retrouvé, inconscient, avant de te ramener ici. Et dieux que tu es lourd...

- Pourquoi m'avoir aidé ? demandez-vous.

- Les amis d'Achic sont mes amis. Tiens, bois ceci.

Alors que votre hôtesse vous tend un bol au liquide fumant, elle tressaillit soudain en découvrant votre amulette. Vous l'interrogez du regard mais elle secoue la tête.

- Non rien, repose-toi maintenant. Et ne cherche pas à rejoindre les hommes d'Achic : quand ils apprendront sa mort, ils se disperseront sans attendre, trop effrayés. Achic a été trop confiant, je l'avais mis en garde, les Affranchis ne tolèrent pas qu'on empiète sur leur domaine.

- Et les fantômes ?

Votre hôtesse hausse les épaules :

- Il n'y a pas de fantômes. Ces sons étranges sont produits par des instruments, de longues trompes de métal qui résonnent à travers la nuit. Un stratagème des Affranchis pour éloigner tout importun de leur refuge. Dors maintenant.

La chamane souffle la lampe et va s'installer de son côté. Fatigué et le remède faisant effet, vous ne tardez pas à vous endormir.

Rendez-vous au [334](#).

230

Vous vous rendez à l'endroit convenu et ouvrez de grands yeux devant la file de lamas lourdement chargés, qui patiente près des portes. Au même moment, le capitaine vous rejoint, vous saluant avec entrain, avant de suivre votre regard :

- Ces marchandises sont destinées aux villageois. Es-tu prêt ? Alors en route !

Une fois les portes franchies, votre petit groupe s'étire le long de la piste, entre les collines parsemées de cultures en terrasses. Vert et jaune des champs de maïs, blancheur du coton, rouge des haricots écosés par les paysannes, assises dans l'herbe, panier sur les genoux...

Ce premier jour vous amène au pied de collines couvertes de forêt et, à la nuit tombée, vous installez votre bivouac. Alors qu'on s'active autour des bêtes et qu'on allume les feux, vous apercevez en hauteur la silhouette massive d'une forteresse en ruines qui se détache sur le ciel mauve. Vous notez également que vos compagnons semblent mal à l'aise, chuchotant et jetant autour d'eux des regards furtifs.

- Cet endroit est hanté, vous explique le capitaine. Tous les voyageurs connaissent la gorge des fantômes. Cette nuit, tu entendas des sons étranges résonner, n'y prête surtout pas attention : ce sont les spectres hantant ce lieu. Les fantômes de pillards, punis par les dieux... Après qu'ils aient tué sur la route un saint homme en pèlerinage, les dieux, furieux, les condamnèrent à rester ici pour l'éternité, leur refusant l'accès au monde des morts. Mes hommes préféreraient s'installer ailleurs mais cela nous obligerait à un large détour. Tant que nous restons en contrebas, il ne nous arrivera rien, les fantômes ne quittent jamais leur repaire.

Achic s'éloigne pour s'occuper de son cheval et vous observez un moment ces ruines émergeant des frondaisons, éclairées par les étoiles. Un chemin en pente raide permet d'y accéder, serpentant entre les arbres. Etrange, votre sensibilité particulière ne ressent

aucune présence surnaturelle. Le soir venu, après un repas rapide, tout le monde va se coucher et les sentinelles s'installent, nerveuses. Montrant l'exemple, le capitaine va se poster au bas de la colline.

Si vous voulez vous joindre à lui, rendez-vous au [122](#).

Si vous préférez dormir maintenant et prendre votre tour de garde après minuit, rendez-vous au [303](#).

231

Vous reculez lentement, le cœur battant □ Impossible d'échapper à ce monstre. Vous portez lentement la main à votre arme sans quitter des yeux l'imposant saurien qui continue à avancer...

Ce reptile est un redoutable adversaire qui devra faire plus de 5 pour vous atteindre et dont les puissantes mâchoires vous infligeront 5 points de blessure supplémentaires. Ses écailles épaisses lui permettent de retrancher 2 points de blessure. Si vous étiez équipé d'un petit bouclier, vous avez perdu ce dernier, arraché par la violence du courant. Mais l'animal a une autre forme d'attaque : il tentera de s'enrouler autour de vous afin de vous noyer. Si jamais il tire un double, le caïman parviendra à vous immobiliser et à vous maintenir sous l'eau où vous mourrez noyé.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [333](#).

232

Impossible de dormir, votre sensibilité particulière vous met en alerte. Il se passe quelque chose ici, une menace insidieuse rôde sur cette île. Ouvrant les yeux, vous contemplez le mystérieux portique et constatez que la clarté lunaire éclaire progressivement la lune insérée dans l'épais linteau. Dans le même temps, l'air se met à vibrer d'une sourde tension, les étoiles brillent d'un éclat accru, des lumières étranges apparaissent entre les montants du portique, opalines, laiteuses, argentées et nacrées... Mouvantes, pulsantes, comme animées d'une vie propre et qui emplissent progressivement tout l'espace au fur et à mesure que l'éclat de la lune éclaire le linteau... Inquiet, vous réveillez Ayuna et la chamane contemple avec stupeur le phénomène.

- C'est la première fois que je vois ça. Heureusement, tes perceptions sont encore plus développées que je ne le pensais. J'ignore de quoi il s'agit mais mieux vaut ne pas rester ici, partons.

Il vous faut peu de temps pour mettre la barque à l'eau et quitter l'île. Derrière vous, le portique dessine un grand rectangle lumineux, pulsant et irisé, se découpant sur la nuit et éclairant les eaux sombres d'un éclat spectral. Rendez-vous au [124](#).

Vous êtes brusquement tiré du sommeil par un cri, un hurlement plutôt, qui résonne longuement dans la nuit. Un hurlement comme vous n'en n'avez encore jamais entendu, à la fois animal et terriblement humain. Assis dans votre lit, vous jetez un œil à la chandelle graduée : il est à peine plus de minuit. A nouveau ce cri retentit, exprimant une sauvage et farouche exultation, mais aussi une touche de désespoir féroce. Passant sur le balcon, vous contemplez le relais endormi, l'arête des toits soulignée par l'éclat argenté de la lune. Personne. De la chambre voisine de la vôtre, Kamek est sorti également, le regard inquiet. En bas, dans la cour, le gardien, fébrile, a quitté sa guérite pour vérifier les verrous, sa lampe à la main.

Si vous avez fait connaissance avec Ayuna, rendez-vous au [58](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [314](#).

234

Les souvenirs de la nuit précédente vous reviennent et il vous paraît vite évident qu'il s'agit du même animal que traquent ces villageois. Son territoire doit s'étendre sur des lieux à la ronde et vous avez appris combien il est redoutable. Marqué par cette expérience, vous préférez éviter de la répéter et de perdre plus de temps, ce qui vous fait décliner l'offre de ces chasseurs. Rendez-vous au [429](#).

235

A cette distance, impossible de rater votre cible : le vieil homme part en arrière, du sang et des éclats de dents giclant de sa bouche, avant de s'effondrer au sol en gémissant (votre projectile est perdu). Profitant de la stupéfaction générale, vous sautez du balcon pour vous retrouver face à Amoc. Le solide guerrier a déjà réagi et se rue sur vous, tel un auroch sauvage, brandissant une lourde masse de guerre hérissée de pointes de verre. Amoc se déplace assez lentement, il lui faut obtenir plus de 6 pour vous atteindre mais son arme occasionne 3 points de blessure supplémentaires et il est solide, doté de 21 points de vie. Sans protection, il frappe le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [184](#).

236

- Je ne sais pas qui tu es l'ami et peu m'importe. Je vais t'apprendre à ne pas te mêler de mes affaires.

Yuka se met à trembler, les yeux dilatés d'une peur éperdue. On vous force à vous relever et on vous entraîne jusqu'au bord d'un immense gouffre circulaire, bordé de végétation et de mousse, se découpant dans la nuit comme un œil bleu et visiblement empli d'eau. Hutec accentue son sourire.

- Un *cénote*, un puits sacré pour les habitants de l'Ancien Empire qui y voyaient une porte

donnant sur l'autre monde. On dit qu'ils y procédaient à des sacrifices, y jetant des victimes en l'honneur des dieux. J'ai toujours pensé qu'il fallait respecter les bonnes vieilles coutumes.

Votre compagnon se débat furieusement mais en vain tandis que les hommes d'Hutec l'entraînent vers le gouffre béant avant de le pousser. Son hurlement est brutalement interrompu par son entrée dans l'eau puis c'est votre tour. Vous sombrez rapidement dans les profondeurs bleues irisées par les rayons de lune, entouré d'un chapelets de bulles. Mais heureusement, pendant le trajet, vous avez travaillé les cordes vous liant les poignets et elles finissent par enfin se dénouer. Libre de vos mouvements, vous voyez passer devant vous le pauvre Yuka, les yeux et la bouche ouverts, déjà mort... Au-dessus de vous, la surface scintille comme un voile blanc sous la clarté lunaire. L'air commence à manquer et vous remontez le plus vite possible, battant énergiquement des pieds.

Rendez-vous au [214](#).

237

Les grilles s'ouvrent en grinçant, laissant les prisonniers se répandre dans la pièce mal éclairée. Leur chef vous serre la main avec reconnaissance avant de vous donner en hâte quelques explications :

- Ces ruines sont le refuge des Affranchis, une communauté d'esclaves en fuite qui se sont évadés et regroupés ici. Ils y vivent libres, sous l'autorité de Capac, leur chef, un ancien gladiateur de Vassili. Le lieu est isolé et facile à défendre. Les gardiens utilisent d'étranges instruments à la nuit tombée, d'immenses trompes qui mugissent et résonnent à travers les collines, faisant penser aux plaintes d'âmes en peine. Les gens sont superstitieux par ici, Capac n'a eu qu'à faire répandre le bruit que l'endroit était hanté afin que caravanes et voyageurs se tiennent à distance et laisse la communauté tranquille. Beaucoup ignorent même son existence.

- Pourquoi avoir alors attaqué le capitaine ? demandez-vous.

- Je ne sais pas mais d'après ce que j'ai entendu et compris, le jeune frère de Capac a trop bu ce soir, lui et ses amis ont décidé de quitter la forteresse pour aller s'amuser. Ils ont dû tomber sur ton ami et les choses ont mal tourné. Nous les avons vu revenir, titubant et en sang, transportant tant bien que mal ton ami qui se débattait comme un chien enragé. C'est alors qu'ils posaient leur fardeau, ici même, qu'il est parvenu à s'emparer d'une arme et à tuer ce jeune sot. Dieux, il a fallu pas moins de quatre solides gaillards pour le maîtriser !

Rendez-vous au [198](#).

238

Le corps de votre assaillant roule encore au sol alors que vous sautez en selle. Hennissant de frayeur, votre monture part au galop, renversant villageois, pirates et sauvages sous ses sabots et sa course éperdue vous entraîne rapidement loin du village condamné. Vous

galopez une bonne partie de la nuit, vous éloignant du rivage, le long de la piste éclairée par les étoiles. Le jour se lève quand vous vous accordez enfin un moment de repos, faisant halte près d'une rivière. Quelques heures d'un sommeil léger et vous voilà prêt à poursuivre vers Téocalli. Debout, poings sur les hanches, clignant des yeux au soleil, vous observez longuement le paysage qui vous entoure. Devant vous s'étend la vaste perspective de hauts plateaux ponctués d'arbres, parfois coupés d'un mince cours d'eau. Sur votre gauche, la piste s'enfonce en serpentant à travers la forêt, montant à l'assaut des collines. Dans le ciel bleu, un condor plane, majestueux.

Si vous poursuivez par le plateau, rendez-vous au [406](#).

Si vous préférez vous enfoncer à travers la forêt, rendez-vous au [88](#).

239

Vous prenez le couloir sans attendre. Une porte... Après l'avoir ouverte, vous posez la petite au sol et refermez le panneau, poussant le verrou. Dieux, quelle est cette odeur ? Une petite pièce creusée dans le roc, emplie d'étranges appareils, alambics, cornues, flacons et fioles... Une odeur de limaille de fer, d'acide et d'écorce amère imprègne ce qui semble être un laboratoire. D'antiques volumes reliés de cuir, aux fermoirs de fer, sont posés sur des lutrins, des rangées de flacons emplis de liquides inconnus sont empilés le long des murs. Dans celui d'en face se dessine une autre porte. Celle que vous avez sauvée promène un regard étonné autour d'elle mais l'entendement semble lui revenir progressivement.

Si vous quittez la pièce sans perdre de temps, rendez-vous au [441](#).

Si vous voulez y jeter un œil, au risque de vous faire rattraper par vos poursuivants, rendez-vous au [341](#).

240

Vous suivez la piste un moment, vous enfouissant au cœur de la végétation aux ombres mouvantes. Dans la clarté lunaire, les arbres prennent une présence saisissante, un groupe de singes détale, effrayé, à travers les branchages. Rien, ce chien de voleur vous a bel et bien distancé et il serait suicidaire d'aller plus avant, en pleine nuit. Dépité, vous tournez bride et retournez au grand galop vers le relais.

Rendez-vous au [42](#).

241

Le seigneur de Téocalli se révèle inattendu : nonchalamment assis sur son trône, grand et mince, la carrure étroite, le visage aux traits fins et le regard doux, il offre un fort contraste avec l'assemblée des seigneurs aux vêtements colorés et aux parures barbares qui

l'entourent. On dirait un rêveur, un esthète alangui, curieusement détaché. Mais son attitude est bienveillante et il hoche la tête en souriant une fois que vous vous êtes présenté.

- Tu es le bienvenu ici, tu peux y rester tant que tu voudras. Je suis toujours curieux d'avoir des nouvelles du monde extérieur et de voir de nouveaux visages. Tu dois avoir tant de choses à raconter.

C'est alors qu'un des seigneurs présents s'avance et prend la parole, vous lançant un regard peu amène.

- *Sapa Inta* (Seigneur roi), est-il prudent d'accueillir ainsi un étranger dont nous ne savons rien ? Nous avons des ennemis, il pourrait être un espion. Ou un assassin...

- Oh oui, nous avons des ennemis et parfois plus proches que nous le pensons, rétorque un autre, d'une voix ironique. N'est-ce pas Saya ?

Celui qui vient de parler est un homme de taille moyenne mais bien charpenté, portant une cuirasse d'écailles d'or et d'acier, un casque sous le bras, des jambières d'argent travaillé aux jambes. Assez âgé pour être votre père, il est encore droit et fort, les traits énergiques. Un silence suit, chargé de menace, les deux hommes s'observant sans bienveillance. Le maître des lieux reprend alors la parole, avec un geste négligent de la main.

- Carenque, cela suffit. Tes insinuations ne sont pas dignes de ton rang de capitaine de la garde royale. N'êtes-vous donc pas fatigués de ces querelles ? Comment voulez-vous que le bien commun et la connaissance progressent avec tant de bassesse, de mesquinerie ? J'ai dit !

- Il a dit ! reprennent en chœur les autres seigneurs.

Si votre total de communion avec les esprits est égal ou supérieur à 9, rendez-vous au [20](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [286](#).

242

Le souverain reste figé, visage stupéfait et bouche ouverte. Les gardes, nerveux, se tournent vers Carenque, Virunga, Tallao et ses autres compagnons, pointant leurs lances. C'est alors que la compréhension jaillit dans votre esprit. Bousculant l'assistance, vous vous précipitez vers l'estrade et sautez sur l'oracle, le renversant et roulant sur les marches sous les regards horrifiés. Arrachant le masque d'or et les châles, vous révélez à tous le visage de Zallao avant de vous retourner vers Saya, livide.

- Mensonge ! C'est Zallao qui parlait, se faisant passer pour l'oracle, le masque déformant sa voix ! Il y a une cache secrète, dans le fond de la pièce, où Zallao s'est dissimulé et préparé juste avant notre arrivée, pour réciter sa petite fable. Il a enlevé le corps et a pris sa place, dissimulé par ces tissus et par le masque. S'il y en a un qui a offensé les dieux, c'est toi Saya, son complice !

Le roi se tourne vers le seigneur félon, regard interrogateur et sourcils froncés. Pour la première fois, Saya semble perdre pied, il regarde autour de lui avec les yeux d'un animal traqué et Carenque profite de l'occasion :

- Emparez-vous de lui ! De lui et de ces compagnons !

Les gardes s'avancent en hésitant, Saya recule vers ses hommes qui dégainent leurs armes et refluent vers les portes ouvertes.

- Tuez-les ! ordonne soudain Carenque, emporté par la fureur.

L'instant suivant, la bataille fait rage dans le fracas de l'acier, les halètements et jurons. Vous plongez dans la mêlée, frappant à droite et à gauche dans une pluie de sang. Du coin de l'œil, vous apercevez le roi en retrait, protégé par les seigneurs Orénoque et Moctuma. Soudain, Saya se dresse devant vous, le visage déformé par la haine.

- Maudit bâtard ! Tout a échoué à cause de toi ! Si je dois mourir, tu mourras avec moi ! Saya est un redoutable adversaire : il lui faudra obtenir plus de 4 pour vous toucher et sa lame acérée vous occasionnera 3 points de blessure supplémentaires. Il porte sous sa tunique un plastron d'écailles lui permettant de retrancher 2 points de blessure et il est doté de 25 points de vie. Il attaque le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [422](#).

243

Le seigneur des hauts plateaux vous fixe de ses yeux rendus vitreux par l'approche de la mort, il tente de vous maudire une dernière fois, ses lèvres s'agitant en silence, mais tombe lourdement au sol où il reste immobile. Vous vous précipitez vers le roi, le redressant doucement mais il est trop tard.

- Ce... ce n'est rien mon ami... murmure-t-il dans un faible sourire en vous caressant la joue. Tout ça... tout ça n'était qu'un rêve... un rêve...

Quand votre père et Orénoque, entourés de leurs hommes, vous rejoignent, le Sapa Inta a rejoint l'inframonde. Orénoque explique brièvement être parti à votre aide avec ses guerriers après avoir repoussé l'assaut mené sur la grande chaussée. Tallao est parvenu de son côté à repousser l'attaque des Xamen mais non sans succomber aux coups des hommes-oiseaux. D'autres seigneurs arrivent, entourés de leurs gardes, alors que Carenque étend tristement un manteau sur la dépouille du roi. Le seigneur Ximec vous confirme que l'assaut est repoussé et que le jeune Saphir est indemne : Dame Copal l'a mis en sécurité au temple du soleil dès le début de l'assaut.

- Emmène notre jeune ami, que le médecin soigne ses blessures et qu'il se repose, ordonne votre père. Les autres, avec moi, il y a encore beaucoup à faire.

Rendez-vous au [226](#).

244

Hutec se fige, les yeux dilatés et la bouche ouverte, avant de laisser tomber ses mains sur vos épaules. Il reste ainsi, debout, devant vous, jusqu'à ce que vous retiriez votre arme d'une brusque torsion. Ses yeux se révulsent et il s'effondre mollement à vos pieds. La mort de leur chef sème la confusion parmi les assaillants et Orénoque lance une charge meurtrière, les repoussant impitoyablement. Au même moment, un groupe d'hommes en armes vous rejoint, conduit par les seigneurs Moctuma et Xapur. Ce dernier, essuyant le sang et la sueur qui coule de son front, salue Carenque que vous venez de rejoindre.

- La victoire est à nous ! Nous sommes parvenus à repousser ces chiens hors du palais et sommes venus à votre secours dès que nous avons su que vous étiez ici.

Un calme irréel est soudain tombé sur la cité, celui qui suit toujours les grandes batailles.

Ici et là flottent des corps brisés et sanglants, les survivants nagent vers le rivage, sous les pierres et projectiles que leur jettent les habitants massés sur les quais tandis que d'autres font la chaîne avec des seaux pour éteindre les incendies. Orénoque revient vers vous en boitillant et se tourne vers votre père, un sourire aux lèvres.

- Le roi est mort et son fils est bien jeune pour régner. En cet instant, tu es le véritable maître de Téocalli, Carenque. Rien ne t'empêche de te couronner roi, ici et maintenant et nous serons à tes côtés.

Votre père semble pris de vertige un instant puis il secoue la tête et éclate de rire.

- Tu ne changeras jamais Orénoque ! Non, notre roi est le jeune Saphir et je serai le premier à lui faire serment d'allégeance. En attendant, pansons et soignons nos blessures. Et restons prudents, des hommes à Hutec rôdent peut-être encore en ville. Rendez-vous au [226](#).

245

De retour au bivouac, la mort du seigneur Saya crée stupeur et suspicion. Le roi vous interroge longuement et Carenque appuie vos dires, confirmant l'appartenance du défunt au sinistre culte. Finalement, le souverain décide de rentrer immédiatement à Téocalli. Les jours suivant votre retour, l'atmosphère au palais est lourde, tendue. Carenque, venu vous rendre visite, semble plus préoccupé que jamais.

- J'ai un sale pressentiment, rien de bon ne viendra des jours à venir. Le roi se perd, les seigneurs se détournent et il semble ne même pas s'en rendre compte. Il y a aussi Zallao qui reste introuvable. Sans oublier Hutec qui intrigue toujours.

Vous remerciez à nouveau le capitaine pour son soutien et il sourit, embarrassé.

- Tu me mets dans une position inconfortable mon garçon. Mais je t'aime bien, sans même savoir pourquoi d'ailleurs. Je dois te laisser maintenant, repose-toi.

Resté seul, vous laissez vagabonder vos pensées (les soins apportés par le médecin de la cour vous permettent de retrouver votre niveau de points de vie du départ). Les questions vous assaillent... Voilà presque un mois que vous êtes à Téocalli et pourquoi ? Pour quelle raison votre père voulait vous envoyer ici ? La réponse se dérobe, il manque une pièce essentielle pour compléter l'ensemble. En attendant, malgré l'appui de Carenque, vous sentez que vous n'êtes plus le bienvenu, vous ne pourrez rester ici encore longtemps.

Fatigué, vous gagnez votre chambre alors que la nuit tombe sur le lac.

Si vous êtes devenu le frère d'Ayuna, rendez-vous au [221](#).

Si vous êtes devenu le frère de Shakama, rendez-vous au [438](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [109](#).

246

Le tripot du Cacatoès est pris de folie, on crie, on hurle, de nombreux clients se bousculent vers la sortie, renversant tables et tabourets, certains dans le plus simple appareil...

Profitant de la confusion, vous entrez dans la première chambre venue et la traversez rapidement, sans prêter attention aux deux hommes nus et assis sur le lit, qui vous regardent passer avec stupeur. Enjambant la fenêtre triangulaire, vous vous laissez tomber

sur le toit des écuries attenantes avant de glisser avec souplesse jusqu'à la rue, atterrissant comme un grand chat sur les pavés luisants. En hâte, vous regagnez votre hostellerie, faisant néanmoins plusieurs détours afin de vous assurer de ne pas être suivi.

Rendez-vous au [128](#).

247

D'une puissante détente des reins, vous sautez, bras tendus, pour attraper le rebord du mur. Au moment où vous vous rétablissez, un poignard siffle et vous entaille le bras, vous faisant pousser un cri de douleur involontaire. Chutant lourdement de l'autre côté, vous meurtrissant coudes et genoux, vous vous relevez en grognant (vous perdez 3 points de vie suite à votre blessure et votre chute). Au même moment, un de vos poursuivants se hisse sur le faite du mur et se laisse tomber devant vous avec la souplesse d'un chat, arme au poing.

Cet adversaire a besoin de faire plus de 5 pour vous toucher et son poignard n'inflige qu'un point de blessure supplémentaire. Doté de 17 points de vie, il ne bénéficie d'aucune protection et frappe donc en premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [28](#).

248

- Oui, ils sont arrivés ici il y a peu. Ils sont entrés dans la mine interdite.

L'homme vous désigne, avec une crainte évidente, l'ouverture dans les collines. Comme vous l'interrogez du regard, il explique, mal à l'aise :

- La mine est abandonnée depuis bien des lunes. Il... Il s'y passe des choses étranges...

Certaines nuits, on y entend des bruits, des cris et des chants sinistres... Certains d'entre nous, des hommes courageux, y sont allés, armés de gourdins et de pioches et ne sont jamais revenus. Depuis, nous l'évitons. Tant que nous restons dehors, nous pouvons travailler mais plus personne n'entre dans la mine interdite. Maintenant, excuse-moi *Sapa* (Seigneur).

L'homme s'éloigne, courbé sous son fardeau. Le jour s'achève, des ombres s'étendent sur la vallée, la teintant de vieux rose et de mauve, la transformant en un rose bijou aux reflets de nacre. Après avoir attaché votre monture à l'ombre, vous vous dirigez d'un bon pas vers l'entrée de la mine. Il y a ici un mystère qu'il vous faut découvrir.

Rendez-vous au [101](#).

249

Après une brève hésitation, le garçon vous fait entrer dans la pièce. Cette dernière est une chambre faiblement éclairée, un lit bas trônant en son centre sur un tapis usé, face à un

grand coffre de bois peint. Dans le lit repose une femme encore jeune, lourdement enceinte, qui s'agite dans un demi-sommeil, le visage crispé, le front mouillé de sueur. Dans un coin, une coupelle en terre fume, remplie d'herbes odorantes, devant une statuette de Kanykya, déesse de la maternité, protectrice des femmes en couches. Le garçon vient prendre la main de sa mère avec inquiétude.

- Maman, le guérisseur est là, tu vas aller mieux.

Vous vous asseyez au bord du lit et vous penchez pour examiner la femme. Elle approche visiblement du terme de sa grossesse mais elle souffre. Votre perception exercée vous permet de ressentir la peur dans son esprit et surtout dans celui de l'enfant à venir, qui s'agite en son ventre, risquant de naître avant terme. Le jeune garçon ne vous lâche pas des yeux, le regard empli d'espoir.

Si vous tentez de venir en aide à cette femme par vos pouvoirs de communion avec les esprits, rendez-vous au [467](#).

Si vous ne souhaitez pas intervenir, rendez-vous au [457](#).

250

Un passeur vous fait traverser la lagune qui sépare le palais de l'île sacrée et ne tarde pas à vous déposer aux pieds des sanctuaires. Montant les marches qui mènent des quais à la grande esplanade, vous ressentez aussitôt le changement. Nuage d'encens, murmure incessant des prières, processions et incantations, sur fond de sanctuaires aux couleurs éclatantes et aux formes géométriques... Des pèlerins venus de tous les villages environnants chantent, prient ou méditent, assis à même le sol. D'autres entrent en transe, murmurant des mots sans suite, pris de tremblements, poussant des hurlements incohérents avant de s'effondrer, terrassés par l'extase du sacré... Au-dessus de cette foule grouillante se profile la pyramide de granit rouge couronnée de son sanctuaire au dôme d'or, dédié au dieu-soleil. Bousculé, étourdi et désorienté, vous regardez autour de vous, assourdi par la litanie des prières, cherchant un peu de calme.

Vous pouvez monter les marches pour atteindre le sommet de la pyramide (rendez-vous au [4](#)).

Si vous préférez vous réfugier dans le quartier qui s'étend derrière les temples, un labyrinthe de ruelles et de petites échoppes où il y a bien moins de monde, rendez-vous au [65](#). Mais vous pouvez aussi quitter l'endroit et dans ce cas, si vous ne l'avez déjà fait, rejoindre les jardins flottants du palais (rendez-vous au [24](#)) ou le marché de Xoco (rendez-vous au [402](#)). Si vous avez exploré tous ces endroits, il est temps de rentrer (rendez-vous au [332](#)).

251

- Je n'en attendais pas moins de toi ! Tu es un vrai guerrier toi aussi, je m'en suis douté dès le début. Viens, allons montrer à ces larves ce que chasser veut dire !

Vous sortez pour découvrir de nombreux assaillants, éclairés par la lueur rouge des torches, s'agitant et criant. A votre vue, un hurlement retentit et une grêle de pierres s'abat en sifflant. Vous vous précipitez tous deux à l'abri, les projectiles ricochant contre le tronc

des arbres. Shakama éclate de rire :

- Chiens ! Gorets ! Je vais vous montrer comment il faut faire !

Un trait siffle et un des villageois tourne follement sur lui-même avant de s'effondrer. Le chasseur a déjà encoché une nouvelle flèche, un second tombe, puis un troisième. Les autres détalent en hurlant mais votre compagnon les crible sans pitié, éclatant d'un rire sauvage. Dieux, ce n'est plus un combat, c'est un massacre... Plusieurs corps jonchent le sol, hérissés de traits. Shakama se tourne vers vous, le visage transfiguré par un sombre plaisir :

- Viens, il nous faut les traquer et les abattre tous. Aucun ne doit pouvoir revenir nous trancher la gorge dans la nuit.

Sans attendre, le fidèle de Huacan disparaît au sein des ombres.

Si vous le suivez, rendez-vous au [140](#).

Si vous préférez profiter de cette accalmie pour partir, rendez-vous au [377](#).

252

A bout de souffle, vous émergez bientôt aux abords d'un vaste plateau alors que l'aube éclaire le monde. Derrière vous, la forêt s'éveille en une cacophonie bruyante pour saluer sa venue. Mais vos poursuivants sont toujours à vos trousses et vous voilà maintenant à découvert. Le chef des villageois bande son arc et décoche un trait qui s'enfonce en vibrant entre vos omoplates, vous stoppant net. Vous parvenez à rester debout, faites encore quelques pas désordonnés avant qu'une seconde flèche ne vous transperce, vous envoyant rouler à terre. Le goût de votre propre sang dans la bouche, vous vous soulevez péniblement sur un coude pour voir le jour une dernière fois. Une lumière aveuglante vous brûle les yeux et vous sombrez pour toujours dans le noir. Votre aventure s'achève ici.

253

- Qui es-tu vraiment ?

- Je suis Shakama. Les Fils de la Chasse peuvent se transformer en animal sauvage après avoir été initiés, par le sang ou la semence d'un autre. Une morsure ou l'acte d'amour... Nous sommes les Fils de la Chasse. Nous sommes l'homme et l'animal. Nous vivons l'instant et suivons notre instinct. Nous ne nous encombrons pas de grandes réflexions, de refoulements ou de questionnements. Nous vivons librement, passionnément, dans l'exaltation du moment présent. Nous brûlons de l'ardeur de vivre, la vie bouillonne en nous, impérieuse et sauvage. La civilisation, par bien des aspects, nous est artificielle et nous vivons en harmonie avec la nature.

La voix s'est réduite à un murmure passionné. Une lueur étrange passe dans les yeux verts, le corps frémit doucement, comme sous l'effet d'une farouche exaltation.

- J'ai senti ta présence depuis ton entrée sur mon domaine. J'ai ressenti les pouvoirs que ta mère t'a légué à ta naissance.

Vous ouvrez la bouche, stupéfait, mais le chasseur vous intime le silence d'un index impérieux.

- Il est tard, nous parlerons de tout cela demain. Installe-toi sur cette natte et dors.

Sans plus de cérémonie, le nommé Shakama s'installe sur ses couvertures, à l'autre bout de la pièce, et s'endort sitôt après avoir fermé les yeux, comme un animal.

Si vous faites de même, rendez-vous au [183](#).

Si vous préférez fuir, rendez-vous au [421](#).

254

Votre embarcation accoste bientôt et vous mettez pied à terre avant de progresser à travers une forêt de roseaux, d'ajoncs et d'herbes hautes, dans le vrombissement des insectes.

Ayuna ouvre la route, à petites foulées élastiques, les sens aux aguets. Bientôt, le paysage s'éclaircit et un hameau bordé de quelques cultures et enclos apparaît.

- C'est étrange qu'il n'y ait personne, murmure votre compagne.

Vous vous dirigez vers un enclos où paissent quelques chevaux, en bordure de ce qui semble être une modeste forge. Odeur de crottin, de limaille de fer et de cire... Alors que vous approchez, les portes d'une remise s'ouvrent brutalement pour laisser apparaître...

Hutec et plusieurs de ses hommes ! Malgré la surprise, Ayuna réagit aussitôt, encoche une flèche et tire, le trait siffle et va se ficher en vibrant dans la poitrine d'un des soudards.

Alors qu'un second s'effondre, vous pariez le coup maladroit d'un autre et lui ouvrez la gorge d'un revers avant de vous tourner vers son camarade.

Ce lieutenant d'Hutec a besoin de faire plus de 5 pour vous atteindre et son arme inflige 2 points de blessure supplémentaires. Il porte au bras un grand bouclier rectangulaire qui lui permet de retirer 2 points de blessure et il est doté de 20 points de vie. Il attaque le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [401](#).

255

Sans attendre, vous poussez le marchand devant vous et vous retournez, faisant tournoyer votre fronde. Le projectile part en sifflant mais le chef des voleurs se plaque brusquement contre un arbre et la bille de bronze le frôle avant de se perdre dans les feuillages (votre projectile est perdu). Votre poursuivant dégaine alors une lame courte et se porte à votre rencontre tandis que Kamek, anxieux, observe le combat qui débute.

Votre adversaire a besoin d'obtenir plus de 5 pour vous toucher et son redoutable coutelas acéré occasionne 3 points de blessure supplémentaires. Il ne bénéficie d'aucune protection et dispose de 19 points de vie. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [387](#).

256

La chambre se révèle petite et sombre mais propre, ses murs peints en blanc et lavande. Après avoir rangé vos affaires dans le coffre de bois, vous vous asseyez au bord du lit, vous passant la main dans les cheveux. Les souvenirs reviennent et avec eux, l'émotion. Le

message de votre vieille nourrice, votre arrivée précipitée à Vassili, votre père agonisant... Ses derniers mots, tandis qu'il tenait votre main... "Téocalli, va à Téocalli, tu dois savoir. Tu dois parler à... à... Pardonne-moi, pardonne-moi". Ses yeux qui se ferment, sa tête qui retombe... Téocalli, la cité cachée... Quel lien avec votre père ? Que tentait-il de vous dire avant que la maladie ne le terrasse ? Il n'y avait qu'un moyen de le savoir, s'y rendre une fois les funérailles terminées. L'obscurité a envahi la pièce, dehors crépite et tambourine une pluie tiède. Les yeux clos, respirant profondément, vous laissez votre esprit dériver. Bientôt, vous percevez une présence, vous n'êtes plus seul... La flamme de la bougie vacille puis s'éteint.

Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total de communion avec les esprits, rendez-vous au [418](#). Si ce résultat est supérieur à votre total de communion avec les esprits, rendez-vous au [394](#).

257

- Qui es-tu ? demandez-vous.

- Ayuna la chamane, une amie de tous ceux qui sont persécutés par cette ordure d'Hutec. J'ai perçu la détresse de ces villageois crucifiés et suis partie à leur secours. Trop tard hélas... Mais j'ai ressenti ta présence et ton geste généreux envers Yuka. Si je n'ai pu le sauver, je me dois de t'aider.

La nommée Ayuna s'interrompt soudain et une expression de surprise passe sur son visage alors qu'elle aperçoit l'amulette passée à votre cou. Elle vous dévisage un instant avant de reprendre.

- Viens, il ne faut pas rester ici, les spadassins d'Hutec rôdent toujours. Ma maison est proche, nous y serons en sécurité.

Si vous suivez Ayuna, rendez-vous au [48](#).

Si vous refusez, rendez-vous au [227](#).

258

Enjambant le corps du villageois, vous vous portez aussitôt au secours de la jeune fille, allongée et recroquevillée au sol.

- Je... Je l'ai surpris alors qu'il te volait ton arme. J'ai voulu l'en empêcher, il est devenu fou... Oh dieux, je saigne ! Je saigne !

Vous écarterez doucement les bras de la jeune fille et blêmissiez devant sa blessure : dans son mouvement pour la repousser, Umi lui a ouvert le ventre avec votre arme. Vous ôtez votre tunique pour la rouler en boule et la presser sur la blessure béante mais il est trop tard.

- Oh, tout devient... noir. Et j'ai froid, j'ai... J'ai si froid...

Impuissant, vous serrez la pauvre enfant contre vous, lui caressant les cheveux, lui parlant doucement et elle ne tarde pas à s'endormir pour toujours. Avec précaution, vous la déposez au pied d'un arbre, croisant ses bras sur sa poitrine. C'est alors que vous vous retournez, les sens en alerte : une femme émerge de la végétation, un arc de chasse en

main, un carquois rempli de flèches fixé à sa hanche. L'inconnue n'est plus toute jeune mais a gardé quelques restes de beauté en dépit des mèches argentées parcourant ses cheveux noirs.

Si vous avez déjà rencontré Ayuna, rendez-vous au [381](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [440](#).

259

Votre alliée inattendue s'est débarrassé de son adversaire et vous la voyez se pencher et s'affairer sur les corps étendus. Sans vous en occuper, vous allez libérer Achic, frémissant devant ses brûlures. Sa volonté farouche lui a permis de supporter la torture jusqu'ici mais il tient à peine debout et vous devez le soutenir par la taille.

- Fuyons ! Tout le château va nous tomber dessus, c'est leur chef que tu as tué ! vous presse votre compagne, visiblement bien renseignée.

Vous quittez la pièce et rejoignez en hâte la salle des trompes, le capitaine titubant comme un homme ivre, une mousse rose aux lèvres. Alors que vous atteignez la plateforme surplombant le défilé, un gong d'alarme se met à résonner, des cris, des bruits de pas précipités retentissent. Parvati jette alors dans le vide une corde solidement tressée avant d'ordonner :

- Corde magique, déroule-toi !

Stupéfait, vous voyez la corde se tendre brusquement et se dresser, toute droite. Sans attendre et non sans mal, vous parvenez à atteindre le sol, portant votre compagnon sur le dos. Vous frayant un chemin à travers la végétation épaisse, vous disparaissiez dans la nuit. C'est alors que le capitaine, à bout de forces, s'effondre. Estimant être hors d'atteinte, vous faites halte et l'allongez au pied d'un arbre.

Rendez-vous au [323](#).

260

Au dernier moment, vous parvenez à faire pivoter votre adversaire en direction du rocher. Il a compris votre manœuvre et tente désespérément de la contrer mais il est trop tard : dans un choc sourd, il s'écrase contre le roc et vous pouvez sentir le choc vous faire vibrer de la tête aux pieds. Sous l'impact, son crâne éclate, souillant la pierre mouillée de sang et de cervelle et il reste accroché là, yeux exorbités, langue pendante, comme un pantin désarticulé. Accroché au rocher, vous reprenez souffle, haletant, épuisé et trempé. Sur l'autre rive, les compagnons du défunt s'éclipsent sous le couvert des arbres sans attendre. Tirant avec effort le corps brisé, vous parvenez enfin à atteindre la rive pour vous écrouler à côté du cadavre, le corps rompu (vous perdez 3 points de vie). Au bout d'un moment, vous récupérez la totalité de votre équipement, armes comprises et découvrez, passé au cou du villageois, un médaillon en or, en forme de soleil, fixé à une chaînette de même métal, bijou que vous pouvez prendre si vous le voulez.

Rendez-vous au [455](#).

Vous montez en selle avant d'aider le blessé à s'installer devant vous, lui passant un bras autour de la taille. Sur ses indications, vous prenez la direction d'une chaîne de basses collines dessinant leurs formes douces sur la pourpre du crépuscule. Bientôt, une odeur de fumée vous brûle les narines, des particules de suie volent autour de vous et le hameau ne tarde pas à apparaître, succession de huttes noircies, fumantes, et de corps étendus.

Descendu de selle, Yuka regarde autour de lui, hébété, avant de rejoindre à grands pas une bâtisse partiellement intacte. Il en ressort le regard déterminé, vêtu d'une courte tunique rayée, un arc en bandoulière, un carquois empli de flèches fixé à sa hanche.

- Je conservais cet arc et ces flèches dans une cache. Tu vois ces traces ? Ceux qui n'ont pas été tués ont été emmenés pour servir d'esclaves ou pour les expériences alchimiques d'Hutec. Je vais les rattraper et les délivrer.

Vous secouez la tête.

- Tu es trop faible, c'est de la folie.

- La haine peut vous porter et longtemps. Je dois les sauver, je suis leur chef. Tu as déjà fait beaucoup pour moi et je ne te demanderai rien de plus. Si tu veux te joindre à moi, j'accepterai avec joie. Sinon, nos routes se séparent ici.

Vous pouvez vous joindre à Yuka si vous le souhaitez, dans ce cas, rendez-vous au [150](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [405](#).

La nuit est maintenant tombée et vous faites halte. Après vous être occupé de votre monture, il vous faut peu de temps pour faire un feu de broussailles et vous restaurer. Assis devant les flammes, vous vous imprégnez du silence de la nuit, troublé par le bruit des insectes et le hullement monotone d'une chouette. Mais vous sentez bientôt une présence... Un froid glacial et soudain, comme une porte qui s'ouvrirait brutalement sur un autre monde. Votre monture piaffe, nerveuse, et vous vous levez, mal à l'aise. Dans la pénombre mauve, vous distinguez bientôt des formes spectrales, vaguement lumineuses, qui semblent danser au ras du sol. Les esprits ! Les esprits des trois crucifiés ! Ils viennent vous hanter, menés par celui de l'homme que vous avez laissé mourir. Vous vous débattez furieusement pour repousser leurs assauts tandis qu'ils s'enroulent autour de vous, hurlant leur haine silencieuse, vous enveloppant du froid glacial de la mort.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total de volonté, rendez-vous au [342](#). Si ce résultat est supérieur, rendez-vous au [477](#).

L'écailleux géolier s'affaisse lentement, laissant une trace sanglante le long du mur. Alors que vous reprenez souffle, une voix retentit :

- Hé ! Qui es-tu ?

Dans les cellules, un groupe d'hommes se presse aux barreaux, les yeux brillants. Le teint hâlé, la musculature nerveuse pour la plupart, ils portent des tenues usées et disparates, le corps peint de cercles et bandes bleus et rouges. Certains ont la tête enserrée d'un large bandeau piqué d'une plume, un anneau d'or à l'oreille.

- Qui êtes-vous ?

- De simples villageois, l'ami. Nous avons été capturés par les Affranchis alors que nous regagnions nos maisons après la chasse. Je ne sais pas qui tu es mais délivre-nous, tu n'auras pas à faire à des ingrats ! Les clefs sont sur la ceinture de l'homme-lézard.

Vous demandez s'ils ont vu le capitaine Achic et votre interlocuteur hoche la tête :

- Oui, ils l'ont capturé et amené il y a peu. Mais en se débattant, il a saisi une dague et a tué le jeune frère de Capac, le maître des Affranchis. Ils vont sûrement le torturer et le mettre à mort pour ça.

Qui sont donc ces «Affranchis» dont il parle ? Vous avez bien des questions en tête mais le temps presse.

Allez-vous délivrer ces hommes (rendez-vous au [237](#)) ?

Ou préférez-vous poursuivre seul en poussant la porte bardée de fer que vous apercevez au fond du couloir (rendez-vous au [285](#)) ?

Quelle est cette folie ? Votre père, face à la fosse et au seigneur Xachic qui vous tourne le dos, tenant le roi plaqué contre lui, sa lame sur sa gorge... Au fond de la fosse, les varans lèvent la tête et s'agitent, dardant leur langue bifide.

- Arrière Carenque ! N'avance pas !

- Sale traître ! Alors toi aussi, salaud ?

Xachic secoue la tête avec véhémence.

- Il ne mérite pas qu'on meure pour lui ! Nous avons failli y passer dans la Salle des Géants à cause de ses atermoiements et de ses hésitations. Téocalli est condamnée avec un faible comme lui à sa tête. Hutec nous épargnera si nous le lui livrons. Libre à toi de crever pour cet incapable, moi non ! Recule et...

Le seigneur s'interrompt, ayant senti votre présence derrière lui. Il tourne lentement la tête et ses yeux se dilatent de stupeur en vous voyant émerger de la pénombre, le pelage hérissé, les reins arqués, prêt à bondir. Vous sautez à la gorge de Xachic qui pousse un hurlement d'horreur, se brisant net dans le craquement de ses cervicales et une éclaboussure de sang. Carenque se précipite pour écarter le roi et les deux hommes assistent avec sidération à votre transformation alors que vous reprenez forme humaine, confus et étourdi. Recouvrant ses esprits, votre père vous enveloppe dans son manteau alors que vous vous redressez, nu et frissonnant d'une sombre exaltation, la bouche barbouillée de sang.

- Par les dieux... Comment... Comment as-tu fait ça ?

Vous êtes empêché de répondre par l'irruption d'un groupe d'hommes brandissant des

torches, arme au poing.
Rendez-vous au [6](#).

265

Carenque reste figé, muet, l'amulette entre ses mains. Assis sur un large divan jonché de coussins, il vous fixe sans ciller, bouche ouverte, comme un homme ayant perdu l'esprit tandis que vous vous tenez debout devant lui. Un long silence passe avant qu'il ne trouve ses mots, difficilement.

- Mon fils... C'est toi. Oh dieux ! Depuis ton arrivée, je... je me posais des questions à ton sujet, tu m'intriguais mais... mais je ne pensais pas...

L'officier s'interrompt, submergé par l'émotion et se lève brusquement pour aller se servir à boire, d'une main si tremblante que la carafe lui échappe et roule au sol. Sans y prêter attention, il vide son gobelet d'un trait avant de se tourner vers vous, livide.

- Je... je n'avais pas le choix, tu... tu n'étais qu'un bébé, un nouveau-né. Ta mère était morte, j'avais peur pour toi. Te remettre à Aposco était la meilleure chose à faire. Il... il avait perdu sa femme un an plus tôt, morte avec son bébé lors de l'accouchement... Il était si heureux de t'accueillir, il pouvait te donner tout l'amour dont tu aurais besoin... et te protéger surtout.

Carenque s'arrête pour se masser furieusement le visage et secouer la tête.

- Saya... Saya... Elle l'a repoussé alors il l'a tuée... Il a tué ta mère...

Vous hochez la tête, mal à l'aise. Votre père s'est remis à trembler, il doit se rattraper au divan pour ne pas tomber.

- Sa mort est vengée désormais, dites-vous simplement.

- Laisse-moi. S'il te plaît, je veux être seul.

L'esprit confus, troublé, vous vous retirez en silence et regagnez votre chambre.

Rendez-vous au [320](#).

266

Rompant le combat, vous reculez vers le bâtiment principal, entraînant votre compagnon. Une fois à l'intérieur, vous l'amenez jusqu'à un cellier où vous lui ordonnez de rester caché et de vous attendre.

- Poussez le verrou derrière moi et n'ouvrez qu'à moi, lui recommandez-vous alors que vous vous apprêtez à rejoindre la cour où le combat fait toujours rage.

Avant que le petit marchand ait pu répondre, le soupirail vole en éclats et une silhouette grande et nerveuse, vêtue de noir, saute dans la pièce, brandissant un long coutelas. Son voile a été arraché au passage, dévoilant un visage marqué au fer, que vous reconnaissez aussitôt... Le chef des voleurs ! Ne manquant pas de courage, Kamek s'interpose mais l'assaillant l'envoie rouler au sol d'un revers, dans une éclaboussure de sang. Le marchand s'effondre sur le plancher avec un gémissement tandis que l'homme s'avance, les yeux brûlant de haine.

- Nous nous retrouvons enfin... Mes hommes et moi guettions votre arrivée à la passe des Géants. Quand je vous ai vu faire demi-tour, j'ai compris que tu avais mis ce marchand au courant de nos projets. Je vais veiller à ce que tu ne te mêles plus jamais des affaires des fils de la chouette !

Le chef des voleurs a besoin d'obtenir plus de 5 pour vous toucher et son redoutable coutelas acéré occasionne 3 points de blessure supplémentaires. Il ne bénéficie d'aucune protection et dispose de 20 points de vie.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [67](#).

267

Des questions plein la tête, vous emboîtez le pas à cette femme, prêt à frapper au moindre signe de trahison. A petites foulées régulières, elle vous entraîne jusqu'à une maison perdue au sein de la forêt et vous y fait entrer après que vous ayez attaché votre cheval. Votre hôtesse verrouille la porte tandis que vous découvrez un intérieur fruste, aux murs noircis de fumée, une grande pièce qui sent les herbes et plantes médicinales, un foyer creusé en son centre. Sur un tas de couvertures, dans un coin, un petit ocelot vous observe avec curiosité.

- Nous sommes en sécurité maintenant. Tu peux baisser ton arme, je ne suis pas ton ennemie. Installe-toi, il me reste de la soupe, je vais la faire réchauffer.

La femme s'active autour du foyer et vous surprenez un tatouage sur son poignet. Elle vous lance alors un regard pénétrant.

- Tu connais ce symbole mon joli ?

- Le signe des proxénètes de Vassili.

La nommée Ayuna vous tend un bol de soupe et s'assoit en face de vous avec un soupir.

- Oui, j'ai fait partie d'une maison de plaisir. Je n'étais qu'une paysanne mais jeune et jolie. Ma famille crevait de faim et dans ce cas-là, on sauvait d'abord les garçons. Aussi, moi la petite dernière, j'ai été vendue à une maison. J'étais devenu une putain. C'était tout ce que je m'imaginais comme destin. Jusqu'à cette nuit...

Ayuna hésite avant de reprendre. Et les mots tombent de sa bouche, durs et froids comme des cailloux.

- Une bande de soudards. Ils m'ont violée, à tour de rôle. Ils me sont tous passés dessus, me laissant presque morte. Mais j'ai survécu. Je me suis enfuie, marchant sans but pendant des jours, à moitié morte. Jusqu'à cette maison devant laquelle je me suis effondrée. Un vieil homme habitait ici, un chamane. Il m'a recueillie, soignée et m'ayant prise en affection, m'a enseigné son art, avant de mourir. Je vis seule ici depuis. Nul homme n'a franchi ce seuil avant toi. Mais tu es différent des autres. C'est pour ça que Shakama te cherche...

Rendez-vous au [447](#).

268

Vous ne tardez pas à découvrir une clairière au centre de laquelle se tient une petite

maison d'adobe et de terre au toit de chaume. Des traces se dirigent vers elle, les traces d'un jaguar semble-t-il. Mais qui, quelques mètres plus loin, deviennent les pas d'un homme... Méfiant, l'arme au poing, vous entrez. Une pièce unique et dépouillée, plongée dans la pénombre... Dans un coin, un homme vous attend, baigné par la lueur de la lune tombant d'une ouverture au plafond. Assis en tailleur, nu, il est d'une grâce animale, les cheveux noirs comme la nuit, les membres tatoués. Deux yeux verts vous fixent sans ciller et vous avez l'impression de plonger dans un puits sans fond.

- Te voilà enfin. Entre donc, que cherches-tu, un jaguar ? Tu l'as devant toi.

- Par les dieux, qui es-tu ?

Un sourire se dessine sur les lèvres minces.

- Je suis Shakama, adorateur de Huacan, dieu de la chasse et des animaux sauvages. Je fais partie de ses fidèles les plus proches, les Fils de la Chasse. Ce qui me donne certains... privilèges.

Les traces de pas devant la maison...

- Comme te transformer en jaguar ?

- Bravo, tu as l'esprit vif en plus de ce corps superbe.

Si vous avez déjà participé à une chasse au fauve avec d'autres villageois, rendez-vous au [154](#).

Si vous avez croisé un mystérieux inconnu aux yeux verts, que ce soit avec Kamek le marchand ou le capitaine Achic, rendez-vous au [383](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [253](#).

269

Les villageois acceptent votre aide avec joie et vous vous mettez aussitôt en chasse, vous déployant en silence à travers les arbres. Mais très vite, l'incertitude vous gagne : la nuit est tombée, les ténèbres se répandent sur la forêt, plongée dans une obscurité bleu sombre, emplie de mystère. Et au fil des heures, l'angoisse monte : plusieurs de vos compagnons sont retrouvés morts, égorgés, en travers du sentier. Et aucune trace de ce maudit félin...

Un filet de sueur vous coule le long de l'échine et le moindre feuillage bruissant dans l'air nocturne vous met les nerfs à vif. Bientôt, la découverte d'un nouveau corps ébranle vos certitudes : cet animal joue avec vous, c'est lui qui mène la danse, avec une intelligence perverse, presque humaine. A vos côtés, ceux qui restent semblent malgré tout déterminés à poursuivre. Un mouvement parmi les fourrés sur votre droite vous alerte, il vous semble apercevoir brièvement deux yeux verts, qui vous observent, au sein des ombres denses.

Si vous partez dans cette direction, rendez-vous au [315](#).

Si vous jugez plus prudent de rester avec vos compagnons (rendez-vous au [474](#)).

270

Vos mains se referment sur la tunique du félon mais ce dernier se dégage d'un solide coup de pied. Le tissu se déchire et vous tombez à terre dans une bordée de jurons tandis que le pirate fuit le sanctuaire. Atréus est revenu à lui, la pommette ouverte, les yeux flamboyant de haine, et se lance à la poursuite d'Ardélès. Alors que vous débouchez sur la terrasse

surplombant la mer, vous vous figez, stupéfaits : le village est en feu ! Des cris, des hurlements, des silhouettes qui s'agitent, comme prises de folie... Et là-bas, vomie par la jungle, une horde de sauvages nus à la peau brune, le corps peint, armés de hachettes et de couteaux d'obsidienne, d'arcs et de flèches à pointe d'os... Les sauvages ! Ils sont revenus ! Devant les maisons en feu, les hommes d'Atréus se sont regroupés, brusquement dégrisés et violemment tirés du sommeil, arme au poing, et font face à la horde hurlante. Quelques villageois viennent à leur aide, armés de harpons dentelés tandis que femmes et enfants terrifiés courent se réfugier vers les canots, sur la plage. Sans attendre, Atréus se précipite au secours de ses hommes. Ardélès a disparu.

Si vous venez en aide aux pirates, rendez-vous au [97](#).

Si vous préférez fuir, rendez-vous au [81](#).

271

Le roi semblant dépassé, Saya profite de l'avantage.

- Emparez-vous d'eux !

Laissant éclater sa colère, Carenque dégaine son poignard et le lance sur Saya. Le seigneur félon part en arrière avec un cri de douleur, la lame plantée dans l'épaule, et va heurter un pilier. La bataille éclate alors, résonnant avec fracas sous le dôme du sanctuaire. Inférieurs en nombre, les hommes de Carenque vous entraînent rapidement vers les portes tout en repoussant les assauts. Une fois hors les murs, sautant en selle, vous talonnez vos montures et quittez les lieux. Montant en croupe derrière le seigneur Virunga, les bras passés autour de sa taille, vous l'entendez crier vers Carenque dans le galop effréné des chevaux.

- Et maintenant ?

- La rivière ! L'embarcadère de *Roseires*, près de l'ancien moulin à sucre !

Il vous faut peu de temps pour atteindre la rivière, hérons et flamands roses s'envolant des roseaux, effrayés, à votre approche. Un ancien moulin blanchi à la chaux, des entrepôts désaffectés, un ponton de bois à la peinture écaillée... Vous mettez pied à terre et aidez Virunga à faire descendre de selle un blessé avant de l'allonger à l'ombre. Pendant ce temps, Carenque, Kimek et Xanath battent roseaux et ajoncs avant d'en sortir plusieurs embarcations à fond plat, qui servaient à transporter le sucre autrefois. En hâte, on charge les blessés à bord et Carenque se tourne vers vous.

- Nous allons tenter de rejoindre le domaine de Huascar, le plus jeune frère du roi. C'est un homme de bien chez qui nous serons en sécurité. Viens-tu avec nous mon garçon ? Rien ne t'y oblige. Tu peux prendre un cheval et quitter la région le plus vite possible. Mais si tu veux venir, tu es le bienvenu.

Vous regardez autour de vous, confus et indécis. Tout s'est passé si vite...

Si vous vous joignez aux fuyards, rendez-vous au [217](#). Si vous partez de votre côté, rendez-vous au [379](#).

272

Vous vous détournez du corps pour affronter le second trafiquant mais le noir lui a déjà

réglé son compte. L'ayant fait tomber à terre, l'esclave s'est emparé d'une pierre pour frapper et frapper encore, les yeux flamboyant comme ceux d'un dément. Le crâne éclate, le sang et la cervelle éclaboussent la piste... Un déchaînement de haine, un exutoire, passionnel, qui vous fait reculer, le poing à la bouche. L'esclave s'arrête enfin, immobile, secouant la tête, semblant émerger de sa folie meurtrière. Avec un râle de dégoût, il jette au loin la pierre souillée de sang et se redresse. Puis, titubant comme un homme ivre, il s'empare de l'arme de son tortionnaire et s'empresse de délivrer ses camarades. Ces derniers semblent hésiter, s'interrogent du regard et, sans prévenir, détalent comme des singes effrayés.

- Laisse-les, ils ont trop peur. Des lâches... A plusieurs reprises, je leur ai proposé de s'unir à moi pour en finir avec les deux frères mais ces larves ont toujours refusé. Merci pour ton intervention mon ami. Viens, allons laver et purifier nos plaies dans la mer.

Rendez-vous au [459](#).

273

Sans prévenir, un rayon lumineux jaillit de la bouche d'une des statues et va frapper votre médaillon. Un long silence suit, mettant vos nerfs à l'épreuve. Puis la voix retentit à nouveau :

- Tu peux passer, la Voie Secrète t'est ouverte.

Un autre rayon jaillit soudain de votre médaillon et va frapper la chute au loin. Stupéfait, vous voyez les eaux s'écarter, comme des draperies d'écume fumantes, révélant une porte de métal gravée de symboles mystérieux. Vous avancez d'un pas hésitant et, à votre approche, le panneau vibre doucement avant de coulisser vers le haut. Un large tunnel, haut de plafond, creusé dans la roche et qui semble traverser les montagnes... Des mousses phosphorescentes en tapissent les parois humides, l'éclairant d'une lumière étrange, vaguement spectrale. Derrière vous, la porte secrète se remet en place. A l'autre extrémité, vous franchissez une nouvelle ouverture et restez sans voix devant ce que vous découvrez...

Rendez-vous au [102](#).

274

Une lueur de déception passe dans le regard vert et une sourde tension fait vibrer l'air, avant que Shakama ne reprenne :

- Comme tu voudras. Je t'ai mal jugé semble-t-il. Dormons maintenant, il est tard.

Sans ajouter un mot, le chasseur va s'étendre, visage fermé, et s'endort aussitôt, comme à

son habitude. Mal à l'aise, vous ne tardez pas à faire de même, bercé par le crépitement du feu. Au réveil, vous êtes seul et le soleil est haut dans le ciel. Le feu se meurt en volutes paresseuses dans une odeur d'herbes sèches et de sarments.

- Shakama ?

Personne. Alors que vous vous relevez, vous découvrez un message tracé au charbon de bois sur le mur, d'une écriture énergique et hachée :

Je dois te laisser car la solitude est la compagne des fils de Huacan. Poursuis ton chemin et n'oublie pas ce que je t'ai laissé. C'est mon cadeau d'adieu car nous ne nous reverrons plus.

Surpris, vous découvrez à vos pieds un médaillon en or représentant un soleil, passé à une chaînette de même métal (si vous possédez déjà un médaillon semblable, ne tenez pas compte de celui-ci). A proximité se trouvent une besace garnie de nourriture et unealebasse remplie d'eau fraîche. Après vous être restauré, vous rassemblez vos affaires et reprenez votre périple.

Rendez-vous au [19](#).

275

Votre course est stoppée net par le bruit mat de l'acier se plantant dans votre chair.

Poussant un cri involontaire, vous titubez, partez en avant. Un deuxième trait se fiche en vibrant entre vos épaules, un troisième... Le goût de votre propre sang vous envahit la bouche, vos membres deviennent sans force, vos pieds dérapent et vous basculez dans les eaux sombres et tièdes. Ces dernières se referment sur vous comme un linceul et vous coulez lentement, criblé de flèches.

Votre aventure s'achève ici.

276

La fatigue se mêlant à la peur, au danger, déclenche en vous une réaction inattendue : les battements de votre cœur s'accélèrent, une foule de sensations inconnues vous submerge, vous sentez vos os vibrer, se transformer, vos ongles deviennent griffes, un pelage ras et ocellé recouvre votre peau... Les couleurs, les sons et les odeurs vous parviennent différemment tandis qu'une vitalité inconnue irrigue chaque veine, chaque nerf et tendon de votre corps... Le caïman s'arrête devant le jaguar imposant qui se tient devant lui et feule de façon menaçante. Le temps semble suspendu puis vous bondissez pour atterrir doucement sur le dos écailleux. Le saurien s'enroule autour de vous, cherchant à vous mordre, vous basculez dans les eaux sombres, dans une tempête d'écume, une explosion de férocité sauvage, animale et primitive. Parvenant à maintenir le reptile sous l'eau, vous refermez vos mâchoires impitoyables sur son point faible, la base du crâne, derrière la tête. Le caïman se débat avec fureur mais bientôt ses mouvements se font confus, désordonnés, ralentissent... Quelques spasmes convulsifs et il finit par s'immobiliser, le silence retombant sur la rive.

Rendez-vous au [468](#).

La dernière flèche de votre compagne se perd dans la nuit et avant qu'elle ait pu en encocher une autre, un trait siffle et vient se planter dans la croupe de votre monture. Avec un hennissement de douleur, le cheval rue et s'abat, vous envoyant tous deux rouler dans l'herbe épaisse. Vous vous précipitez pour aider la chamane étourdie à se relever et l'entraînez à travers la végétation en une course éperdue. Bientôt, vous faites halte, essoufflés, observant la masse vert sombre et luxuriante.

- Nous les avons distancés on dirait.

- Regarde plutôt ça, murmure votre compagne.

Vous réalisez alors être au creux d'un ravin imposant, aux parois bordées de jungle se découpant sous les étoiles. Autour de vous se profilent les contours imprécis de ruines envahies par les arbres géants. Escaliers aux marches fissurées, dalles brisées, labyrinthe de pièces sans toit couvertes par d'épaisses lianes traînant au sol... Un silence pesant règne sur ces ruines maussades tandis que vous les parcourez à pas prudents, comme si les animaux eux-mêmes les évitaient.

- Où sommes-nous ?

Ayuna secoue la tête.

- Je l'ignore, je ne suis jamais venue jusqu'ici. Il y a beaucoup de civilisations très anciennes et disparues qui ont vécu ici autrefois et y ont laissé des vestiges. Les gens de la région les évitent généralement. L'important est que nous ayons semé ces chiens.

Vous déambulez encore un moment à travers les ruines envahies par la nuit, mal à l'aise. Votre compagne finit par s'asseoir sur un banc couvert de mousse.

- J'en ai assez de tourner en rond. Je ne pense pas qu'ils nous poursuivront jusqu'ici, Hutec est trop superstitieux. Dormons un peu, le jour est encore loin.

Bientôt, votre compagne épuisée s'endort, tête inclinée sur sa poitrine.

Si vous voulez vous reposer également, rendez-vous au [336](#). Si vous préférez poursuivre votre exploration des ruines, rendez-vous au [490](#).

Sans attendre, vous enjambez le parapet et assurez votre position, les yeux rivés sur le vieux prêtre. Au moment où cette musique infernale atteint son paroxysme, vous sautez, arme pointée en avant. Votre lame transperce la maigre poitrine de Kimek, lui ouvrant le cœur en deux et le tuant sur le coup. Roulant avec lui sur le sol, vous vous redressez et dégagez votre arme d'une brusque torsion. Tout s'est passé si vite que personne n'a réagi, c'est votre chance : vous saisissez le poignet de la petite et partez en courant par la première ouverture. Derrière vous, des clameurs et des cris furieux retentissent, une voix dure claque comme un fouet et des bruits de pas résonnent. L'enfant étant encore sous l'effet de la drogue, vous la prenez dans vos bras et vous hâtez le long du couloir. Enfer, une intersection ! Le temps presse, les cris se rapprochent.

Si vous prenez le couloir de droite, rendez-vous au [239](#).

Si vous optez pour celui de gauche, rendez-vous au [208](#).

Vous vous retournez vers Téocalli, embrassant une dernière fois du regard la vue époustouflante sur la cité, le lac, les collines. L'image de la haute silhouette de votre père, se découpant derrière sa fenêtre, accablé, vous hante mais vous avez pris votre décision. Votre monture s'engage dans la Voie Secrète d'où vous émergez bientôt. Devant vous s'ouvre la forêt, chuchotante, odorante, sous un ciel gris et bas, annonciateur de pluies prochaines. Le tonnerre gronde au loin et les frondaisons bruissent doucement tandis que vous engagez prudemment votre cheval sur la piste. Un profond sentiment de paix, de sérénité, vous accompagne : votre mère est vengée, son esprit repose en paix désormais. Pour le reste, peut-être faudra-t-il laisser faire le temps pour panser les blessures. C'est donc ainsi que se termine votre aventure. Félicitations !

Quittant le palais en hâte, vous vous engagez sur la large chaussée. Le long de la voie se pressent des habitants ahuris, ensommeillés, réveillés en sursaut, des femmes crient, des hommes s'agitent et se bousculent... Orénoque est un colosse à la foulée puissante, élastique, et vous avez du mal à rester à sa hauteur, ses hommes suivant péniblement derrière. L'entrée de la chaussée enfin, masse mouvante et chaotique de combattants entremêlés, fracas de l'acier, halètements furieux... Votre groupe heurte les combattants de plein fouet, ajoutant encore à la confusion. Sans attendre, Orénoque se jette dans la bataille avec une témérité insouciante. Assourdi par le vacarme, éclaboussé de sang, vous frappez et tailladez furieusement à votre tour, vous ouvrant un chemin sanglant à travers les assaillants (si vous êtes équipé d'un bouclier, ce dernier vole en éclats sous la violence des assauts et devient inutilisable). Repoussant un corps brisé, trébuchant parmi les morts, vous vous retrouvez soudain devant Zallao. Couvert de sang, inondé de sueur, les yeux flamboyants, le seigneur félon vous dévisage un instant avant de passer à l'attaque. Zallao a besoin de faire plus de 5 pour vous toucher et sa lame inflige 3 points de blessure supplémentaires. Doté de 21 points de vie, il porte un plastron d'écailles léger qui lui permet de retrancher 1 point de blessure. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [78](#).

Le comptoir blanchi à la chaux est rehaussé de motifs géométriques aux couleurs vives. Derrière s'active le patron et vous devez attendre un moment avant qu'il ne s'occupe de vous et vous remette votre clef. Alors que vous vous retournez, vous voilà bousculé par un homme visiblement pressé, enveloppé d'un ample manteau au capuchon rabattu dissimulant son visage. L'inconnu grommelle une excuse et disparaît aussitôt dans la

cohue en direction de la sortie. Vous réalisez alors qu'il a laissé tomber par terre un médaillon en cuivre passé à un lacet de chanvre. Sans doute le nœud s'est-il défait lors de la bousculade... Vous penchant sur le bijou pour le prendre en main, vous découvrez qu'il est gravé d'une chouette aux grands yeux ronds.

Si vous gardez ce bijou, rendez-vous au [10](#).

Si vous tentez de retrouver son propriétaire pour le lui rendre, rendez-vous au [145](#).

Si vous laissez là ce médaillon et montez vous coucher, rendez-vous au [256](#).

Si vous le laissez et allez vous installer à une table, rendez-vous au [363](#).

282

Plus tard dans la journée, le sol descend en pente douce vers une vallée bordée par d'imposantes montagnes et dont l'extrémité est fermée par une haute chute, grondante et fumante, nimbée de vapeur d'eau. La piste s'arrête ici et vous regardez autour de vous, cherchant un sentier ou une piste, les oreilles assourdies par les cris des perroquets. C'est alors que vous les apercevez : une double haie de statues imposantes, cylindriques, dressées comme des colonnes. Malgré le soleil et les pluies, elles sont parfaitement intactes, leurs couleurs vives et éclatantes. Des guerriers, debout, mains jointes, comme des sentinelles vigilantes, bouche grande ouverte comme sur un cri silencieux. Alors que vous en approchez, vous vous figez brusquement : une voix, venue de partout et nulle part, qui résonne dans votre tête... Une voix sans timbre, ni mâle ni femelle mais qui contient néanmoins une menace voilée.

- Qui prétend accéder à Téocalli ? Retourne sur tes pas, nul ne franchit les Gardiens sans le talisman !

Si vous avez un médaillon en or, en forme de soleil, rendez-vous au [273](#). Si tel n'est pas le cas, rendez-vous au [13](#).

283

Par la fenêtre aux barreaux d'or, vous contemplez la vallée déployée aux pieds de la citadelle, entre les volcans aux pentes vertes, les villages blancs aux tuiles rouges, les cultures où s'activent des hommes bruns, torse nu, les bras nerveux. Derrière vous, le Sapa Huascar va et vient, mains dans le dos, vêtu d'une longue robe blanche ceinturée de bleu, un diadème de fils d'or ceignant son front. C'est un homme jeune et bien fait, au physique avenant. Assis sur des divans jonchés de coussins, Carenque et les autres restent silencieux.

- Vous êtes les bienvenus ici. J'ignore ce qui s'est passé à Téocalli mais le règne de mon pauvre frère risque d'être court maintenant qu'il est sous l'influence de Saya. Nous devons nous préparer à des lendemains incertains. En attendant, vous resterez parmi nous. Toi aussi jeune homme.

Vous vous inclinez respectueusement devant le jeune prince.

Téocalli vous est désormais interdite et les pluies ne vont pas tarder à s'abattre, vous isolant pendant des mois ici, dans la vallée des volcans, des cascades et des champs de café, domaine d'Huascar. Que signifiaient les derniers mots de votre père ? Quel secret

vous a échappé là-bas, dans la Cité Cachée ? Vous ne le saurez sans doute jamais. La saison des pluies terminée, vous pourrez rester ici avec vos compagnons d'exil ou reprendre votre liberté.

En attendant, c'est ainsi que s'achève votre aventure.

284

L'enfilade des rues, l'air tiède de la nuit et ses senteurs lourdes... Exténué, à bout de souffle, vous rejoignez votre père stupéfait, vous effondrant à ses pieds. Haletant, vous lui révélez le piège mortel vers lequel il s'avance et il donne aussitôt ses ordres. Puis il vous aide à vous relever.

- Le roi est mort, tué alors qu'il se battait aussi vaillamment que vainement. Nous avons fui et cherchions un refuge. Grâce aux dieux, tu es vivant. Mais que fais-tu ici, je te croyais avec Orénoque ? Bois ceci.

Votre père presse contre vos lèvres un petit flacon à l'odeur amère et un intense soulagement vous envahit alors que vous en buvez le contenu (vous récupérez 8 points de vie). D'une voix hachée, vous racontez les derniers événements. Au même moment, le seigneur Virunga revient vers vous, baissant la voix.

- Nous sommes prêts Carenque, ces chiens ne se doutent de rien.

- Alors allons-y.

Quelques minutes plus tard, le silence vole en éclats lorsque le piège se referme. Mais au lieu de trouver des adversaires surpris et confus, les hommes d'Hutec tombent sur des guerriers avertis et prêts à en découdre. Bientôt, le combat fait rage dans les jardins, les maisons, sur les toits. Le fracas de l'acier retentit, emplissant les ruelles au milieu des jurons, des cris et des râles des mourants, des gémissements des blessés. Orénoque a fait une sortie, lui et ses hommes prennent ceux d'Hutec à revers et tentent de vous rejoindre, frappant sans relâche. Au milieu du chaos et de la confusion, une haute et massive silhouette se détache soudain.

Si vous avez blessé Hutec au visage, rendez-vous au [312](#).

Sinon, rendez-vous au [211](#).

285

Vous ouvrez la porte, découvrant un étroit escalier en colimaçon qui monte vers les étages. L'arme au poing, vous parvenez bientôt à une grande pièce au sol de larges dalles octogonales, aux murs éclairés par des torches. Une bouffée d'air tiède vous caresse le visage et, sur votre droite, vous apercevez une large plateforme de pierre qui surplombe la gorge, sous un ciel clair piqueté d'étoiles. S'y trouvent alignées plusieurs trompes, longues et recourbées, de plus de dix pieds, fixées au sol sur des tolets de fer. Vous comprenez alors l'origine de ces mugissements sinistres entendus par tant de voyageurs : ce sont ces instruments, utilisés par les occupants des lieux pour faire croire à la présence de spectres hantant le défilé. Et ainsi éloigner les importuns. Alors que vous vous dirigez vers deux portes se trouvant face à vous, un bruit léger vous met en alerte... Embusqué dans l'ombre,

vous voyez pendre une corde au-dessus de la terrasse puis une silhouette mince et élancée s'en laisser tomber avec souplesse. Une femme, grande et superbe, la peau mate et les cheveux d'un noir luisant maintenus en chignon par une résille d'or... Vêtue de cuir et de tissu sombre, les pieds nus et silencieux, l'inconnue reste immobile un instant, aux aguets. Puis elle se redresse et disparaît prestement par l'une des deux portes. Le silence retombe, troublé par le cri d'un chat-huant au loin.

Si vous suivez cette inconnue, rendez-vous au [131](#).

Si vous prenez l'autre ouverture, rendez-vous au [428](#).

286

Un bruit de pas précipités retentit soudain, vous vous retournez pour voir accourir un jeune garçon, suivi par une femme élégante et essoufflée, d'un certain âge, au maintien digne et altier malgré sa course.

- Regarde ! Regarde Copal, c'est lui ! C'est lui qui vient d'arriver !

Le maître de Téocalli a un sourire avant de prendre l'enfant sur ses genoux, l'air faussement réprobateur.

- Saphir, mon fils, tu as encore fait courir Dame Copal. Ne peux-tu donc tenir en place ?

L'enfant glousse doucement avant de répondre à son père.

- J'ai vu cet homme depuis ma fenêtre alors que je récitais mes leçons, je voulais voir qui c'était. Qui est-ce Père ? Il va rester avec nous ? Je pourrai lui parler ?

- Uniquement si tu es sage petit démon. En attendant, retourne à tes études, nous parlerons de ça plus tard. Et ne fais plus courir Dame Copal, tu veux ?

L'enfant rit et embrasse son père avant de quitter la salle, pendu à la main de sa gouvernante, vous lançant au passage un grand sourire assorti d'un regard dévoré de curiosité. Son père reprend la parole :

- Carenque, tu veilleras sur notre invité, je te le confie. Qu'on lui attribue une chambre et qu'on lui apporte de quoi se restaurer et rafraîchir.

- Bien Sapa Inta. Viens mon garçon. Rendez-vous au [113](#).

287

Embusqués dans les roseaux bordant la rive, pestant en silence contre les insectes, vous voyez bientôt se découper deux grandes silhouettes sur la clarté lunaire. Deux hommes, arme au poing, qui avancent lentement, jetant des regards méfiants autour d'eux. A leur vue, Virunga murmure entre ses dents.

- Je me charge de celui qui vient en tête, occupe-toi de l'autre.

Quelques instants encore avant qu'ils ne parviennent à votre hauteur... Vous jaillissez soudain de votre cachette, la lune éclairant vos lames d'un feu blanc. Les deux guerriers se rejettent en arrière avec un juron et tentent de parer votre attaque impétueuse.

Si vous avez tué Zallao, rendez-vous au [205](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [389](#).

La journée s'écoule sans incident et bientôt, le jour décline. Le crépuscule tend le ciel d'une soie mauve, des vagues chaudes et molles viennent battre le rivage où des barques aux couleurs vives oscillent doucement. Un village de pêcheurs, dans une anse bien abritée, surplombé par une éperon de roche au sommet duquel trône une forteresse abandonnée... Surpris, vous découvrez non loin un imposant navire en cale sèche, comme un oiseau blessé couché sur la grève. Des hommes s'activent autour avec bruit, à la lueur de nombreuses lampes, allant et venant sur des échafaudages. Environ une lieue avant le village, en retrait, une maison solitaire peinte en rouge se profile, adossée à la forêt. La nuit ne va pas tarder et il vous faut faire halte.

Si vous avez entendu parler de la Bahina et souhaitez aller la voir, rendez-vous au [110](#). Si vous ne souhaitez pas aller la voir ou si vous n'en avez pas entendu parler, vous vous dirigez vers un grand bâtiment éclairé d'où vous parviennent bruits et rires, probablement l'auberge du village (rendez-vous au [473](#)).

Que se passe-t-il ? Une sensation troublante vous envahit soudain, vous commencez à transpirer, à trembler. Une présence... Des formes indistinctes, éthérées, apparaissent et vous entourent, tournoyant autour de vous. Elles prennent vaguement la forme de visages, ceux d'âmes torturées, exprimant l'horreur et le désespoir. Elles s'enroulent autour de vous comme les lambeaux d'une brume spectrale et semblent vous hurler un avertissement silencieux. Vous tremblez violemment, vous ressentez la douleur, l'horreur... Un symbole gravé dans la pierre prend forme dans votre esprit, une tête de serpent auréolée de plumes... Une main ferme saisit soudain votre bras et tout disparaît brutalement, comme une bulle qui éclate. Vous vous retournez, frissonnant, vers Atréus qui vous observe, le regard interrogateur.

- Qu'est-ce qu'il y a ? Tu ne te sens pas bien ?

Vous prétextez un léger malaise dû à l'alcool et à la chaleur. Le pirate a un rire et retourne à son exploration.

Si vous le suivez, rendez-vous au [73](#). Si vous préférez rentrer et aller vous coucher, rendez-vous au [165](#).

Il est trop tard pour fuir : vous repoussez l'inconnue derrière vous et face face à la créature qui fonce sur vous deux, sa masse imposante se découpant sur la nue étoilée. Le seul moyen de sen sortir est de frapper au cou, sous la gueule, endroit souple et dépourvu d'écailles. Au moment où le monstre est sur vous, vous vous jetez sur le côté, d'une brusque impulsion des reins...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté, rendez-vous au [82](#). Si ce résultat est supérieur, rendez-vous au [203](#).

291

La tête vous tourne soudain, les battements de votre coeur s'accélèrent... Que se passe-t-il ? Un tourbillon de sensations vous assaille, vous sentez votre corps changer, vos os s'altérer, un pelage ocellé recouvre votre peau, vos ongles deviennent griffes... Sons, odeurs et couleurs vous parviennent de manière nouvelle, différente... Une vitalité animale se répand à travers chaque veine, chaque tendon, chaque os élastique de votre corps... Sous la forme d'un puissant jaguar, vous rejoignez sans peine vos compagnons. Bientôt se dessine l'autel de Kalkru, le dieu-reptile, précédé de la fosse où sont élevés les varans consacrés à la divinité. Autrefois, des esclaves ou prisonniers de guerre leur étaient sacrifiés, condamnés à finir broyés et déchiquetés sous les mâchoires impitoyables. Vous voici devant la fosse, bordée par des torches, ces dernières éclairant d'une lumière dansante l'escalier de pierre verte menant à l'autel du dieu-reptile.

Si, avant de parvenir ici, vous avez été attaqués par les hommes d'Hutec dans la Salle des Géants, rendez-vous au [264](#).

Si tel n'est pas le cas, rendez-vous au [144](#).

292

Vous vous glissez à proximité des gardiens, ces derniers occupés à échanger des plaisanteries grossières. Embusqué dans la pénombre, vous voyez l'un d'eux, le physique impressionnant, le corps tatoué, s'approcher des villageois terrifiés pour empoigner une jeune fille et la tirer à lui, sous le rire de ses comparses. La victime se débat en hurlant, les autres captifs tentent de s'interposer mais la menace des chiens, grognant et le poil hérissé, les fait reculer, désespérés. Au même moment, vous faites du bruit pour attirer l'attention, le chef du groupe se fige, regarde autour de lui, puis repousse la fille avant de faire signe à un de ses hommes de le suivre. Vous disparaissiez aussitôt à travers la forêt, prenant soin de laisser vos traces. Vos poursuivants font bientôt l'erreur de se séparer et vous n'avez aucun mal à vous défaire du premier, le laissant égorgé au milieu de la piste. Il est temps de rejoindre Yuka, en espérant qu'il ait réussi de son côté, il a peut-être besoin d'aide.

Lancez deux dés : si votre total de communion avec les esprits est égal ou supérieur à 10, rendez-vous au [47](#). S'il est inférieur, rendez-vous au [220](#).

293

Vos réflexes se révèlent inutiles face à la rapidité éblouissante du fauve. Ce dernier bondit et vous percute de plein fouet, vous coupant le souffle et vous plaquant au sol. En quelques fractions de secondes défilent dans votre esprit une foule d'images éclatées et confuses avant que les crocs jaunis ne vous broient la gorge dans un craquement sinistre. Votre aventure s'achève ici.

294

La bille de bronze siffle à travers la nuit mais l'homme-oiseau l'évite avec aisance (votre projectile est perdu). Avec un juron, vous vous mettez à courir en direction du palais, changeant de direction à tout instant et comptant sur l'obscurité pour éviter les flèches décochées par les hommes-oiseaux. Mais ces derniers ont une vue acérée, aidés par la lueur des incendies et leur position avantageuse...

Lancez deux dés : le résultat obtenu indique le nombre de traits qui parviennent à vous blesser. Chacun vous fait perdre 1 point de vie.

Si vous faites un double, rendez-vous au [275](#). Sinon, dans le cas où vous êtes toujours vivant, rendez-vous au [442](#).

295

Au moment où vous franchissez le passage entre les statues, une puissante vibration parcourt le défilé. Au-dessus de vous, les yeux de bijoux des griffons s'allument soudain, d'une lumière bleue aveuglante. Avant que vous ayez pu réagir et comprendre, des quatre yeux jaillissent des faisceaux de lumière qui vous pulvérisent et vous réduisent à l'état de particules, vous et votre cheval. Puis les yeux s'éteignent et le silence retombe. Dans la nuit étouffante, une chouette hulule au loin. On ne pénètre pas impunément dans le domaine de la Vierge des Cimes et vous venez de subir le sort de ceux qui ne se sont pas annoncés.

Votre aventure s'achève ici.

296

Vous souhaitez bonne route à ces cavaliers et poursuivez, guidant avec précaution votre monture sur le chemin escarpé. Le reste de la journée se déroule sans incidents et bientôt, vous faites halte près d'un autre Tupa alors que la nuit tombe. Après avoir pris soin de votre monture, vous vous adossez au mur et observez la nuit s'étendre lentement sur le monde tandis qu'une lune rouge monte au-dessus des arbres. Avez-vous rêvé ? Il vous semble percevoir un mouvement proche, ressentir une présence. Le vent s'est levé et siffle sur les collines, votre monture s'agite, effrayée. Arme au poing, vous faites quelques pas au-dehors. Un silence étrange règne, seulement troublé par le bruit du vent. Vous entendez soudain un hurlement d'horreur, suivi d'un grognement, du bruit de la chair que l'on

déchire, des os que l'on broie. Rapidement, vous découvrez un corps étendu dans les herbes hautes : un homme à la peau cuivrée, vêtu d'une courte tunique, la gorge ouverte dans une mare de sang. Sa main a laissé échapper le coutelas qu'il tenait et ses yeux sont encore ouverts sur une terreur évidente. Le silence est retombé comme un voile mortuaire. En contrebas, des silhouettes s'agitent, tenant des torches. Si vous vous dirigez vers elles, rendez-vous au [335](#). Si vous regagnez rapidement votre abri, rendez-vous au [178](#).

297

Vous retenant à un arbre, vous luttez de toutes vos forces contre cette léthargie insidieuse. Les dieux soient loués, la drogue versée dans votre vin était éventée ou a été mal dosée. Employant les grands moyens, vous parvenez à vous faire vomir, rejetant ainsi la maudite substance avant qu'elle n'imprègne irrémédiablement votre organisme. Secouant la tête pour en chasser les brumes de l'abrutissement, vous faites quelques pas en respirant profondément. Progressivement, vous reprenez vos esprits et la colère vous envahit : vous avez eu tort de négliger l'avertissement qu'était la mort du pauvre Nino. Ce salaud de Saya est bel et bien décidé à vous supprimer maintenant que vous connaissez son secret, son appartenance à ce culte infernal. D'une démarche encore hésitante mais déterminée, vous vous enfoncez à travers la forêt sur les traces du seigneur félon. Rendez-vous au [349](#).

298

Atréus hausse les épaules et sort dans la nuit tiède. Enjambant les corps allongés en désordre sur les bancs ou à même le sol, vous gagnez le fond de la pièce. Etendu sur un banc, vous ne tardez pas à vous endormir. Pour vous réveiller en sursaut, peu de temps après. Que se passe-t-il ? Pourquoi ce vacarme, ces cris ? Les yeux embués de sommeil, vous regardez par l'étroite fenêtre. Une horde de sauvages, bruns et nerveux, le corps tatoué et peint, hurlant et gesticulant comme des démons, vomis par la jungle ! Brandissant torches, lances et hachettes à pointe de silex, ils déferlent sur le village endormi, tuant, incendiant et pillant. Autour de vous, les pirates, brusquement réveillés, abrutis de sommeil et d'alcool, sont dans la plus grande confusion. Le chef du village, visiblement terrifié, s'accroche frénétiquement à la tunique d'un des boucaniers.

- Les sauvages ! Nous les avons chassés autrefois, pour nous installer ici mais ils sont revenus ! Ils vont nous massacrer !

Furieux, le pirate lui décoche un solide coup de poing, l'envoyant rouler au sol, les dents cassées et sa barbe mouillée de sang avant d'apostropher ses camarades :

- Vite mes frères ! Bloquons les portes !

Aussitôt, plusieurs ruffians se précipitent vers les panneaux, déjà ébranlés par des coups violents et tentent de mettre en place la lourde barre de bois peint. Ni Atréus ni Ardèles ne sont visibles. Au-dehors, cris et hurlements se mêlent au grondement des flammes.

Si vous donnez un coup de main aux boucaniers, rendez-vous au [470](#).

Si vous tentez de fuir les lieux, rendez-vous au [99](#).

299

Votre voyage se poursuit et bientôt, les marais se referment sur vous. Atmosphère oppressante, chaleur étouffante, vrombissement des insectes voraces... Etrange impression d'avancer lentement au sein d'une émeraude diaphane, à la pénombre mouvante et incertaine, baignée d'une lumière verte et maussade... Les eaux deviennent épaisses, encombrées de nénuphars rouges flottant comme des cœurs arrachés, de jacinthes et de lentilles d'eau... C'est alors que, sans prévenir, un serpent monstrueux jaillit des eaux et dresse son tronc écailleux au-dessus de votre embarcation ! Sous le choc, cette dernière se renverse, vous faisant basculer dans les eaux poisseuses. Encore hébété, vous voyez le monstrueux reptile vous envelopper de ses anneaux et littéralement vous soulever dans les airs. Parvenue sur la rive, haletante et trempée, Ayuna encoche fébrilement une flèche et bande son arc...

L'habileté de la chamane est de 9. Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à ce total, rendez-vous au [159](#). Si ce résultat est supérieur, rendez-vous au [444](#).

300

Haletant, vous reculez, constatant que votre compagnon s'est également débarrassé de son adversaire. Un rayon de lune éclaire vos assaillants, vêtus de noir, pieds nus et se déplaçant aussi silencieusement qu'un chat. Fouillant rapidement les corps, le capitaine met à jour sur chacun une plaque de métal gravé passée à leur cou.

- Le symbole des esclaves... Ils appartiennent peut-être aux Affranchis. Ce qu'on raconte à leur sujet serait donc vrai.

Vous demandez à votre compagnon d'être plus clair et il secoue la tête :

- Une vieille histoire qui court dans la région. D'anciens esclaves ayant fui et s'étant regroupés en communauté, ayant investi une forteresse en ruines pour s'y cacher et y vivre libres. Ils porteraient toujours leur ancienne plaque, gravée du nom de leur maître, afin de ne jamais oublier d'où ils viennent.

Tout en tamponnant vos blessures, vous levez la tête vers la masse sombre et silencieuse des ruines. Si cette histoire est vraie, cet endroit serait-il le refuge de ces «affranchis» ? Et si oui, pourquoi vous ont-ils attaqués ? Et ces plaintes et gémissements lugubres ? Toutes ces questions sont soudain balayées par des cris, des aboiements furieux... Des torches s'agitent au loin. Le capitaine pâlit :

- Des chiens ! Fuyons, vite !

Vous dévalez la pente en courant, détalant entre les arbres, les cailloux roulant sous vos semelles. Derrière vous, les aboiements se rapprochent, vous discernez des formes souples et élancées, des yeux brillent dans la nuit...

Si vous possédez une fronde, au moins trois projectiles et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [164](#).

Si vous n'avez pas de fronde, pas assez de projectiles ou ne souhaitez pas l'utiliser, rendez-

vous au [365](#).

301

Vous vous engagez dans l'étroit défilé qui se referme aussitôt sur vous, ne laissant entrevoir qu'une déchirure de ciel bleu. La masse impressionnante des statues vous surplombe à travers les feuillages. Ombres et lumière, vol frénétique des perruches vertes... Alors que Kamek poursuit ses explications, vous notez soudain un silence anormal : les singes se sont tus, les cris des aras aussi, comme si l'endroit tout entier retenait son souffle. Levant la tête, vous apercevez des silhouettes fugitives dans la pénombre traversée de rayons de soleil...

- Kamek, attention !

L'instant suivant, un large filet lesté de pierres occulte le ciel, votre cheval hennit et se cabre, vous faisant vider les étriers. Vous roulez dans l'herbe épaisse, empêtré dans les mailles solides, des oiseaux s'envolent, effrayés... Kamek pousse un cri en voyant des hommes vêtus de noir, le visage voilé, se laisser tomber sur la piste, arme au poing et saisir les rênes de sa monture.

Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'habileté, rendez-vous au [64](#). Si ce résultat est supérieur, rendez-vous au [462](#).

302

Vous vous mettez à courir en direction du palais, changeant de direction à tout instant et comptant sur l'obscurité de la nuit pour éviter les flèches décochées par les hommes-oiseaux. Mais ces derniers ont une vue acérée, aidés par la lueur des incendies et leur position avantageuse...

Lancez deux dés : le résultat obtenu indique le nombre de traits qui parviennent à vous blesser. Chacun vous fait perdre 1 point de vie.

Si vous faites un double, rendez-vous au [275](#).

Sinon, dans le cas où vous êtes toujours vivant, rendez-vous au [442](#).

303

Vous vous redressez en sursaut, brutalement réveillé : un son étrange et fantastique résonne à travers le défilé et les collines endormies. On dirait les lamentations d'une âme condamnée, un cri effrayant et sinistre, amplifié par l'écho. Vos compagnons se terrent sous leurs couvertures, effrayés, tandis que piaffent les chevaux. Vous restez assis un moment à écouter cette sinistre plainte avant de vous lever et d'aller rejoindre Achic à l'entrée du défilé. Par les dieux... Personne ! Mais à la lueur de la lune, vous découvrez bientôt des traces de sang, encore fraîches... Faisant quelques pas, ce sont des

éclaboussures désormais qui tâchent les feuillages... Une trace de pas sanglante, laissée par un pied nu... Sourcils froncés, vous levez les yeux vers la forteresse silencieuse, perdue dans ses rêves. Dans la clarté lunaire, il vous semble apercevoir des silhouettes furtives sur le sentier bordé d'arbres qui y mène.

Allez-vous les poursuivre sans tarder (rendez-vous au [395](#)) ?

Ou préférez-vous aller d'abord chercher les autres (rendez-vous au [185](#)) ?

304

Votre adversaire s'effondre, le crâne ouvert, dans une mare de sang et de cervelle. Autour de vous, l'attaque prend fin aussi subitement qu'elle avait débuté. Les boucaniers ont gardé l'avantage par leur discipline, leur armement supérieur et leurs protections. Sa tunique de soie en lambeaux maculée de sang, Atréus vous rejoint, frémissant de l'excitation du combat et, le sourire farouche, pose une main amicale sur votre épaule.

Alors que le jour se lève, les incendies ont été éteints, les morts brûlés, les blessés soignés (le médecin de la Chimère a soigné vos blessures et les soins prodigués vous permettent de lancer deux dés, d'ajouter 6 et d'ajouter ce résultat à votre total de points de vie). Atréus vous a demandé de le rejoindre aux ruines et vous le retrouvez assis sur un pan de mur éboulé, contemplant l'océan.

- Nos chemins se séparent ici : la Chimère est réparée et nous levons l'ancre dans une heure.

- Et Ardélès ?

Le visage du pirate se ferme.

- Je serai bientôt roi des écumeurs des mers. Et à Méryne, tueurs à gages et assassins ne manquent pas. Alors ce traître ne pourra trouver asile nulle part, ce n'est qu'une question de temps. Au revoir l'ami.

Vous redescendez le long des rochers couverts d'algues et d'écume, regagnant la plage où brûlent les bûchers funéraires au milieu des lamentations des femmes, dans l'odeur de la fumée et de la chair brûlée. Remontant en selle, vous vous éloignez pour rejoindre les collines.

Rendez-vous au [357](#).

305

Dans la lumière de l'aube, le sol descend en pente douce vers une vallée enserrée par la masse impressionnante des montagnes. A son extrémité, une chute impressionnante gronde et fume, nimbée de vapeur d'eau. D'après ce que vous en savez, Téocalli est toute proche. Pourtant la piste s'arrête ici... C'est alors que vous les apercevez : une rangée de statues imposantes, cylindriques, dressées comme des colonnes. Malgré le soleil et les pluies, elles sont parfaitement intactes, leurs peintures encore fraîches. Des guerriers, debout, mains jointes, comme des sentinelles vigilantes. Alors que vous en approchez, vous vous figez brusquement : une voix, venue de partout et nulle part, résonne dans votre tête... Une voix sans timbre, ni mâle ni femelle mais qui contient une menace voilée.

- Qui prétend accéder à Téocalli ? Retourne sur tes pas, nul ne franchit les Gardiens sans le talisman !

Après une hésitation, vous avancez d'un pas puis d'un autre. Sans prévenir, une onde de douleur vous transperce le cerveau, telle une lame brûlante et vous portez la main à votre tête. D'autres suivent, vous chanceliez sous cette attaque psychique, immatérielle, mais dont la souffrance est bien réelle et insupportable. Vous reculez précipitamment, vous mettant hors de portée et la douleur cesse aussitôt.

Si vous renoncez et retournez sur vos pas, rendez-vous au [89](#).

Si vous tentez de forcer le passage, confiant en votre volonté et votre détermination, rendez-vous au [388](#).

306

La grande pièce se révèle simple et fruste mais l'endroit est propre et bien isolé. Assis sur une couverture de laine colorée posée sur la natte du sol, vous acceptez avec reconnaissance le bol de soupe aux herbes, épaisse et odorante, que vous tend votre hôtesse. Puis la chamane s'assoit en tailleur devant vous et vous remercie de votre intervention en faveur des villageois. De votre côté, vous n'osez l'interroger et le silence règne, troublé par le chant des crapauds et le bruit des insectes nocturnes.

- Tu as fini ta soupe ? Alors, je te propose quelque chose de plus fort.

La femme se relève et va décrocher un flacon suspendu à un pilier et le débouche avant de vous le tendre. Une odeur d'alcool, puissante, vous chatouille les narines et vous haussez les sourcils à la première gorgée : bon sang, c'est du raide ! Ayuna éclate de rire avant de vous prendre le flacon :

- Je le fabrique moi-même, c'est du bon et ça réchauffe, hein ?

Alors qu'elle vous tend à nouveau le flacon après en avoir bu une bonne rasade, vous remarquez à la lueur du feu un tatouage caractéristique sur son poignet... Son regard suit le vôtre avant de remonter lentement vers vous :

- Tu connais ce symbole ?

- Celui des proxénètes de Vassili. Toutes les femmes qui travaillent pour eux sont ainsi marquées.

- Oui, comme du bétail. Et j'en ai fait partie vois-tu.

Rendez-vous au [92](#).

307

La flèche vous blesse au mollet, vous arrachant un cri de douleur et vous faisant vider les étriers, roulant durement sur la croûte de sel tandis que votre monture poursuit sa route. Vous vous relevez, étourdi, couvert d'une poudre blanche, pour vous immobiliser devant une dizaine de lames pointées sur vous. Son arc toujours en main, celui qui vous a blessé descend de cheval et s'approche pour vous toiser d'un air sombre, ôtant son masque. C'est

un homme grand et bien bâti, la peau cuivrée et les cheveux noirs. Son visage respire l'arrogance et la cruauté.

- J'ignore qui tu es chien et cela importe peu. Tu vas apprendre à tes dépens qu'on ne s'immisce pas dans les affaires d'Hutec, seigneur des hauts plateaux ni dans le culte de la Vierge Noire. Tu en as trop vu pour que je te laisse en vie.

Une lueur amusée passe dans les yeux sombres :

- Mais ta mort n'en sera pas douce ou brève pour autant... Crucifiez-le.

Vous êtes solidement empoigné et traîné, malgré vos efforts furieux pour vous libérer.

Bientôt, un coup solide sur le crâne vous fait plonger dans l'inconscience.

Rendez-vous au [39](#).

308

Une fois seuls, le chef des voleurs sourit avant de s'approcher.

- Je suis heureux de te revoir Kipu. Demain, nous aurons un joli magot entre les mains. Rien que pour nous deux quand nous nous serons débarrassé des autres, comme prévu. La fiole de poison est prête, il suffira de la verser dans leur vin pendant le partage du butin. Il vous prend clairement pour un autre, en raison du masque que vous portez, et vous ne vous attendiez pas à ce que cet autre et lui soient si complices... Mais soudain, votre interlocuteur se fige avant de vous lancer un regard aussi stupéfait qu'inquisiteur. Sans prévenir, il vous arrache votre masque et recule, heurtant la table avant de porter la main à son arme :

- Par les dieux ! Tu n'es pas Kipu ! A moi, mes frères !

Cet adversaire a besoin de faire plus de 5 pour vous toucher et son long poignard inflige 2 points de blessure supplémentaires. Doté de 20 points de vie, il ne bénéficie d'aucune protection.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [219](#).

309

Entraînant le petit marchand, vous quittez rapidement votre abri et courez rejoindre les voleurs. Des bras bruns et nerveux vous saisissent pour vous hisser et vous vous retrouvez devant une dizaine de gaillards aux origines aussi diverses que leurs crimes, qui vous observent en chiens de faïence. Sans perdre de temps, avisant une corniche en surplomb, vous y hissez Kamek, lui ordonnant d'y rester à l'abri. Le marchand hoche la tête :

- Allez mon ami. Mais si nous ne parvenons pas à les repousser, je ne veux pas qu'ils me prennent vivant... Laissez-moi un poignard.

Après avoir obtempéré, vous rejoignez les autres, embusqués, l'arc bandé, la flèche encochée. Dans la pénombre bleue, des silhouettes se meuvent en silence... Il y a un premier échange de flèches, incertain, puis un second, qui tourne à votre avantage. Les assaillants connaissent un moment de flottement mais ils remontent à l'assaut, nombreux et déterminés. A leur tête se trouve un grand gaillard nerveux et maigre, le corps tatoué de rouge et bleu, les yeux fous et les cheveux sales, armé d'une hachette.

Si vous avez une fronde, au moins un projectile et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [33](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [83](#).

310

Il vous faut peu de temps pour rejoindre la grotte en question. Shakama fait un feu et à la lueur dansante des flammes, vous découvrez des peintures rupestres, rouges, brunes, bleues, vertes et ocres, représentant des scènes de chasse et des animaux : puma, auroch, condor, caïmans... Votre compagnon s'est assis, le dos contre la paroi et vous observe intensément de ses yeux verts.

- Tuer ou être tué, pas d'autre choix. Et c'est la voie que tu as choisi, à ta manière. Sans répondre, vous vous asseyez de l'autre côté du feu.

- Il y a un grand potentiel en toi, je l'ai tout de suite ressenti. Tu aimes ça toi aussi, l'excitation, le danger, la vie qui bouillonne, ardente, dans tes veines... Oui, tu es digne de nous rejoindre. Si tu le veux...

- Nous nous connaissons depuis quelques heures à peine.

Le chasseur secoue la tête avec agacement.

- Quelle importance ? Mon instinct ne me trompe pas. Et si c'est une folie... Hé bien, la folie est un caprice que je m'autorise parfois.

Shakama tend le bras vers vous, paume ouverte. Le silence règne, seulement troublé par le crépitement des flammes.

- Viens mon ami, viens découvrir un autre monde, une autre vie. Ou as-tu trop peur de la part inconnue que tu pourrais découvrir en toi ?

Si vous acceptez de rejoindre les Fils de la Chasse, rendez-vous au [86](#).

Si vous refusez, rendez-vous au [274](#).

311

L'homme n'insiste pas et rejoint ses camarades. Au même moment, celui qui s'était levé à votre entrée s'incline devant vous :

- Pardonnez mon indiscretion mon ami... Mais à voir votre allure et votre harnachement, vous êtes un aventurier, un guerrier même, n'est-ce pas ?

Vous répondez par l'affirmative et le visage de votre interlocuteur s'éclaire, le rendant indéniablement sympathique.

- Ha, dans ce cas, nous pourrions nous entendre ! Je suis Kamek le marchand et je dois me rendre à Téocalli pour y commercer. Mais le voyage peut s'avérer dangereux et je cherche donc un compagnon pour me protéger le cas échéant. Je suis au désespoir, je vous l'avoue, car je n'ai trouvé personne et le temps presse : bientôt, les pluies vont tomber en abondance et les routes seront impraticables. Seriez-vous décidé à m'accompagner et à m'assister ? Je paierai vos services bien entendu.

Vous réfléchissez en silence. Ce marchand au vocabulaire soigné semble sympathique et honnête, vous pourriez accepter son offre. Après tout, il n'est pas censé savoir que vous également avez à vous rendre là-bas et ce serait l'occasion de gagner une jolie somme.

D'un autre côté, vous avez tendance à préférer votre compagnie à celle des autres.

Si vous êtes intéressé par l'offre de Kamek, rendez-vous au [91](#).

Si vous préférez la décliner, rendez-vous au [44](#).

312

L'homme qui se tient devant vous porte un masque d'or orné d'émeraudes qu'il arrache avec violence, révélant un visage que vous connaissez bien, strié d'une large balafre, blanche sur sa peau hâlée. Les yeux d'Hutec, seigneur des hauts plateaux, flamboient de haine.

- Bâtard ! Je n'ai cessé de penser à toi depuis ce jour maudit où tu m'as fait ça. Oui, j'y ai pensé à chaque fois que je passais devant un miroir ! C'est pourquoi je suis parti à ta recherche sitôt le roi mort. Aujourd'hui, tu vas me le payer !

Hutec est un redoutable adversaire : il lui faudra obtenir plus de 4 pour vous toucher et il vous infligera 3 points de blessure supplémentaires. Il porte au bras gauche un large bouclier d'écailles de jade en forme de crâne grimaçant lui permettant de retrancher 2 points de blessure et il est pourvu de 27 points de vie.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [244](#).

313

Rien à faire, cette torpeur vous submerge et vous enveloppe lentement, tel un suaire. Vos jambes ne vous portent plus, vous vous affaissez, comme une chiffé mouillée, dans l'herbe épaisse. Vos membres sans force restent incapable du moindre mouvement, vos paupières se ferment, les battements de votre cœur ralentissent... Jusqu'à ce qu'ils s'arrêtent. Vous avez été naïf de ne pas prendre au sérieux l'avertissement envoyé avec la mort de Nino. Votre aventure s'achève ici.

314

Vous regagnez votre chambre, la tête pleine de questions, et allez vous coucher après avoir soigneusement vérifié le verrou.

Au matin, une mauvaise surprise vous attend : vous trouvez Kamek allongé sous ses couvertures, fiévreux, les yeux brillants. Assise sur un tabouret à son chevet, la fille du patron lui fait boire le contenu d'un bol fumant.

- Mon ami, je pense avoir pris froid avec cet orage qui nous a surpris hier. Rien de bien grave mais avec cette fièvre, je ne pourrai poursuivre. Je n'ai plus vingt ans décidément... Je crains qu'il ne vous faille continuer seul. Je vais rester ici me reposer et je regagnerai Callao dès que je serai rétabli. Je vous délîe donc de votre contrat et prenez ceci pour vous dédommager.

Le marchand fouille dans la doublure de sa tunique et ressort d'une poche secrète une superbe petite émeraude, d'un vert intense, qu'il vous met dans la main. Avant d'ajouter, avec un clin d'œil malicieux :

- Vous savez ce que je négocie à présent.

Votre compagnon semble vouloir ajouter quelque chose mais il s'endort, sans même s'en rendre compte, le remède administré faisant rapidement effet. Un serviteur a déjà préparé votre monture et vous l'enfourchez sans attendre (si vous avez fait la connaissance d'Ayuna la nuit dernière, vous ne la voyez nulle part). Ce petit matin est frais et rose, le soleil brille sur la forêt tandis que vous franchissez les portes du relais.

Rendez-vous au [382](#).

315

Alors que vous vous enfoncez dans l'obscurité, une voix retentit soudain dans votre tête. Une voix comme le feulement d'un grand chat, sensuel et rauque.

- Bien... Abandonne ces imbéciles et viens à moi. Je t'attends à une lieue d'ici au nord.

Viens à moi... Viens à moi... A moi...

- Tu es là, mais qu'est-ce que tu fais ?

Vous sursautez et vous tournez vers les autres qui vous rejoignent à petites foulées, le visage fermé.

- Tu es fou de partir comme ça tout seul, on doit rester ensemble, grogne Yati, jetant des regards furtifs et inquiets autour de lui. Viens, il n'y a pas de temps à perdre.

Sans attendre, vos compagnons reprennent la traque, vous laissant en arrière et vous regardez autour de vous, mal à l'aise. La lune souligne les frondaisons rêveuses d'un voile argenté, vaguement spectral, un silence étrange règne sur la forêt. Toujours cette sensation d'être épié et ces yeux verts qui vous hantent...

Si vous poursuivez la chasse avec les villageois, rendez-vous au [400](#).

Si vous les abandonnez et quittez la forêt, rendez-vous au [26](#).

Si vous décidez de suivre l'injonction de cette mystérieuse voix, rendez-vous au [487](#).

316

Vous traversez le pont en hâte avant de disparaître sous les frondaisons odorantes, la chaleur de la nuit faisant ressortir les senteurs lourdes des orchidées et des héliotropes. Il vous semble entendre au loin un bruit de combat étouffé et vous laissez vos compagnons poursuivre avant de vérifier que nul ne vous suit. Une fois rassuré, vous les rejoignez pour trouver votre père seul, allongé dans l'herbe, sa main pressée sur son flanc ensanglanté ! Il halète, furieux, tandis que vous l'aidez à se relever.

- Ce salaud de Xachic nous a trahi ! Il a profité de ton absence et d'un moment de distraction de ma part pour me poignarder. Les dieux soient loués, sa lame a dévié sur les gemmes ornant ma ceinture, la blessure est superficielle. Non, non, ne t'occupe pas de moi, rattrape-les vite ! Il a dû emmener le roi au sanctuaire de Kalkru. Va, vite !

Après une hésitation, vous reprenez votre course et ne tardez pas à rejoindre le sanctuaire,

silencieux et solitaire, s'élevant au milieu des bosquets, son dôme d'or sombre luisant doucement sous les étoiles. A pas de loup, vous gravissez les marches et pénétrez dans l'obscurité bleue, à l'odeur d'encens froid. Dans un rayon de lune se dessine la statue du dieu-reptile, imposant lézard de pierre aux yeux de jade. Le silence règne, pesant, plusieurs arches se devinent derrière la statue, donnant sur autant de couloirs. Vous avancez lentement, l'arme à la main, les sens en alerte. Où se cache Xachic ? Si vous êtes devenu un fils de Huacan, rendez-vous au [340](#). Si tel n'est pas le cas, rendez-vous au [452](#).

317

Alors que vous vous apprêtez à rentrer, un mouvement attire votre attention, sur une corniche surplombant le relais. Une silhouette furtive... Une deuxième... Un sifflement se fait entendre, suivi de plusieurs autres... Des grappins s'accrochent aux angles des toits, des silhouettes vêtues de noir se laissent glisser le long de filins...

- Kamek, attention ! criez-vous.

Le marchand relève la tête, surpris, au moment où trois voleurs se laissent tomber dans la cour, poignards et épées courtes en main. Avec un juron, vous enjambez la balustrade et sautez à terre, dégainant votre arme. Un des assaillants se tourne vers vous mais s'effondre l'instant suivant, le ventre ouvert. Vous repoussez le marchand terrifié derrière vous et portez une botte mortelle au second, lui transperçant la poitrine tandis que le dernier passe à l'attaque.

Votre adversaire a besoin de faire plus de 5 pour vous toucher et son arme inflige 2 points de blessure supplémentaires. Doté de 17 points de vie, le voleur ne bénéficie d'aucune protection et attaque le premier. Attention : votre arme est restée plantée dans la poitrine de son camarade et vous devrez donc combattre à mains nues pour le premier assaut, le temps de dégager votre lame. Si vous êtes équipé de deux armes, vous combattez avec la deuxième pour le premier assaut (plus de 5 pour toucher et plus 3 points de blessure supplémentaires) avant de récupérer votre seconde lame et de combattre avec les caractéristiques habituelles. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [36](#).

318

Au fur et à mesure de votre progression, le soleil brûle et la chaleur monte. Pour votre premier bivouac, vous profitez de l'abri offert par un *Tupa*, une tour circulaire en pisé, au toit rond, l'intérieur garni de paille, qui sert d'abri aux bergers la nuit. On en trouve régulièrement le long des routes, vestiges de l'Ancien Empire qui y faisait relayer ses messagers. Au matin, la brume qui monte des ravines s'éclaircit rapidement tandis que vous reprenez votre route. Quelques lieues plus loin, la piste se divise à nouveau. Vous distinguez bientôt des voyageurs sur le chemin de gauche, qui monte en pente raide au sein des collines, visiblement trois hommes à cheval qui en escortent un quatrième, de petite taille, monté sur un lama richement harnaché.

Vous pouvez prendre sur votre gauche et donc croiser ces voyageurs (rendez-vous au [223](#)). Si vous préférez les éviter, vous prenez l'autre chemin. Dans ce cas, rendez-vous au [432](#).

Hébété, vous flottez dans une semi-conscience, étendu sans force ni mouvements dans une pénombre nébuleuse. Au sein de votre torpeur, des voix surnagent et vous reconnaissez inconsciemment celles de Shakama et de la chamane nommée Ayuna.

- Il est fort, très fort. Il me plaît. C'est pourquoi je l'ai sauvé alors qu'il m'abandonnait pourtant.

- Tu es fou Shakama.

- La folie est un caprice que je m'autorise parfois. Il est fort mais il se meurt, sauve-le. Je t'ai fait venir pour ça, ton savoir est grand.

- Ce ne sera pas facile, il pourrait ne pas supporter le remède.

Le silence, la chaleur. Une main d'homme vous caresse le visage.

- Alors, il n'y a qu'un autre moyen de le sauver...

- Non Shakama ! Tu ne feras pas de lui un fidèle de Huacan !

La voix du chasseur se voile d'une sourde menace.

- Qui m'en empêchera, toi ?

Nouveau silence.

- C'est à lui de décider, car il nous entend. A lui de décider de son sort.

- Fort bien, qu'il en soit ainsi. Alors mon beau guerrier, que choisis-tu ?

Deux visages se mettent à flotter dans votre esprit confus, comme à travers une brume.

Si vous vous concentrez sur celui de Shakama le chasseur, rendez-vous au [186](#).

Si vous vous concentrez sur celui d'Ayuna la chamane, rendez-vous au [426](#).

Les jours qui suivent ressemblent à un rêve étrange, au sein duquel vous flottez, comme détaché. Vous restez enfermé sans voir personne, indifférent à tout. Cet après-midi-là a enfin lieu la visite que vous redoutiez et espériez. Votre père vous rejoint sur la terrasse et, après une hésitation, vient s'accouder au parapet à vos côtés. Un long silence s'écoule puis :

- J'aimerais que tu restes. Que nous puissions... parler. Apprendre à nous connaître. Tu es jeune mais pour moi, l'âge avance et j'ai tant à te dire. Tu m'en veux sans doute mais je n'avais pas le choix, je voulais te protéger. C'est vrai, j'aurais pu venir te voir par la suite, t'expliquer quand tu aurais été en âge de comprendre. Mais tu étais heureux avec le brave Aposco, j'avais peur de ta réaction en te révélant la vérité. Tu as le droit de m'en vouloir pour ça. Si tu veux partir, je comprendrai.

Votre père vous laisse alors et vous restez immobile et pensif jusqu'à ce que les ombres pourpres du crépuscule s'étendent sur le lac.

Si vous décidez de rester à Téocalli à ses côtés, rendez-vous au [149](#).

Si vous préférez partir, rendez-vous au [279](#).

Alors que vous rangez vos affaires avant de vous coucher, le regard d'Ayuna se pose avec intérêt sur le flacon au liquide inconnu.

- Où as-tu trouvé ça ?

Surpris, vous lui racontez votre passage par le laboratoire souterrain et la guérisseuse fronce les sourcils.

- Hutee et ses diableries alchimiques □ Ce salaud poursuit ses expériences dirait-on... Ce liquide est un extrait de l'*Almath*, une plante toxique que l'on trouve dans certaines oasis du désert de Talishan. N'y touchez pas, c'est un poison redoutable.

Surpris, vous contemplez longuement le flacon (vous pouvez si vous le voulez enduire votre lame de ce liquide. Si vous en décidez ainsi, lors de votre prochain combat, vous infligerez automatiquement + 5 points de blessure supplémentaires. Vous ne pourrez bénéficier de cet avantage qu'une fois, ensuite le poison s'éventrera. Vous pouvez en enduire votre lame à tout moment, sauf lors d'un combat).

Rendez-vous au [174](#).

Ils sont là, formes éthérées flottant à travers les ténèbres. Mais très vite, vous ressentez leur méfiance, leur hostilité. Ils sont les esprits de milliers d'esclaves morts à la tâche en sculptant la passe autrefois, condamnés à errer pour l'éternité dans ce monde souterrain et ils n'aiment pas que l'on vienne déranger leur repos. Vous chancelez sous leur assaut, vous retenant à l'épaule de votre compagnon, serrant les dents, visage contracté. Ils tourbillonnent autour de vous, bouches ouvertes sur des hurlements silencieux mais qui vous poignent le crâne comme une lame chauffée à blanc. C'est une lutte silencieuse, entre deux volontés farouches, se déroulant sur un autre plan mais non moins violente. Secoué, les pieds campés au sol, vos doigts s'enfonçant dans l'épaule du petit marchand comme une ancre, vous parvenez à les repousser, exténué, inondé de sueur et tremblant (vous perdez 5 points de vie). Reprenant souffle, vous rassurez votre compagnon inquiet avant de regarder autour de vous.

Si vous prenez la galerie de droite, rendez-vous au [141](#).

Si vous optez pour celle de gauche, rendez-vous au [348](#).

Parvati se penche sur Achic pour l'observer à la lueur des étoiles.

- Il est dans un sale état, il ne pourra pas continuer ainsi. Peu importe, je dois vous laisser maintenant.

Surpris, vous interrogez la voleuse du regard. Cette dernière affiche un visage nouveau, apaisé.

- Celui que je traquais depuis tant de temps faisait partie du groupe, je l'ai tué. Ma vengeance est accomplie, les âmes de mes compagnons vont pouvoir entamer en paix le cycle des migrations. Je n'ai plus rien à faire ici. Adieu l'ami !

- Hé, attends !

Trop tard ! Cette garce a déjà disparue, s'évanouissant à travers les fourrés avec la furtivité d'un chat. Alors que vous réfléchissez, le capitaine vous saisit brusquement le poignet.

- Une... Une chamane guérisseuse, Ayuna. Elle... elle vit non loin d'ici. La maison dans... la forêt.

Votre compagnon retombe dans l'inconscience. Vous restez un moment à le veiller et bondissez sur vos pieds en voyant une silhouette émerger de la nuit. Dans la lumière incertaine se profile une femme, plus toute jeune, le visage cuivré et les yeux en amande, les cheveux noirs aux fils d'argent. Elle est vêtue simplement, un arc en bandoulière et un carquois empli de flèches à la hanche, des tatouages aux bras. Sans vous prêter attention, elle se penche sur le capitaine, lui passant la main dans les cheveux.

- Achic, que t'ont-ils fait...

L'inconnue se tourne alors vers vous :

- Je suis Ayuna, j'ai perçu sa détresse et suis venue. Peux-tu le porter, ma maison n'est pas loin ? Hé bien, vas-tu te bouger ?

Après une hésitation, vous prenez le capitaine dans vos bras et emboîtez le pas à la nommée Ayuna. Le cri d'un singe retentit tandis que vous la suivez, la clarté lunaire jouant entre les troncs épais.

Rendez-vous au [201](#).

324

La piste prend fin à l'entrée d'une grotte dont l'ouverture béante semble s'enfoncer dans les profondeurs des collines. Descendant de cheval, vous découvrez la monture de votre proie paissant tranquillement à la lueur des étoiles. Des traces de pas se dirigeant vers la grotte, vous y entrez. Il fait noir comme en Enfer ici, l'endroit sent le renfermé et une odeur âcre, forte. La voûte se perd dans les ténèbres et l'endroit semble vaste. Seul un peu d'eau qui tombe, goutte à goutte, vient rompre le silence. C'est alors qu'une voix retentit, celle du chef des voleurs. Un hurlement plutôt, traduisant une terreur éperdue :

- Nooon ! Par les dieux, non !

La voix se brise brutalement sur un craquement sinistre □ Le bruit des os brisés, d'un corps qui tombe à terre, un bruissement étrange... Les nerfs tendus à se rompre, vous faites quelques pas. Dans le noir, vous butez sur quelque chose et reculez en découvrant le corps de celui que vous cherchiez. Son visage est figé dans un rictus d'horreur, ses yeux grands ouverts vous contemplant sans vous voir. Il semble avoir été broyé, écrasé. Il y a quelqu'un ici... Ou quelque chose... Une silhouette indistincte se meut soudain dans la pénombre.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté, rendez-vous au [22](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [366](#).

Un bref sourire éclaire le visage de la chamane et vous la suivez le long de la galerie. Cette dernière débouche bientôt sur la forêt envahie par la nuit mais au loin, des torches s'agitent et le cliquetis de harnachements vous parvient.

- Ces salauds ne vont pas abandonner si facilement. Je connais un endroit où nous serons en sécurité, viens.

Vous emboîtez le pas à votre compagne et bientôt, la forêt s'ouvre sur un lac endormi sous les étoiles déclinantes. La lune éclaire les eaux sombres de sa lueur argentée, dessinant les contours d'une petite île. Alors que vous regardez autour de vous, Ayuna écarte les roseaux et les ajoncs trempés de rosée, cherchant visiblement quelque chose.

- Il nous faut gagner cette île, un petit sanctuaire dédié à la lune s'y trouve. La barque que j'ai laissée la dernière fois doit être là...

- Fais vite, répondez-vous en chassant rageusement de la main quelques insectes.

Tout semble calme et étrangement silencieux, comme souvent en ces heures étranges qui précèdent l'aube. Même les grenouilles se sont tues. Ayuna trouve enfin la barque et la met à l'eau tandis que vous empoignez la pagaie et vous installez. Vous voilà glissant sur les eaux bleues sombres en direction de l'île. Rendez-vous au [167](#).

Vous parvenez enfin à vous libérer. Après avoir rapidement massé vos poignets et chevilles, vous allez jusqu'à la porte et l'entrouvrez sans bruit. Ces imbéciles n'ont même pas laissé de sentinelle. Autour de vous se dessinent dans la pénombre précédant l'aube plusieurs maisons de pisé, au toit de chaume. Une arme, il vous faut une arme, sans parler de votre équipement. Devant vous se profile une maison plus grande, ses murs blanchis à la chaux et peints, celle du chef probablement. Vos affaires doivent sûrement s'y trouver. Vous parvenez sans difficulté à vous y introduire, entrant dans une vaste pièce rectangulaire bordée de portes de chaque côté. Un grand foyer est creusé en son centre, entouré de piliers carrés peints de couleurs vives. Des braises achèvent de se consumer, éclairant la pièce d'une lueur rouge. Face à vous, se trouve un siège bas en pierre sur une natte tressée, entouré de coussins. Derrière, une tenture aux motifs géométriques masque une ouverture. Personne. Alors que vous restez indécis, une voix se fait entendre. La voix haut perchée d'un enfant, provenant de derrière la tenture.

- Qui est là ?

L'instant suivant, le tissu s'écarte sur un jeune garçon qui n'a pas dix ans et qui vous dévisage avec méfiance, un poignard trop grand dans sa petite main. Des sentiments contradictoires défilent dans ses yeux noirs.

- Qui es-tu ? Le guérisseur ?

- Le guérisseur ?

- Oui, mon père a dit avant de partir qu'il avait fait appeler un guérisseur pour ma mère. Elle ne va pas bien et je suis resté pour veiller sur elle.

A cet instant, l'enfant est interrompu par une voix faible, provenant de derrière la tenture. Une inquiétude évidente passe dans son regard avant qu'il ne revienne vers vous, vous défiant de manière bravache.

- Tu es le guérisseur ? Sinon, pars ! Pars ou tu auras affaire à moi !

Il a du cran ce petit. Il semble seul mais peut-être d'autres occupants sont-ils là, endormis dans les pièces adjacentes...

Si vous voulez voir sa mère (peut-être pourriez-vous lui venir en aide), rendez-vous au [249](#).

Sinon, rendez-vous au [457](#).

327

Vous ne vous réveillerez plus désormais. Et aucun des travailleurs de la Vallée Blanche n'osera venir à votre secours. Brûlé par le soleil, aveuglé par la lumière, emporté par le délire et la fièvre, vous basculez dans la mort sans vous en rendre compte. Votre corps deviendra une chrysalide desséchée et craquelée, comme un étrange squelette poudré de sel posé là, dans l'immensité aveuglante.

Votre aventure s'achève ici.

328

Les yeux clos, vous vous concentrez comme jamais encore vous ne l'avez fait. Vous fermez votre esprit et vos sens au monde extérieur, plongeant au plus profond de vous. C'est la première fois que vous tentez la transformation par vous-même et c'est un effort inattendu, éprouvant. Une foule de sensations vous assaille, vous submerge, en une houle puissante et incontrôlable. Votre corps tremble violemment, la tête vous tourne.

Si votre total de volonté est égal ou supérieur à 10, rendez-vous au [380](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [398](#).

329

Chaque seconde semble aussi longue qu'un siècle. L'attaque est foudroyante mais vos réflexes éprouvés vous sauvent la vie : vous faites un bond de côté et, au moment où l'animal vous tombe dessus, lui enfoncez votre lame dans le poitrail jusqu'à la garde. Sous le choc, vous partez en arrière et heurtez la paroi, le souffle coupé. Tempête de sensations éclatées, la douleur, le sang, brûlure, souffrance... Le jaguar se débat et se tord dans les convulsions de l'agonie, vous labourant le dos et les épaules de ses griffes. Vous parvenez à vous dégager et vous éloigner, tandis que le fauve se roule au sol, grondant et écumant, secoué de spasmes. Ses mouvements désordonnés diminuent, ses yeux se révulsent, jusqu'à ce qu'il s'immobilise enfin. Titubant, vous faites quelques pas avant de tomber à genoux et de vomir, tremblant sans pouvoir vous arrêter. Kamek, les nerfs un instant ébranlés, se précipite : il déchire rapidement des bandes de tissu dans sa tunique, les trempe à l'eau de sa gourde et tente de panser votre dos lacéré. Vous le laissez faire, dans un état second (vous perdez 10 points de vie). Progressivement, la douleur se fait plus sourde et vous parvenez à vous relever. Une ouverture dans le fond de la grotte... Prenant

la main de votre compagnon, vous l'entraînez, marchant comme un homme ivre. L'extérieur, enfin ! Une vallée en contrebas, au pied des montagnes, embrasée par la pourpre sombre du crépuscule... Un bâtiment entouré de dépendances et enclos d'un mur de pierres sèches...

- Le relais de l'iguane, les dieux soient loués ! s'exclame Kamek. Courage mon ami, nous serons bientôt sauvés. Tenez bien ma main, je vais vous guider.

Vous grognez une vague réponse avant de descendre la pente bordée de grands arbres et de feuillages odorants. Quelques minutes plus tard, vous franchissez en titubant les portes du relais.

Rendez-vous au [450](#).

330

Vous traversez le pont en hâte avant de disparaître sous les frondaisons odorantes, la chaleur de la nuit faisant ressortir les senteurs lourdes des fleurs sauvages. Un peu plus loin, vous faites brusquement halte en découvrant une silhouette allongée dans l'herbe...

- Père !

Carenque se redresse maladroitement, la main pressée sur son flanc ensanglanté. Il halète, furieux, tandis que vous l'aidez à se relever.

- Ce salaud de Xachic nous a trahi ! Il a profité de ton absence et d'un moment de distraction de ma part pour me poignarder. Les dieux soient loués, sa lame a dévié sur les gemmes ornant ma ceinture, la blessure est superficielle. Non, non, ne t'occupe pas de moi, rattrape-les vite ! Il a dû emmener le roi au sanctuaire de Kalkru. Va, vite !

Après une hésitation, vous reprenez votre course et ne tardez pas à rejoindre le sanctuaire, silencieux et solitaire, s'élevant au milieu des bosquets, son dôme d'or sombre luisant doucement sous les étoiles. A pas de loup, vous gravissez les marches et pénétrez dans l'obscurité bleue, à l'odeur d'encens froid. Dans un rayon de lune se dessine la statue du dieu-reptile, imposant lézard de pierre aux yeux de jade. Le silence règne, pesant, plusieurs arches se devinent derrière la statue, donnant sur autant de couloirs. Vous avancez lentement, l'arme à la main, les sens en alerte. Où se cache Xachic ?

Si vous êtes devenu un fils de Huacan, rendez-vous au [340](#). Si tel n'est pas le cas, rendez-vous au [452](#).

331

- D'où viens-tu ? vous interpelle le patron, l'air méfiant. Dieux, il y a du sang sur ta tunique, tu es blessé !

Pris au dépourvu, vous expliquez avoir échappé à une attaque de voleurs. Le maître de maison lance alors un regard inquiet derrière vous, comme s'il s'attendait à voir la porte enfoncée par un groupe hurlant et furieux.

- Je ne veux pas de problèmes ! bêle-t-il lamentablement, tremblant de son double menton et triturant ses doigts épais. Vas-t'en, tu vas attirer ces chiens chez moi et ils vont tous nous trancher la gorge !

Vous avez beau tenter de le rassurer, cet imbécile ne veut rien comprendre et ses

glapissements vont ameuter toute l'auberge. C'est alors qu'intervient avec autorité un homme solide et harnaché comme un guerrier, qui bavardait avec un groupe :

- Allons, du calme... Notre ami nous assure avoir semé ses poursuivants, nous sommes donc tranquilles. Tes volets et ta porte sont solides et verrouillés, il n'y a rien à craindre. Cesse de crier comme un goret qu'on égorge.

Le tenancier semble se calmer avant de céder et de refaire le tour de son établissement pour tout vérifier, l'air apeuré. Vous remerciez celui qui est venu à votre aide et il désigne ses compagnons encore attablés :

- Viens t'asseoir à notre table, il faut te reposer et panser tes blessures.

Si vous acceptez l'invitation, rendez-vous au [399](#).

Si vous préférez monter vous reposer et vous en occuper vous-même, rendez-vous au [12](#).

332

Ce soir-là, le roi donne un banquet auquel Carenque vous a convié. Installé à ses côtés, vous êtes bientôt rejoint par le jeune Saphir, accompagné de sa préceptrice. L'enfant, joyeux et expansif, vous écoute raconter vos aventures, ses grands yeux emplis d'émerveillement. Si certains seigneurs, Orenoque, Tallao ou Virunga se montrent affables, d'autres mangent en silence, l'air sombre. Le roi, lui, reste silencieux et lointain, comme à son habitude. Quant au seigneur Saya, installé non loin, le seigneur Zallao (frère de Tallao) à ses côtés, il ne cache pas son hostilité à votre égard. Son regard lourd et son visage arrogant, deviennent pesants à la longue. Votre sensibilité exacerbée ne vous ment pas : une menace plane sur ces gens... Préservés et coupés du monde, ils sont devenus léthargiques, pris dans une vie quotidienne fade, monotone. Ils manquent d'élan, de dynamisme. Le jeune prince semble être le seul, avec Carenque et quelques rares seigneurs, à faire preuve de vitalité. Sans parler de ce souverain rêveur... Pourquoi êtes-vous ici ? Que voulait votre père en vous envoyant ici ? Agacé, vaguement écœuré par la chaleur, les odeurs, vous préférez vous retirer. Le capitaine offre de vous raccompagner et vous quittez la grande salle surchauffée, regagnant votre chambre.

Si vous avez sauvé Nino, au quartier des temples, rendez-vous au [43](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [100](#).

333

Vous vous écarterez du saurien mort, haletant, le corps griffé, entaillé. Pris de convulsions incontrôlables, vous vous détournez pour vomir. Vous restez un long moment étendu sur les herbes mouillées, frissonnant, alors que les mouches et insectes bourdonnent déjà autour du cadavre dans une odeur écœurante. A gestes lents, vous vous redressez et vous éloignez d'un pas incertain. Malgré d'actives recherches, aucune trace des autres. Il faut vous rendre à l'évidence, la seule option est de rentrer à Callao. Et rapidement, car la saison des pluies approche, l'orage gronde sur les collines, les routes seront bientôt impraticables. Que voulait vous dire votre père avant de mourir ? Quel secret vous attendait à Téocalli ? Vous ne le saurez pas. Avec amertume, vous vous enfoncez au sein

de la végétation bruissante de mystère.
C'est donc ainsi que s'achève votre aventure.

334

Au matin, oiseaux et singes saluent avec bruit la venue du jour. Reposé et restauré (lancez deux dés, ajoutez 6 et ajoutez le résultat obtenu à votre total de points de vie), vous prenez congé d'Ayuna. Cette dernière vous a même procuré une monture et nourriture. Le petit ocelot calé dans ses bras, la chamane vous salue depuis le pas de sa porte.

- Bonne route. Mais fais attention à Shakama.

- Qui est-ce ?

- Un chasseur dont ces terres sont le territoire. Oui, un chasseur et bien plus encore...

Ayuna a un sourire ambigu devant votre regard interrogateur.

- Ce qu'il est vraiment, tu devras le découvrir par toi-même mon joli. Et qui sait, nous nous reverrons peut-être ? En attendant, si tu croises Shakama, détourne-toi. Evite ses yeux surtout : tu t'y perdrais, comme d'autres avant toi.

Vous vous éloignez sur un dernier au revoir de la main et vous enfoncez à travers la végétation. Quelques heures plus tard, c'est une vue impressionnante qui s'offre à vous : un immense plateau qui emplit tout l'espace jusqu'à l'horizon, barré par la masse imposante de la cordillère, vibrant dans les brumes de chaleur. Vous descendez de cheval un moment pour vous dégourdir les jambes, votre regard accrochant le vertige des montagnes. Sur votre gauche, la piste se perd en serpentant à travers la forêt, montant à l'assaut des collines. Devant vous, elle se poursuit, serpent de terre brune se perdant dans l'immensité verte. Haut dans le ciel, un condor plane, ses ailes immenses déployées.

Vous pouvez poursuivre vers Téocalli en traversant la forêt (rendez-vous au [88](#)).

Vous pouvez également poursuivre tout droit, à travers le plateau (rendez-vous au [414](#)).

335

Vous découvrez bientôt des villageois armés, visiblement en train d'organiser une battue. Méfiants, ils vous tiennent en joue, flèche encochée, tandis que leur chef, un grand gaillard nerveux au teint cuivré, vêtu d'une tunique à motifs géométriques, une plume plantée dans ses cheveux noirs, vous explique :

- Un fauve, un jaguar qui rôde depuis des lunes... Cette nuit, il a tué un couple d'amoureux qui s'était donné rendez-vous près de la rivière. Nous sommes décidés à le trouver et à en finir avec lui.

Vous répondez n'être qu'un simple voyageur et l'homme ordonne à ses compagnons d'abaisser leurs arcs tout en vous observant attentivement.

- Tu sembles être un guerrier expérimenté. Pourquoi ne te joindrais-tu pas à nous ? Cet animal est un vrai démon, il rôde et tue sans pitié. Si tu restes seul, il pourrait te tomber dessus et t'ouvrir la gorge pendant ton sommeil. Il vaut mieux que tu te joignes à nous. Les autres hochent la tête, semblant approuver la proposition de leur chef.

Si vous vous joignez à la chasse, rendez-vous au [77](#).

Si vous déclinez leur offre, les villageois reprennent leur traque et vous regagnez votre abri (rendez-vous au [439](#)).

336

Vous ne tardez pas à vous endormir également, d'un sommeil étrange, hanté de rêves nébuleux et de visions fantasques. A travers votre sommeil, votre sensibilité particulière reste en éveil et vous parvient bientôt un son étrange, une musique inconnue et sinistre. Un air hypnotique, lancinant, qui s'enroule autour de vous comme un serpent lovant ses anneaux. Mal à l'aise, vous vous agitez dans votre sommeil, votre esprit se débat pour remonter vers l'éveil. Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total de volonté, rendez-vous au [139](#). Si ce résultat est supérieur, rendez-vous au [385](#).

337

Les traits sifflent dans la nuit, l'un vous strie le mollet, vous faisant tomber et rouler au sol avant de heurter violemment une épaisse racine. Sous le coup, votre crâne semble éclater et une pluie d'étincelles jaillit sous vos paupières (vous perdez 4 points de vie). Dans un état second, des bruits et des éclats de voix vous parviennent, comme à travers une brume épaisse.

- Il a son compte, occupons-nous de l'autre.

- Inutile, regarde, il ne bouge plus, il a dû se rompre le cou. Rentrons, ça vaut mieux.

- Oui, hâtons-nous, nous ne devrions pas être ici. Et venez m'aider, ce bâtard m'a salement blessé, je perds mon sang.

Des pas qui s'éloignent, les lumières qui disparaissent... La chaleur et le silence de la nuit. Vous vous redressez lentement, des élancements douloureux dans la tête avant de porter la main à votre front et de la retirer mouillée de sang. Un peu plus loin gît Achic, percé de coups et baignant dans une flaque sombre, fixant les étoiles de ses yeux morts. Titubant comme un homme ivre, vous tentez de rejoindre le bivouac et vos compagnons mais tout se met à tourner et tanguer, vos jambes se dérobent et vous sombrez dans l'inconscience. Rendez-vous au [229](#).

338

Dormitio gît à vos pieds, dans le sable et le sang. Atréus est occupé plus loin à rameuter ses hommes autour du navire afin de protéger ce dernier. Sans attendre, vous vous ruez vers votre monture. Cette dernière finit par rompre sa longe et s'enfuit au galop. Vous parvenez à agripper sa crinière au passage, vos pieds battent le sol rouge de sang, vous vous hissez, cramponné à sa crinière. Un sauvage qui s'interposait bascule en hurlant, renversé et piétiné dans le bruit des os qui éclatent sous les sabots. Le cheval affolé saute une clôture et part au galop à travers la nuit. Ce n'est qu'une fois hors de vue de la côte que

vous faites halte pour vous accorder quelques heures de sommeil. Au matin, courbaturé et les yeux rougis, vous reprenez votre route. Plus tard dans l'après-midi, vous vous accordez une nouvelle pause. Poing sur les hanches, vous contemplez le paysage qui se déploie jusqu'à l'horizon. Devant vous se déroule un vaste plateau à l'herbe épaisse, sa monotonie rompue ici et là par quelques bosquets ou un mince cours d'eau. Sur votre gauche, la piste s'enfonce sous les frondaisons de la forêt. Si vous poursuivez à travers cette dernière, rendez-vous au [88](#). Si vous préférez continuer par le plateau, rendez-vous au [406](#).

339

Votre sommeil est bientôt troublé par des éclats de voix, des cris... L'esprit encore engourdi, vous vous redressez, clignant des yeux. Votre arme, où est-elle ? Vous voilà bien réveillé et vous découvrez quelques pas plus loin Umi et Ayami, cette dernière se débattant violemment entre les bras du gaillard, celui-ci tenant votre arme à la main et tentant d'étouffer les cris de sa victime. Alors que vous vous précipitez vers lui, il la repousse d'un mouvement brusque, la jeune fille part en arrière avec un cri de douleur, se tenant le ventre. Umi se tourne alors vers vous, avec le regard d'un fou.

Umi a besoin de faire plus de 5 pour vous atteindre et il vous occasionnera alors 3 points de blessure supplémentaires. De votre côté, vous voilà désarmé et il vous faudra donc obtenir plus de 6 pour le toucher et vous ne lui occasionnez que les points de blessure indiqués par les dés. Si vous avez choisi au départ de votre aventure de vous battre avec deux armes, vous pouvez utiliser celle qui vous reste. Dans ce cas, vous possédez les mêmes caractéristiques que votre adversaire pour ce combat. Umi est un gaillard solide, endurci par une vie de labeur, doté de 20 points de vie.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [258](#).

340

Que se passe-t-il ? La tête vous tourne, vous devez vous appuyer au mur... Sons et odeurs vous parviennent amplifiés, d'une précision et d'une force étonnantes. Vous sentez l'odeur de celui que vous cherchez, sa transpiration, sa présence... Le bruit de ses pas, bien que lointains et étouffés, vous parvient distinctement. Vous fiant à ces sensations inconnues et animales, vous suivez rapidement un couloir qui mène à une terrasse en gradins descendant vers les jardins. Xachic se retourne, le visage furieux, plaquant le roi contre lui et posant sa lame sur sa gorge.

- Arrière jeune imbécile ! Ne comprends-tu donc pas que c'est la seule issue pour nous ? Téocalli est condamnée avec un faible comme lui à sa tête. Hutec sera là dans quelques instants. Il nous épargnera et nous récompensera pour lui avoir livré son frère. C'est la seule solution pour nous en sortir. Jette ton arme. J'ai dit jette ton arme !

- Non mon ami ! Il me tuera, quoi que tu fasses ! crie le roi.

Alors que vous hésitez, une silhouette massive et indistincte surgit soudain derrière Xachic, poussant un grognement inarticulé. Le seigneur félon tourne la tête, surpris, ses yeux s'écarquillent de stupeur. Un éclair d'acier bleuté et il s'effondre, le crâne ouvert, dans une mare de sang et de cervelle.

- Virunga !

Le seigneur se dresse dans la clarté lunaire, maculé de sang, horrible à voir, les yeux fous, la tunique arrachée. Oscillant comme un ivrogne, il vous sourit faiblement.

- J'ai... J'ai survécu à l'attaque du pont. Suivi vos traces à travers... les jardins. La haine... La haine peut soutenir un homme longtemps...

Le guerrier s'effondre soudain, la vie quittant ses yeux avant qu'il ne touche le sol, comme une bougie que l'on souffle. Au même moment, un groupe d'hommes en armes apparaît sur la terrasse, émergeant de l'obscurité.

Rendez-vous au [448](#).

341

Fouillant au hasard, vous inspectez rapidement les nombreux flacons posés ici et là, tentant de reconnaître ce qu'ils contiennent. Mais vos connaissances alchimiques sont trop rudimentaires et vous êtes incapable de définir la nature de tous ces liquides. Un bruit de pas précipités, des éclats de voix... Devant vous, sur l'établi, se trouvent deux flacons, l'un contenant un liquide bleu translucide, l'autre un liquide doré. Votre sacoche n'a plus de place que pour un seul, choisissez celui que vous voulez emmener. Des coups sourds contre la porte, le panneau vibre et craque, la gamine sursaute et pousse un cri... Sans attendre, vous ouvrez la porte opposée, prenez l'enfant dans vos bras et quittez la pièce le plus vite possible, espérant que le verrou tienne suffisamment longtemps.

Rendez-vous au [441](#).

342

Vos efforts parviennent à repousser les assauts des spectres mais ces derniers se rabattent alors sur votre monture. Devant vos yeux horrifiés, les trois émanations s'enroulent autour de votre cheval hennissant de terreur comme des écharpes de brume bleutée. Le pauvre animal rue, hennit de douleur et se cabre, les yeux fous, avant que ses tourmenteurs ne se retirent, ne laissant de lui qu'un sac de peau et d'os vidé de ses fluides, comme une outre crevée au bord de la piste. Ecœuré, vous vous détournez pour vomir. Le reste de la nuit ne vous apporte que peu de repos et au matin, encore frissonnant, vous vous remettez en route. Rendez-vous au [19](#).

343

En équilibre instable sur ces rochers glissants, votre adversaire perd soudain l'équilibre et bascule dans les flots, vous entraînant avec lui ! Vous émergez, crachant et toussant, aussitôt emporté par le puissant courant. Non loin, votre adversaire a refait surface également et nage vigoureusement vers le rivage. Emporté par la rage, vous parvenez à lui saisir la cheville. Vous voilà bientôt luttant farouchement, enlacés l'un à l'autre, le chef des

villageois tentant de vous faire sauter un œil du pouce. Vous parvenez à le repousser alors que le courant vous entraîne, de plus en plus violent, vous ballottant comme un fêtu. Ruisselant d'écume, assourdi par le grondement des chutes, vous voyez avec horreur ces dernières se rapprocher. Votre adversaire vous a saisi à son tour et passe au-dessus de vous, tentant de vous enfoncer la tête sous l'eau. Un rocher solitaire émerge des flots écumants... Dans un effort désespéré, vous tentez de manœuvrer pour que le chef des villageois le percute...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté, rendez-vous au [260](#). Si ce résultat est supérieur, rendez-vous au [169](#).

344

Alors que vous montez les marches, votre sensation de malaise s'accroît. Une présence, un appel, des doigts impalpables tendus vers vous... Des formes indistinctes, des nuées flottantes baignées par la clarté lunaire... Vous faites halte, pris de vertige, la main appuyée à la paroi. Un appel, silencieux. Celui de tous les sacrifiés jetés, hurlants, dans les sombres profondeurs du puits. Ils sont là, ils ont perçu votre présence et vous appellent. Vous avancez d'un pas, surplombant le vide, le pied sur le rebord de la corniche étroite. Irrésistiblement, vous vous penchez. Des formes, nébuleuses et lumineuses, semblent danser à la surface des eaux sombres... Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total de volonté, rendez-vous au [200](#). Si ce résultat est supérieur, rendez-vous au [475](#).

345

Vous reculez, essoufflé, contemplant les cadavres étendus à vos pieds dans une flaque sombre s'élargissant. Vos assaillants sont vêtus de tissu noir, pieds nus, et ont prouvé qu'ils savaient se déplacer avec la furtivité d'un chat. Dans les plis du tissu épais, vous découvrez une clef de forme étrange, en métal terni. Poursuivant sans attendre, vous poussez bientôt un juron en vous retrouvant devant une paroi de roche nue qui ferme la piste au pied de la colline. Au-dessus de vous se profilent les ruines de la forteresse, silencieuses. Désorienté, vous auscultez soigneusement la paroi couverte de mousse et votre regard s'éclaire lorsque vous découvrez, à peine visible dans l'obscurité, une serrure en métal. Vous y insérez la clef et tournez. Une porte secrète pivote lentement, sans bruit, dessinant un rectangle de clarté sur un sol de pierre. Un tunnel, assez haut de plafond, creusé dans la colline... Derrière vous, la porte secrète se remet en place, pivotant sur des gonds invisibles se fondant avec la roche. Avançant en silence, vous parvenez bientôt à une intersection. A gauche comme à droite se dessine un couloir voûté, taillé dans la roche, éclairé par des torches fumantes. Les deux s'achèvent sur une porte épaisse.

Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [80](#).

Si vous prenez le couloir de droite, rendez-vous au [285](#).

Alors que vous récupérez l'arme d'un des assaillants (vous permettant de toucher votre adversaire en faisant plus de 5 et de lui infliger + 3 points de blessure supplémentaires) et enflez sa tunique, Dame Copal, retrouvant rapidement ses esprits, vous explique d'une voix hachée les derniers évènements. Dès le début de l'attaque, un groupe d'assassins a rejoint les appartements du prince, suivant les indications fournies par le félon Zallao. Réalisant le danger, la brave préceptrice s'est enfuie avec le garçon, aussitôt prise en chasse par ses poursuivants. Bien qu'inquiet pour votre père, vous réalisez qu'il faut mettre l'enfant en sécurité. Dame Copal vous confie qu'elle s'apprêtait à rejoindre l'île sacrée où l'attend le grand-prêtre du soleil, un ami, à qui elle est parvenue à envoyer un message.

- Alors allons-y, venez !

Vous ouvrez la marche, suivie par la brave femme portant le jeune prince qui sanglote.

- Copal, j'ai peur !

- Tout ira bien mon chéri, ne t'inquiète pas. Regarde, notre ami est avec nous.

Bientôt, vous atteignez l'arrière du palais et le haut des marches de marbre vert qui descendent vers le lac. En bas, une pirogue est attachée à la jetée, éclairée par la lune.

L'endroit est étrangement calme, encore épargné par les combats qui font rage en ville. A la clarté des étoiles, la masse sombre et imposante du quartier des temples se découpe sur la nuit chaude. Tendant la main à la préceptrice, vous descendez rapidement les marches. Si vous avez blessé Hutec au visage au cours de votre aventure, rendez-vous au [57](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [177](#).

Vous vous précipitez dans la première chambre venue, écartant brutalement la bâche de cuir. Une petite pièce sombre et surchauffée sentant l'encens bon marché, la sueur et le sperme, une banquette creusée dans le mur et jonchée de coussins où s'activent une pensionnaire et ses deux clients, stupéfaits par votre irruption...

- Excusez-moi, je ne fais que passer... leur lancez-vous avant d'ouvrir la petite fenêtre de verre coloré et d'enjamber le rebord. En-dessous se dessine le toit couvert de chaume et pentu des écuries. Sans attendre, vous vous jetez dans le vide.

Lancez un dé : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté, rendez-vous au [7](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [116](#).

La galerie se poursuit un long moment et vous commencez à vous demander si vous allez enfin sortir de ce dédale silencieux et sombre. Un peu plus loin, des dizaines de petits points jaunes apparaissent dans le noir et vous vous rangez sur le côté pour laisser passer un vol de chauves-souris, nuage piaillant et bruissant, tourbillon de cuir et de griffes qui s'égaie à travers les couloirs.

- Mon ami, regardez !

Des traces de sang... Redoublant de prudence, vous approchez d'un coude du couloir, apercevant la lueur dansante d'une lampe. Avant de reculer précipitamment, repoussant votre compagnon derrière vous : Kipu ! Le voleur se tient là, la tunique déchirée et poissée de sang séché, les yeux brillants et l'arme au poing.

- Vous ! Ces maudits sauvages nous ont taillés en pièces, j'ai réussi à m'enfuir après avoir crevé leur chef et depuis, j'erre dans ce foutu labyrinthe. Je vais avoir la satisfaction de vous ouvrir la gorge également avant d'en sortir !

En silence, vous vous mettez en garde tandis que votre adversaire avance, le regard mauvais, sa lame luisant dans la pénombre.

Kipu a besoin de faire plus de 5 pour vous toucher et son redoutable coutelas à large lame inflige 3 points de blessure supplémentaires. Par contre, il est salement blessé et ne dispose plus que de 11 points de vie. Il ne bénéficie d'aucune protection et frappe le premier. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [132](#).

349

Il vous faut peu de temps pour retrouver les traces de Saya et suivre ces dernières à la lueur des étoiles, vous fondant dans le vert sombre de la végétation. Bientôt se dessine une vaste clairière ornée de mégalithes gravés, couverts de mousse, disposés en cercle autour d'une statue. La Vierge Noire, en partie recouverte par des bractées de fleurs pourpres et de lotus noir mais aisément reconnaissable, avec son collier de crânes. Une petite lampe d'argile est posée à ses pieds, la flamme dansante lançant des reflets étranges sur la pierre, semblant l'animer d'une vie mystérieuse.... Un silence sinistre règne sur ce lieu. Saya n'y est pas seul, rejoint par le seigneur Zallao avec lequel il discute de la voix basse des conspirateurs. Alors que vous émergez de l'obscurité, habité par la haine, les deux hommes sursautent et reculent, visiblement stupéfaits.

- Toi ! Par les dieux, tu as survécu au poison ! Quel démon te protège donc ?

Sans répondre, vous avancez, menaçant, et Saya repousse son compagnon tout en portant la main à son arme.

- Pars Zallao ! Si je ne suis pas au rocher de la lune dans une heure, va rejoindre nos amis. Et maintenant...

Sans finir sa phrase, le seigneur félon dégaine et passe à l'attaque.

Saya est un redoutable adversaire : il lui faudra faire plus de 4 pour vous toucher et sa lame acérée vous infligera 3 points de blessure supplémentaires. Il est doté de 23 points de vie et attaque le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [458](#).

350

Ce qui s'est passé au rendez-vous des voleurs vous revient en mémoire. Et très vite, vous réalisez que le "trésor" convoité pourrait bien être votre compagnon... La date et l'heure concordent, Kamek vous a révélé qu'il négociait des choses très précieuses, il est visiblement un homme riche... Oui, il y a de grandes chances pour que ce soit lui qui soit

visé, un enlèvement qui sait, en vue d'une rançon. Ou un meurtre... Vous réfléchissez rapidement : le chef des voleurs est mort mais rien ne dit que ses hommes aient renoncé pour autant. Ils ont pu se désigner un nouveau meneur et maintenir leur projet. Ou également abandonner et se disperser. En admettant que vous ayez raison et que le sympathique Kamek soit bien le "trésor" en question...

- Venez-vous mon ami ? La route est encore longue.

Si vous conseillez à votre compagnon d'éviter la passe, rendez-vous au [2](#).

Si vous poursuivez, pariant sur le fait que les voleurs auront renoncé suite à la mort de leur chef, rendez-vous au [59](#).

351

Comme vous le craigniez, c'est l'esprit du défunt qui vous agresse ainsi, condamné pour l'éternité à hanter sa dernière demeure. Si l'esprit de ceux qui l'ont accompagné pour son dernier voyage s'est perdu dans les limbes de l'inframonde, le sien est toujours présent. Cramponné de la main à l'épaule de votre compagnon, vous vacillez sous les assauts psychiques. C'est une lutte silencieuse qui se déroule dans ce tombeau obscur, un combat mental tout aussi redoutable qu'une lutte physique. Vous raccrochant au monde des vivants par la présence du petit marchand, agrippé à lui comme à une ancre, vous parvenez à repousser celui qui voulait vous entraîner vers le monde des morts. L'épreuve vous laisse cependant haletant et inondé de sueur (vous perdez 5 points de vie). Sans attendre, vous quittez les lieux par un autre tunnel se trouvant derrière l'estrade. Un courant d'air frais vous caresse le visage et vous débouchez bientôt à l'air libre, surpris de voir les premières étoiles s'allumer dans le ciel nocturne. En contrebas d'une pente bordée d'arbres, se dessinent les contours d'une maison fortifiée entourée de dépendances et de cultures.

- Le relais de l'iguane, les dieux soient loués, soupire Kamek.

Le quart d'une heure plus tard, vous en franchissez les portes, titubant de fatigue. Rendez-vous au [450](#).

352

Un escalier étroit, aux marches raides, une obscurité étouffante, sentant le renfermé et la poussière. Descendant avec prudence, vous ne tardez pas à déboucher sur un vaste sanctuaire souterrain, dont la haute voûte se perd dans les ténèbres. Au fond de la pièce, le mur est sculpté d'une idole repoussante, à tête de serpent auréolée de plumes. A ses pieds se trouve un massif autel de jade couvert de toiles d'araignée et de chiures d'animaux. Sa surface porte aussi des traces plus sinistres, d'un brun sombre, que le lent passage des siècles n'a pas réussi à effacer. Mal à l'aise, vous sentez autour de vous la présence de tous ceux qui ont été sacrifiés ici... Leurs esprits rôdent et flottent, prisonniers de cet endroit où leur vie s'est arrêtée sous la dague sacrificielle. Ardélès est accroupi et penché devant l'idole, comme s'il priait, une lampe d'argile posée à ses côtés. Un cri rauque lui échappe et il se redresse, tenant contre lui un petit coffret de métal usé, couvert de vert de gris. Il se retourne... et se fige à votre vue.

- Qu'est-ce que ça signifie ? murmure Atréus, sa voix évoquant le glissement d'une lame

de son fourreau. J'attends tes explications. Et elles ont intérêt à être convaincantes...

- Par le Kraken, je te croyais endormi, cuvant ton vin avec les autres. Les démons veillent sur les leurs décidément.

Rendez-vous au [193](#).

353

Alors que vous approchez, un spectacle inattendu se dévoile à votre regard stupéfait : la vallée est en fait un *salar*, une immense étendue de sel, comme l'œil blanc d'un géant perdu au sein des collines. L'évaporation, très forte, vous inonde rapidement de sueur tandis que vous devez protéger vos yeux de la réverbération ardente. Les pattes de votre monture se retrouvent vite poudrées de blanc alors qu'une fine croûte de sel craque sous ses sabots. Comme une armée de fourmis, de nombreux hommes travaillent ici et là, raclant le sel de leurs longs râtaux de bois tandis que des sacs s'empilent près de carrioles attelés à des mulets. Des travailleurs maigres et osseux, la peau cuivrée, luisante d'un onguent protecteur dont ils s'enduisent pour éviter brûlures et irritations. De même, ils portent tous un chapeau à larges bords et un foulard leur protège le visage. Descendu de cheval, la main en visière et les yeux mi-clos, vous laissez errer votre regard sur cet espace blanc et pur. Sur votre droite, un sentier étroit monte vers une ouverture dans les collines, peut-être l'entrée d'une mine. Interrogé, un travailleur, le dos chargé d'un sac de sel, se montre disposé à vous répondre.

Si vous lui demandez quel est cet endroit, rendez-vous au [30](#).

Si vous lui demandez s'il a vu passer ceux que vous cherchez, rendez-vous au [248](#).

354

Devant la mort de son champion, Saya devient livide et perd toute contenance. Les yeux dilatés, bouche ouverte, il reste figé, comme s'il refusait d'admettre l'évidence. Alors que vous avancez vers lui, il recouvre ses esprits et fuit en criant :

- A moi ! Mes hommes, à moi !

Sans perdre de temps, vous saisissez votre arme, rejetez le bras en arrière... La lame siffle à travers la nuit, atteint Saya au milieu du dos et le cloue à un arbre comme un insecte sur une planche. Sa langue jaillit, ses yeux se révulsent et il se fige après une dernière convulsion. Aussitôt, une sensation étrange vous envahit, celle d'un soulagement intense. Autour de vous, la paix et le calme règnent, comme une malédiction enfin levée, une blessure enfin refermée. Bientôt, une voix retentit, la lueur d'une torche crépite dans la nuit et le capitaine Carenque surgit dans la clairière.

- Enfin te voilà ! Je te cherche depuis... Dieux !

Stupéfait, l'officier regarde autour de lui avant de vous dévisager avec stupeur.

- Que s'est-il passé ici ?

Vous répondez du mieux possible à l'officier, lui révélant toute l'histoire. Se penchant sur le corps de Saya, il dévoile un tatouage en forme de crâne ricanant, au niveau du cœur. Des émotions contradictoires passent sur son visage puis il hausse ses larges épaules.

- Personne ne regrettera cette ordure. Qui aurait pensé cependant qu'il était un adorateur de la Vierge Noire... Le roi te pardonnera cette mort quand il saura et j'appuierai ta défense. Viens, rentrons, il vaut mieux ne pas rester là, mes hommes attendent non loin. Rendez-vous au [54](#).

355

Vous vous enfoncez au cœur de la forêt, incendiée par la pourpre du crépuscule. La nuit ne tarde pas, mauve et étouffante. Bientôt apparaît une clairière au centre de laquelle se tient une petite maison d'adobe et de terre au toit de chaume. Des traces se dirigent vers elle, celles d'un jaguar. Méfiant, l'arme au poing, vous entrez. Une pièce unique et dépouillée, plongée dans la pénombre... Dans un coin, un homme est assis en tailleur, se découpant dans la clarté lunaire. Il est d'une grâce animale, les cheveux noirs comme la nuit, les membres tatoués, une épaule légèrement blessée. Deux yeux verts vous fixent sans ciller et vous avez l'impression de plonger dans un puits sans fond.

- Te voilà enfin. Entre donc, que cherches-tu, un jaguar ? Tu l'as devant toi.

- Qui es-tu ?

Un sourire se dessine sur les lèvres minces.

- Je suis Shakama le chasseur, adorateur de Huacan, dieu de la chasse et des animaux sauvages. Je fais partie de ses fidèles les plus proches, les Fils de la Chasse. Ce qui me donne certains... privilèges.

Les traces de pas devant la maison, cette blessure à l'épaule...

- Comme te transformer en jaguar ?

- Bravo, tu comprends vite, tu as du raisonnement en plus de ce corps superbe.

Si vous avez déjà participé à une chasse au fauve avec d'autres villageois, rendez-vous au [154](#).

Si vous avez croisé un mystérieux inconnu aux yeux verts, en compagnie de Kamek le marchand ou du capitaine Achic, rendez-vous au [383](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [253](#).

356

Sentant le cheval dans votre dos, vous ordonnez à Yuka de monter en selle. Au même moment, Hutec dégainé un poignard fixé à sa cuisse et frappe (vous perdez 4 points de vie). Vous partez en arrière en gémissant et le seigneur des hauts plateaux se dégage, roulant au sol avant de crier un ordre. Alors que vous vous redressez, la main pressée sur votre flanc ensanglanté, un coup violent sur la tête vous fait sombrer dans l'inconscience. Sensation de ballotement, odeur de cuir fauve, tête douloureuse et martèlement de sabots... Vous revenez à vous, entravé et jeté en travers d'un arçon de selle comme un sac de noix tandis que vos ravisseurs galopent sous le ciel étoilé. Bientôt, le groupe fait halte et vous êtes jeté à terre sans ménagements, Yuka ligoté et traité de la même façon. A la lueur des torches, Hutec se dresse devant vous, un sourire mauvais aux lèvres.

Si vous avez sauvé la petite Xena du sacrifice, rendez-vous au [180](#).

Sinon, rendez-vous au [236](#).

Le voyage se poursuit sans encombres et, en début d'après-midi, vous faites halte un moment pour reposer votre monture. Tandis que votre cheval broute paisiblement, vous faites quelques pas en vous massant les reins. Debout, poings sur les hanches, vous contemplez longuement l'immense espace ouvert jusqu'à l'horizon, barré par une cordillère imposante et majestueuse. Dans le ciel pur, un condor plane, ses grandes ailes déployées. A vos pieds se déploie un vaste plateau s'étendant jusqu'aux montagnes, coupé ici et là d'un cours d'eau. De là où vous vous trouvez, une piste s'enfonce au sein d'une épaisse forêt.

Si vous décidez de traverser la forêt, rendez-vous au [88](#).

Si vous choisissez de passer par le plateau, rendez-vous au [406](#).

Sans tenir compte des récriminations de votre compagnon, vous l'aidez à se relever et l'entraînez. L'extérieur, enfin ! Au moment où vous vous fondez à travers la végétation, des silhouettes apparaissent, vociférantes, des torches s'agitent... Vous pressez le pas et parvenez à vous mettre hors d'atteinte mais votre compagnon s'effondre, exténué. Vous le recueillez dans vos bras avant de l'allonger à l'abri. Impossible de savoir où vous êtes, il fait nuit noire. Alors que vous réfléchissez, le capitaine vous saisit le poignet.

- Une... Une chamane guérisseuse, Ayuna. Elle... elle vit non loin d'ici. La maison dans... la forêt.

Vous regardez autour de vous, hésitant : votre compagnon est inconscient à nouveau et incapable de vous guider. Vous restez un moment à le veiller et bondissez sur vos pieds en voyant une silhouette émerger de la pénombre. Dans la lumière incertaine se profile une femme, plus toute jeune, le visage cuivré et les yeux en amande, les cheveux noirs aux fils d'argent. Elle est vêtue simplement, un arc en bandoulière et un carquois empli de flèches à la hanche, des tatouages aux bras. Sans vous prêter attention, elle se penche sur le capitaine, lui passant la main dans les cheveux.

- Achic, que t'ont-ils fait...

L'inconnue se tourne alors vers vous :

- Je suis Ayuna, j'ai perçu sa détresse et suis venue. Porte-le, ma maison n'est pas loin. Hé bien, vas-tu te bouger ?

Après une hésitation, vous prenez le capitaine dans vos bras et emboîtez le pas à la nommée Ayuna. Le cri d'un singe retentit tandis que vous la suivez, la clarté lunaire jouant entre les troncs épais et les frondaisons silencieuses.

Rendez-vous au [201](#).

Votre projectile siffle à travers la pénombre mais rate sa cible et rebondit contre un rocher dans un tintement métallique avant de se perdre dans les ténèbres (il est définitivement perdu). L'instant suivant, le défilé retentit du bruit du combat et vous vous retrouvez bientôt face à celui que vous avez tenté d'abattre.

Votre adversaire est sous l'influence d'une drogue puissante qui décuple sa férocité : il lui faudra obtenir plus de 4 pour vous atteindre mais son poignard de silex ne vous infligera qu'un point de blessure supplémentaire. Pourvu de 17 points de vie, votre assaillant n'a aucune protection et frappe le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [68](#).

Vous avez sous-estimé les réflexes de l'inconnue : au premier frémissement de votre corps, alors que vos muscles se tendent, sa lame décrit un arc de cercle rapide et brûlant, vous ouvrant la gorge avec une précision mortelle. Un sang rouge et chaud coule sur votre poitrine, quelques soubresauts, vos forces vous abandonnent tandis que vous glissez mollement, comme une poupée de chiffon, pour vous affaisser au sol. Alors que les ténèbres vous envahissent, vous avez l'ultime vision de cette femme qui s'éloigne rapidement, silencieuse et gracieuse comme un chat. Puis c'est le noir et l'oubli. Votre aventure s'achève ici.

Ils sont là, formes éthérées flottant à travers les ténèbres. Les esprits des milliers d'esclaves morts à la tâche en sculptant la passe autrefois, errant depuis dans ce monde souterrain. Vous les sentez plus étonnés et curieux qu'hostiles et les rassurez. Ils tournoient autour de vous et vous enveloppent, comme un souffle glacé venu d'un autre monde, vaguement lumineux. Ouvrant votre esprit à leur présence, vous ressentez bientôt un danger présent dans la galerie de droite, une présence inconnue et redoutable contre laquelle ils vous mettent en garde. Maintenir le contact devient vite difficile et les voilà retournant à la nuit éternelle. Votre compagnon vous interroge du regard.

Si vous prenez néanmoins la galerie de droite, rendez-vous au [141](#).

Si vous optez pour celle de gauche, rendez-vous au [348](#).

Vous emboîtez le pas à Saya mais le seigneur s'est littéralement fondu dans la nuit et vous perdez sa trace. Agacé, vous rejoignez le campement où tout s'est assoupi, les sentinelles veillant près des feux, à l'écoute des bruits de la forêt. L'une d'elles vous informe que le seigneur Saya est sous sa tente, avec ses serviteurs. Après avoir réfléchi un moment, vous haussez les épaules et allez dormir également, néanmoins hanté par un sale pressentiment. Rendez-vous au [63](#).

363

Deux servantes vont et viennent, portant boissons, fruits et gâteaux au miel. Alors que vous vous dirigez vers une table libre, un client attire votre attention : l'homme est âgé, petit et corpulent mais le regard vif et richement vêtu. Le teint hâlé, les yeux en amande, il vous observe depuis votre entrée, jouant avec sa barbiche. Il se lève soudain pour venir vers vous mais au même moment, un autre vous aborde : un guerrier visiblement au vu de son harnachement et de son maintien, ayant un peu bu mais souriant et affable. L'homme vous désigne de son gobelet une table de jeu où sont installés ses compagnons, vous indiquant qu'il en manque un pour que leur partie puisse débuter et vous demande si vous voulez vous joindre à eux.

Si vous acceptez, rendez-vous au [9](#).

Si vous déclinez cette proposition, rendez-vous au [311](#).

364

Votre souplesse ne vous servira à rien cette fois : au premier mouvement, la flèche siffle et vient se planter en vibrant dans votre poitrine. Alors que votre corps s'engourdit et que vos mains perdent rapidement toute force, l'archère encoche posément un autre trait. Ce dernier vous transperce alors que vous tombez à genoux dans un gémissement. Le contact de la terre tiède sur votre visage est la dernière sensation que vous éprouvez avant que les ténèbres vous submergent. Au loin, le tonnerre gronde et la pluie se met à tomber. Votre aventure s'achève ici.

365

La meute jaillit soudain, éclairée par la lune. Un des chiens se jette sur votre compagnon, un autre vous saute à la gorge, vous levez le bras par réflexe et seul votre épais bracelet vous sauve des crocs féroces. L'animal roule au sol avec vous, griffant et tailladant furieusement (vous perdez 4 points de vie) pour se libérer avant que votre lame lui ouvre le ventre. Vous dégageant en titubant, couvert de sang, vous voyez trois autres molosses qui s'approchent en grondant, les reins arqués, le regard mauvais. C'est alors qu'ils se figent et que la peur apparaît lentement dans leurs yeux. Ils se mettent à couiner et se plaquent au sol, la queue entre les jambes, avant de détalier brusquement. Stupéfait, vous

levez la tête pour découvrir une silhouette assise en haut d'un arbre, dans la pénombre. Une silhouette humaine, deux yeux verts, magnétiques, qui vous observent... Le temps d'essuyer la sueur qui vous coule dans les yeux, l'inconnu a disparu. Vous restez hébété quelques secondes avant de vous précipiter au secours d'Achic. Le capitaine est parvenu à tuer son assaillant mais il est gravement blessé, à demi inconscient et perd beaucoup de sang. Derrière vous, des cris retentissent, la lumière de torches danse à travers les arbres et bientôt, des archers vêtus de noir, le visage masqué, apparaissent. Sans attendre, soutenant votre compagnon, vous vous enfoncez à travers la forêt.

Rendez-vous au [146](#).

366

Un serpent ! Un anaconda géant ! Dans un rayon de lune se dessine soudain la fantastique créature, sa tête triangulaire aussi grosse que celle d'un cheval, se dressant au-dessus de son tronc formidable aux écailles luisantes, épais comme votre cuisse. Le monstrueux reptile se déplace et frappe comme la foudre, enroulant déjà ses anneaux autour de vous. Le souffle brutalement coupé, vous sentez vos côtes s'enfoncer et craquer sous la formidable pression. Un voile rouge passe devant vos yeux tandis que vous tentez de frapper mais votre bras sans force laisse échapper votre arme. Vous n'arrivez plus à respirer tandis que le reptile accentue impitoyablement sa pression... La dernière image que vous aurez est celle de deux yeux sans paupières qui vous fixent intensément... Votre aventure s'achève ici.

367

L'homme s'effondre sur les mousses trempées de rosée avant de s'immobiliser, les yeux encore ouverts. Malheureusement, votre cheval, effrayé par cette agitation, s'enfuit à nouveau, avalé par la nuit. Vous le regardez détalé, furieux, les mains s'ouvrant et se refermant en une frustration mal contrôlée. Vous quittez la clairière sans attendre, vous enfonçant à travers la forêt alors que le jour naissant éclaire le ciel, salué par les cris des singes. Au loin résonne soudain un feulement de rage, animal, exprimant la frustration et la colère. Shakama... Avec un frisson, vous pressez le pas.

Rendez-vous au [19](#).

368

Vous fouillez rapidement les ruelles alentours mais ces dernières se révèlent désertes. Alors que vous revenez vers le blessé, un juron vous échappe : plus personne ! Le corps a été enlevé, comme l'indique une traînée de sang sur le sol. Les nerfs à fleur de peau, vous regardez autour de vous. Personne. Mal à l'aise, vous gagnez le quai le plus proche et héléz

un passeur pour quitter l'île sacrée et ses mystères sans attendre.

Si ce n'est déjà fait, vous pouvez rejoindre les jardins flottants du palais (rendez-vous au [24](#)) ou le grand marché de Xoco (rendez-vous au [402](#)). Si vous avez déjà exploré ces endroits, il est temps de rentrer (rendez-vous au [332](#)).

369

Le temps semble suspendu tandis que vous luttez tous deux en silence, immobiles, accrochés à la paroi... Votre farouche volonté l'emporte enfin : vous parvenez à repousser brusquement le bras du voleur. Surpris, ce dernier part en arrière, lâche prise et bascule en hurlant avant d'aller s'écraser en contrebas. Haletant, le dos douloureux, vous reprenez souffle avant de vous hisser sur la cuisse de la statue où vous attend Kamek. Le marchand est à plat ventre, la bouche ouverte comme un poisson hors de l'eau, les doigts en sang. En bas, vos poursuivants gesticulent et crient mais sans se lancer à votre poursuite. Mieux vaut partir sans tarder néanmoins. Commence alors un parcours épuisant, dangereux, parmi les formes fantastiques sculptées dans la roche. La pierre, érodée par le passage des siècles et des éléments, crisse et s'effrite sous vos pieds. Vous progressez à la vitesse d'une tortue, mesurant chaque geste, longeant d'étroits rebords vertigineux. Plus d'une fois, vous manquez déraiper et tomber, plus d'une fois vous devez faire halte, pris de crampes. Kamek vous suit en silence, serrant les dents. Enfin vous parvenez en haut d'une crête qui descend vers une vallée en contrebas (cet effort vous a coûté 5 points de vie). Le jour décline, une lampe éclaire un ensemble de bâtiments entourés d'une enceinte, près d'une source et de champs cultivés bordés d'une route.

- Le relais de l'iguane, murmure Kamek. Les dieux soient loués. Mon ami, que faites-vous ? Je peux marcher...

- Nous irons plus vite ainsi, répondez-vous en prenant le petit marchand dans vos bras avant d'entamer la descente.

Le quart d'une heure plus tard, vous franchissez, exténués, les portes du relais.

Rendez-vous au [450](#).

370

Un soupir de soulagement vous échappe en découvrant votre père, les seigneurs Virunga et Xachic, encadrant le roi.

- Les dieux soient loués, tu n'as rien ! s'exclame votre père en vous serrant brièvement contre lui, sans se soucier du regard surpris des autres. Il vous explique ensuite être en route pour mettre le roi en sécurité dans les jardins où se trouve un petit pavillon abandonné et peu connu, même des familiers du palais. Observant le souverain à la dérobée, vous le découvrez étrangement absent, confus, regardant autour de lui comme s'il ne comprenait pas ce qui se passe. Sans attendre, vous rejoignez donc rapidement les jardins flottants envahis par la nuit, étrangement silencieux. Dans les branchages, les singes observent, surpris, la lueur des incendies qui éclairent le ciel nocturne au loin, même les crapauds et les insectes semblent se taire. Alors que vous progressez rapidement le long des canaux artificiels, des lumières s'agitent dans l'obscurité, des cris retentissent,

des silhouettes se profilent sous les étoiles... Xachic blêmit.

- Ce sont eux, ils ont réussi à atteindre le palais !

- Au pont, vite ! ordonne Carenque.

Un peu plus loin se dessine un pont de pierre rouge enjambant le canal principal. Virunga vous laisse passer avant de s'immobiliser, scrutant les taillis aux ombres épaisses.

- Qu'est-ce que tu fous ? s'emporte Carenque.

- On nous suit, j'en suis sûr. Partez devant, je vous rejoindrai.

Après une hésitation, votre père et Xachic entraînent le roi, lui faisant franchir le pont.

Si vous les suivez, rendez-vous au [316](#). Si vous restez avec Virunga pour lui prêter main-forte, rendez-vous au [287](#).

371

Vous voici suivant la plage, accompagné par les cris des mouettes et des goélands. Les eaux ont pris une teinte grise après la pluie nocturne, la lagune fume mais un soleil déjà vif éclaire le ciel. Ici et là, de grands éperons de roche brune s'avancent dans la mer, léchés par les vagues. Contraint de les contourner, vous quittez la plage et bientôt, des silhouettes apparaissent sur la piste. Arrivé à la hauteur des nouveaux venus, vous haussez les sourcils. Deux cavaliers, vêtus de tenues de voyage fatiguées se détachent du groupe. Entre eux marchent plusieurs captifs, pieds et poings liés par des cordes, rattachés entre eux et tenus en laisse comme des animaux. Des hommes noirs, à la peau luisante, titubants et couverts de poussière. Parmi eux se distingue un colosse imposant, à demi nu, qui garde un port de roi malgré la fatigue. Le cavalier de tête vous salue de façon sèche et se montre peu bavard :

- Nous sommes en route pour Callao où nous vendrons ces esclaves.

Voyant votre étonnement, l'homme poursuit :

- Ils viennent des royaumes noirs de Shamanka, le navire sur lequel ils voyageaient s'est échoué et ils ont été capturés par une tribu côtière. Mon frère et moi les avons achetés et nous devrions en obtenir un bon prix à la revente car ils sont robustes, surtout le grand là. Une grande gueule mais le fouet lui a appris à la fermer.

Déclaration suivie d'un ricanement tandis que les yeux du colosse brûlent de haine. Sans s'attarder, le groupe reprend sa route. Au moment où les esclaves passent à votre hauteur, le géant noir vous dévisage avec intensité et vous apostrophe soudain, dans le dialecte des régions du sud.

- Cette amulette que tu portes... Tu es un chamane ?

Surpris, vous lui jetez un regard interrogateur mais le fouet de son maître siffle sur son épaule, y traçant un sillon rouge :

- La ferme, chien ! Et parle dans une langue que je peux comprendre ou je t'arracherai la tienne !

Allez-vous laisser ces hommes poursuivre leur route (rendez-vous au [288](#)) ?

Ou voulez-vous tenter d'en savoir plus ? Dans ce cas, rendez-vous au [431](#).

Un silence pesant s'installe avant qu'Ayuna ne reprenne :

- C'était lui le seigneur blessé découvert et soigné par ta mère. Carenque a toujours trouvé suspecte la mort de ta mère mais il n'a jamais su que c'était Saya qui en était responsable. Avec la mort de ce dernier, sans le savoir, tu as vengé ta mère. Son esprit peut désormais reposer en paix.

Pris de vertige, vous devez attendre un moment avant de pouvoir parler :

- Carenque sait qui je suis ?

- Non, la dernière fois qu'il t'a vu, tu n'étais qu'un nouveau-né. Mais tu l'intrigues depuis ton arrivée, il se pose des questions sans savoir pourquoi bien sûr. Avec ceci, il saura... Dans la pénombre, quelque chose luit doucement sur le lit, éclairée par un rayon de lune. L'amulette ! L'amulette de votre mère, que vous pensiez perdue à jamais.

- Mais... mais comment ?

- Peu importe, reprends-là.

- Pourquoi es-tu venu me révéler tout ça ?

Un sourire triste éclaire le visage dans le disque lumineux.

- Ta mère était bien plus qu'une amie pour moi. Elle était comme une soeur. Je dois partir maintenant, tu as besoin de rester seul.

La voix familière s'éteint progressivement tandis que le visage lumineux disparaît dans l'obscurité. Bouleversé, vous restez les yeux ouverts dans le noir, ne vous endormant qu'à l'approche de l'aube, les nerfs épuisés. Dans la matinée, le cœur battant, vous demandez audience à... votre père.

Rendez-vous au [265](#).

373

L'esclave tombe au sol et y reste immobile, du sang coulant de son nez brisé. Le jeune garçon contemple la scène, les yeux dilatés et la bouche ouverte, le poignard en main. Sans perdre un instant, vous vous ruez hors de la maison pour tomber sur les villageois, de retour. Il y a un instant de flottement, pendant lequel vous vous regardez en chiens de faïence avant que vous ne partiez en courant vers la forêt, poursuivi par des cris et des invectives. Course éperdue entre les arbres, le long du sentier à peine distinct dans la clarté lunaire, giflé, griffé par branchages et feuillages... Vous faites brièvement halte pour reprendre souffle. Derrière vous, les torches s'agitent, des silhouettes se meuvent dans la pénombre des sous-bois... Si votre total de communication avec les esprits est égal ou supérieur à 10, rendez-vous au [41](#). Si ce total est inférieur, rendez-vous au [252](#).

374

La voleuse a un geste agacé avant d'expliquer rapidement :

- Ceci est la forteresse des Affranchis, une communauté d'anciens esclaves ayant fui leur servitude. Ils se sont réfugiés dans ce château oublié et y ont prospéré, avec femmes et enfants. Pour se protéger, ils ont fait courir le bruit que le lieu était hanté, ils se servent des instruments que tu as vu tantôt. Ces trompes produisent ces sons étranges qui, en résonnant à travers les collines, semblent être les hurlements et gémissements d'âmes en peine. Le

défilé est facile à défendre et au fil du temps, les Affranchis ont appris à se déplacer sans bruit dans le noir et...

Un hurlement de souffrance retentit soudain, vous faisant sursauter. Achic ! Un nouveau cri résonne, venant de derrière le mur. Sans attendre, vous regagnez la grande pièce et franchissez l'autre porte, réalisant à peine que la voleuse vous suit. Vous ouvrez le panneau et en un instant, la scène se fige : vous et la voleuse sur le seuil, arme au poing, Achic allongé nu au sol dans une flaque de sang et d'urine, bras et jambes en croix, solidement liés à des piquets plantés dans les interstices du dallage, le torse rougi et brûlé. Un brasero où fument des charbons ardents... Quatre hommes en demi-cercle autour de lui, l'un d'eux tenant encore une paire de tenailles... Des ruffians solides et osseux, le corps marqué par une vie de labeur et de servitude. Ils portent tous au cou la plaque de métal gravée du symbole des esclaves, qu'ils arborent aujourd'hui avec fierté pour ne jamais oublier d'où ils viennent. Le plus grand d'entre eux est un gaillard âgé mais encore solide, le teint hâlé, les cheveux poivre et sel, vêtu d'une courte tunique ornée de lamelles de métal. Il revient de sa surprise et tend soudain le bras :

- Qu'attendez-vous ? Tuez-les !

Vous plongez en avant, frappant à droite et à gauche, vos adversaires se gênant mutuellement et se blessant entre eux. Un premier s'effondre, vous évitez la charge trop hâtive du second et, avant que vous ayez pu riposter, la lame de Parvati lui règle son compte avant de pivoter pour affronter le troisième. Laissant votre compagne à son combat, vous chargez le dernier assaillant.

Ce dernier a besoin de faire plus de 5 pour vous toucher et sa lame inflige 2 points de blessure supplémentaires. Doté de 19 points de vie, sa tunique ornée de lamelles de métal lui permet de retrancher 1 point de blessure. Vous attaquez le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [259](#).

375

Sourd aux sollicitations de la jeune fille, vous revenez vers la clairière, vous enfonçant sous la végétation épaisse et bruisante. Il vous faut peu de temps pour retrouver le malheureux Yuka, en travers de la piste, dans une mare de sang. A ses côtés se trouvent les corps d'un des ravisseurs et celui d'un chien, une flèche en plein poitrail. Alors que vous vous penchez pour fermer les yeux du brave villageois, un frisson vous parcourt l'échine : vous n'êtes pas seul... Une odeur animale, forte, vous emplit les narines, des yeux brillent dans l'obscurité. Un des molosses au collier de fer surgit soudain, la bave aux babines, le grognement menaçant.

Si vous avez aperçu un inconnu perché sur un piton rocheux, rendez-vous au [222](#).

Si tel n'est pas le cas, rendez-vous au [485](#).

376

Vous armez rapidement votre fronde et l'instant suivant, la bille de bronze part en sifflant vers le xilin et lui crève un œil. La monstrueuse créature pousse un grognement et s'abat

lourdement, piétinant l'herbe épaisse. Elle se tord de douleur en de violentes convulsions, griffant l'air, dans un nuage de poussière et de feuilles arrachées. Sans attendre, la femme vous saisit la main et vous entraîne (votre projectile est perdu). Course éperdue à travers la plaine, les cris féroces du Xilin qui résonnent dans la nuit étouffante... Vous faites halte, à bout de souffle et regardez derrière vous avec inquiétude. Votre compagne secoue la tête. - Nous l'avons distancé et si le vent ne tourne pas, il ne pourra pas nous retrouver. Quel superbe coup, tu sais te servir d'une fronde !

Vous examinez l'inconnue au clair de lune : grande et nerveuse, elle n'est plus toute jeune bien qu'ayant gardé quelques restes de beauté, ses cheveux noirs striés d'argent rejetés en arrière par un large bandeau de tissu, les pieds chaussés de peau souple.

Si vous avez déjà rencontré Ayuna, rendez-vous au [161](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [419](#).

377

Vous quittez les lieux sans attendre, pressant le pas, le cœur battant, vous attendant à chaque instant à voir surgir les villageois des taillis épais ou à recevoir une flèche. Mais vos craintes se révèlent vaines et bientôt, l'aube éclaire le monde, saluée par la forêt en une agitation bruyante. Vous avez alors la surprise de retrouver votre cheval, en train de paître tranquillement, près d'un cours d'eau. Vous vous restaurez brièvement, puisant dans les fontes de selle avant de l'enfourcher. C'est donc au galop que vous quittez les lieux, vous aventurant sur le vaste plateau s'étendant jusqu'à l'horizon.

Rendez-vous au [414](#).

378

La vision troublée, assailli de vertiges, vous vous forcez à avancer, écartant rageusement les branchages, les pétales blancs tombant sur vous en une pluie sensuelle. Mais le parfum est trop fort, vous tanguiez avant de tomber dans l'herbe, assailli de visions chimériques et fantasques, d'hallucinations extravagantes. Saisissant l'herbe à pleine poignées, vous éclatez d'un rire stupide avant de passer à une crise de larmes convulsives, en proie à une tempête d'émotions contradictoires. Mais l'effet de ce parfum s'estompe et vous vous redressez, secouant la tête avant de vous appuyer à un arbre, la migraine aux tempes (vous perdez 1 point de vie et 1 point de volonté). Mal à l'aise, vous reprenez votre route, les chasseurs ayant disparu. Bientôt, c'est un cadeau des dieux que vous découvrez près d'un point d'eau : un cheval sellé, ses fontes remplies de nourriture, paissant tranquillement sous les étoiles. Un peu plus loin est étendu dans l'herbe le corps d'un homme. Bien

qu'aucune blessure ne soit apparente, l'inconnu est visiblement mort depuis un moment, fourmis et mouches déjà à l'œuvre. Sans vous perdre en conjectures, vous récupérez sa monture et quittez les lieux avant de vous restaurer et de vous accorder un bref repos jusqu'à l'aube. La lumière de cette dernière efface les souvenirs de cette nuit étrange et vous poursuivez à travers les collines. Faisant halte près d'une large rivière où s'ébroue une nuée d'oiseaux, vous regardez autour de vous. Non loin se déploie un vaste plateau blond et vert tandis que devant vous, une épaisse forêt monte à l'assaut des collines de basalte noir.

Si vous décidez de traverser la forêt, rendez-vous au [88](#). Si vous choisissez de passer par le plateau, rendez-vous au [414](#).

379

Les bateaux s'éloignent lentement sur les eaux vertes, chacun dirigé par un des seigneurs fuyards, s'appuyant sur une longue perche. Carenque agite le bras pour vous saluer avant de disparaître derrière un coude de la rivière, masqué par de grands arbres où s'agite une nuée d'oiseaux criards. Vous tournez bride et dirigez votre monture vers le sud sans attendre, il vous faut quitter la région au plus vite. Que s'est-il passé ? Quel secret, resté inconnu, vous attendait à Téocalli ? Bien des questions demeurent mais il est désormais impossible d'y répondre et vous ne saurez pas ce que signifiaient les derniers mots de votre père. L'urgence est de rejoindre Callao avant que les pluies prochaines ne s'abattent et rendent les routes impraticables. Avec amertume, vous talonnez votre cheval et vous enfoncez au sein de la forêt, accompagné par le cri moqueur des singes. C'est donc ainsi que s'achève votre aventure.

380

Vous tombez au sol en gémissant, la tête entre les mains. Orénoque se porte à votre secours mais recule brusquement, les yeux dilatés de stupeur. Votre ossature s'altère, un pelage ocellé recouvre votre peau, votre corps s'allonge, empli d'une vitalité nouvelle... Sons, couleurs et sensations vous parviennent différemment... Vous dévalez les escaliers et, devant votre grondement menaçant, un des prêtres terrifiés ouvre les portes. L'enfilade des rues, l'air tiède de la nuit et ses senteurs lourdes... Incapable de maintenir la transformation plus longtemps, c'est juste à temps que vous reprenez votre forme originelle, aux pieds de votre père stupéfait. Haletant, vous lui révélez le piège mortel vers lequel il s'avance et il donne aussitôt ses ordres. Puis il se penche vers vous pour vous envelopper d'un manteau pris à un de ses hommes.

- Il faudra me dire comment tu as fait ça... Mais il y a plus urgent : le roi est mort, tué alors qu'il se battait aussi vaillamment que vainement. Nous avons fui et cherchions un refuge. Grâce aux dieux, tu es vivant. Mais que fais-tu ici, je te croyais avec Orénoque ? Bois ceci. Votre père presse contre vos lèvres un petit flacon à l'odeur amère et un intense soulagement vous envahit alors que vous en buvez le contenu (vous récupérez 8 points de vie). D'une voix hachée, vous racontez les derniers événements. Au même moment, le seigneur Virunga revient vers vous, baissant la voix.

- Nous sommes prêts Carenque, ces chiens ne se doutent de rien.

- Alors allons-y.

(Votre père vous donne un glaive qui vous permettra de toucher votre adversaire en faisant plus de 4 et de lui occasionner 3 points de blessure supplémentaires. Il vous passe également un léger plastron d'écailles de caïman qui vous permettra de retrancher 2 points de blessure).

Quelques minutes plus tard, le silence vole en éclats lorsque le piège se referme. Mais au lieu de trouver des adversaires surpris et confus, les hommes d'Hutec tombent sur des guerriers avertis et prêts à en découdre. Bientôt, le combat fait rage dans les jardins, les maisons, sur les toits. Le fracas de l'acier retentit, emplissant les ruelles au milieu des jurons, des cris et des râles des mourants, des gémissements des blessés. Orénoque a fait une sortie, lui et ses hommes prennent ceux d'Hutec à revers et tentent de vous rejoindre, frappant sans relâche. Au milieu du chaos et de la confusion, une haute et massive silhouette se détache soudain.

Si vous avez blessé Hutec au visage, rendez-vous au [312](#).

Sinon, rendez-vous au [211](#).

381

- Nous nous retrouvons mon beau guerrier...

Stupéfait, vous saisissez spontanément la main tendue avant de demander à Ayuna ce qu'elle fait ici en pleine nuit.

- J'ai perçu la détresse de ces villageois et me suis mise en route pour les aider. Hélas, je suis arrivée trop tard... Pauvre petite, l'esprit dérangé de Umi aura eu raison de lui. Viens, il ne faut pas rester ici, ma maison n'est pas loin, nous pourrons nous y reposer. Allons viens, on ne peut plus rien pour elle, les autres la retrouveront et lui donneront une sépulture.

- Et Yuka ?

- Mort, égorgé par un des chiens, j'ai découvert son corps il y a quelques minutes. Viens ! Avec amertume, vous suivez Ayuna et il vous faut en effet peu de temps pour rejoindre la maison d'adobe et de briques sèches perdue au cœur de la forêt. Vous poussez un soupir de soulagement en pénétrant à l'intérieur tandis que votre compagne referme la porte et pousse le verrou de fer.

Rendez-vous au [306](#).

382

En milieu de journée, la piste grimpe, se fait plus escarpée, dans le ciel bleu passent des nuages. La chaleur devient étouffante, la forêt offrant une fraîcheur relative, bruissant d'une vie furtive, invisible. Faisant halte près d'une large rivière où s'ébrouent des échassiers aux fines pattes et aux plumes mouillées, vous regardez autour de vous, poings sur les hanches. Non loin se déploie la vaste perspective d'un plateau blond et vert, ondoyant doucement, tandis que devant vous, une épaisse forêt monte à l'assaut des collines de basalte noir, dessinant une fresque primitive et farouche.

Si vous décidez de traverser la forêt, rendez-vous au [88](#). Si vous choisissez de passer par le plateau, rendez-vous au [414](#).

383

- Nous nous sommes déjà rencontrés.

- C'est vrai.

- Qui es-tu donc ?

- Je suis Shakama. Les Fils de la Chasse peuvent se transformer en animal sauvage après avoir été initiés, par le sang ou la semence d'un autre. Une morsure ou l'acte d'amour... Nous sommes les Fils de la Chasse. Nous sommes l'homme et l'animal. Nous vivons l'instant et suivons notre instinct. Nous ne nous encombrons pas de grandes réflexions, de refoulements ou de questionnements. Nous vivons librement, passionnément, dans l'exaltation du moment présent. Nous brûlons de l'ardeur de vivre, la vie bouillonne en nous, impérieuse et sauvage. La civilisation, par bien des aspects, nous est artificielle et nous vivons en harmonie avec la nature.

La voix s'est réduite à un murmure passionné. Une lueur étrange passe dans les yeux verts, le corps frémit doucement, comme sous l'effet d'une farouche exaltation.

- J'ai senti ta présence depuis ton entrée sur mon domaine. J'ai ressenti les pouvoirs que ta mère t'a légué à ta naissance.

Vous ouvrez la bouche, stupéfait, mais le chasseur vous intime le silence d'un index impérieux.

- Il est tard, nous parlerons de tout cela demain. Installe-toi sur cette natte et dors.

Sans plus de cérémonie, le nommé Shakama s'installe sur ses couvertures, à l'autre bout de la pièce, et s'endort sitôt après avoir fermé les yeux, comme un animal.

Si vous faites de même, rendez-vous au [183](#).

Si vous préférez fuir, rendez-vous au [421](#).

384

Les deux tronçons noirs disparaissent, emportés par les flots. Au prix d'un douloureux effort, vous parvenez à vous hisser sur une étroite corniche et, progressant lentement, à rejoindre la rive et une zone plus calme. Aucune trace des autres, ils ont dû passer ou être emportés. Déchirant un morceau de votre tunique détrempée, vous bandez étroitement votre cuisse blessée, serrant les dents. Autour de vous, la végétation bruisse et murmure, semblant chuchoter. Désorienté, confus, vous décidez finalement de rentrer à Callao. Que voulait vous dire votre père avant de mourir ? Quel secret vous attendait à Téocalli ? Vous ne le saurez pas. L'amertume à la bouche, la démarche maladroite, vous vous enfoncez au sein de la forêt, accompagné par les cris railleurs des singes. C'est ainsi que se termine votre aventure.

Vous vous réveillez en sursaut, inondé de sueur, le cœur battant. Autour de vous, tout semble calme et immobile mais il y a toujours cette musique étrange et funeste qui vous parvient, assourdie, depuis les profondeurs des ruines.

- Ayuna ?

Le banc est vide, vous êtes seul. Hanté par un sale pressentiment, vous dégainez votre arme et partez en direction de l'endroit d'où vous parvient cette maudite musique. Vous frayant un chemin à travers les feuillages, vous ne tardez pas à retrouver Ayuna et un frisson vous parcourt : elle marche comme une somnambule, d'une démarche mécanique, les yeux vides. Et cette musique, semblable au vent sifflant à travers les orbites d'un crâne... C'est alors que se détache des ténèbres une forme monstrueuse et grotesque. On dirait un homme-singe, un mélange monstrueux d'humanité et de bestialité, comme une régression impure, un avilissement dégénératif. La monstrueuse créature est accroupie sur les dalles brisées et joue d'un instrument inconnu, une sorte de sifflet ou de flûte en os, d'où elle tire cette mélodie infernale, presque obscène. Et Ayuna continue d'avancer vers elle, comme une souris hypnotisée par un python... Avec un juron ordurier, vous jaillissez des fourrés et abattez votre lame. La créature fait preuve de réflexes étonnants en dépit de sa masse et se rejette en arrière avec un grognement bestial, son instrument lui échappant et tintant sur les dalles. Vous vous interposez entre elle et Ayuna, immobile, votre lame brillant au clair de lune.

Ce monstre velu a besoin d'obtenir plus de 6 pour vous toucher mais ses griffes acérées et ses crocs recourbés sont redoutables et vous occasionneront 5 points de blessure supplémentaires s'il vous atteint. Votre adversaire est doté de 23 points de vie.

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [162](#).

Le seigneur des hauts plateaux vous fixe de ses yeux rendus vitreux par l'approche de la mort, il tente de vous maudire une dernière fois, ses lèvres s'agitant en silence, mais tombe lourdement au sol où il reste immobile. Votre père et Orénoque, entourés de leurs hommes, vous rejoignent et beaucoup, le cœur au bord des lèvres, se détournent de la fosse où les varans se disputent les lambeaux de chair sanglante et de soie de celui qui fût le Sapa Inta de Téocalli. Orénoque explique brièvement être parti à votre aide avec ses guerriers après avoir repoussé l'assaut mené sur la grande chaussée. Tallao est parvenu de son côté à repousser l'attaque des Xamen mais non sans succomber aux coups des hommes-oiseaux. D'autres seigneurs arrivent, entourés de leurs gardes, dont le seigneur Ximec qui vous confirme que l'assaut est repoussé et que le jeune Saphir est indemne : Dame Copal l'a mis en sécurité au temple du soleil dès le début de l'assaut.

- Emmène notre jeune ami, que le médecin soigne ses blessures et qu'il se repose, ordonne votre père. Les autres, avec moi, il y a encore beaucoup à faire.

Rendez-vous au [226](#).

Sans perdre de temps, vous passez un bras ferme autour de la taille du petit marchand et l'entraînez, le portant à moitié, ses pieds touchant à peine terre. Alors que les voleurs se rapprochent, un trait siffle soudain et l'un d'eux bascule en avant, une longue fléchette plantée dans sa gorge. Un autre tombe, puis un troisième... Des inconnus émergent des feuillages, des hommes maigres et nerveux, la peau brune, vêtus de pagne et les membres tatoués, les cheveux huileux en chignon piqué d'ornement en os. Ils sont armés de longues sarbacanes de bambou, d'arcs et de flèches à pointe de silex. Devant leur attaque inattendue, les voleurs se dispersent en criant pour se mettre à l'abri.

Si le chef des voleurs est mort, rendez-vous au [430](#).

S'il est toujours vivant, rendez-vous au [489](#).

Décidé, vous avancez à nouveau entre les deux rangées de statues. Et à nouveau, la douleur, la souffrance. Vous tanguiez comme un homme ivre, incapable de résister à ces assauts. Intenable, insupportable, il faut y renoncer, fuir ! Mais il vous est impossible de bouger, tout n'est que douleur, souffrance. Vous tombez à genoux dans l'herbe épaisse, les mains pressées sur votre crâne, la tête en feu, les yeux pleins de larmes. Un feu insupportable vous brûle et vous consume, vous détruit. Dans un ultime réflexe d'agonie, vous poussez un hurlement monstrueux qui résonne à travers la vallée avant de vous effondrez, mort, le cerveau détruit, au pied des statues. Le silence retombe alors comme un suaire.

Votre aventure s'achève ici.

Votre compagnon frappe son adversaire d'un large revers, faisant voler en éclats sa coiffe ornée de plumes. Dans la clarté lunaire apparaît alors le visage de... Zallao ! A la vue du seigneur félon, Virunga laisse éclater sa rage.

- Fumier ! Je vais t'envoyer rejoindre Saya en enfer !

Au même moment, celui qui accompagnait Zallao vous porte une botte vicieuse que vous parez de justesse.

Le compagnon de Zallao doit obtenir plus de 5 pour vous toucher et son glaive vous infligera 2 points de blessure supplémentaires. Pourvu de 19 points de vie, il est équipé d'un bouclier rond qui lui permettra de retirer 2 points de blessure. Mais ce bouclier, usé par les précédents combats, volera en éclats après deux assauts et deviendra inutilisable.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [3](#).

Votre adversaire tombe à genoux, les yeux ouverts, agité de soubresauts, avant de basculer en avant et de s'immobiliser. Sans perdre un instant, vous libérez Achic et l'aidez à se relever, frémissant devant sa chair brûlée.

- Vite, halète-t-il tandis que vous passez votre bras sous ses épaules pour le soutenir, tu as tué leur chef. Tout le château va nous tomber dessus.

Vous quittez la pièce et remontez le couloir le plus vite possible. Pendant ce temps, le capitaine vous confirme avoir été capturé et avoir tué le frère du maître des lieux en se débattant. Ce dernier a alors décidé de le mettre au supplice sans attendre dans cette pièce isolée. Alors que vous rejoignez l'étage inférieur et vous apprêtez à prendre le passage secret menant au-dehors, le capitaine s'effondre, à bout de forces. Au même moment, un gong d'alarme résonne à travers le château.

- Laisse-moi, fuis vite ! Tu auras plus de chances de t'en sortir sans moi !

Si vous laissez Achic et fuyez sans attendre, rendez-vous au [152](#).

Si vous l'aidez à se relever et poursuivez avec lui, rendez-vous au [358](#).

Les grands yeux sombres comme des onyx s'éclairent à votre réponse.

- Ce... C'est vrai ? Vous allez m'aider ?

Vous demandez au garçon quelques détails et à sa réponse, vous réalisez qu'il a déjà tout prévu :

- Xana est accompagné de trois personnes. Kimek le vieux prêtre, un jeune disciple et un garde, Amoc. C'est lui le plus dangereux, c'est un solide guerrier et un serviteur fanatique du prêtre, ce dernier l'a recueilli et élevé alors qu'il était enfant. Quand vous aurez sauvé Xana, ramenez-la moi. Je vais annoncer partir pour quelques jours de chasse dans les collines... Je vous attendrai non loin du sanctuaire en ruines qui se trouve à deux heures d'ici vers le sud. L'endroit est orné d'une grande stèle gravée en l'honneur de la déesse de la lune. J'ai réussi à voler des lamas et à les cacher. Dès que vous me ramènerez ma petite sœur, nous fuirons elle et moi. Je dois partir maintenant. Merci ! Oh, merci !

Dans son exaltation, le jeune homme vous prend les mains pour les embrasser avec ferveur puis souffle la lampe et s'éclipse dans la nuit, sans un bruit.

Rendez-vous au [95](#).

Prenant le corps dans vos bras, vous gagnez en hâte une auberge voisine où les clients vous dévisagent avec surprise tandis que vous entrez et déposez le blessé sur une table. Le patron, brave homme, s'empresse d'aller chercher un ami chirurgien et ce dernier, sitôt

arrivé, s'active dans le tintement des flacons, instruments et cuvettes d'eau. Assis dans un coin sur un tabouret, un gobelet de bière en main, vous le voyez revenir vers vous, s'essuyant les mains à un linge propre.

- Votre ami va s'en sortir *Sapa* (Seigneur), la lame a égratigné le poumon mais il vivra. Il a repris conscience et veut vous parler. Heu... En ce qui concerne les soins...

D'un geste agacé, vous remettez une poignée de *quetzas* au chirurgien avant de rejoindre le blessé. A vos côtés se tient l'aubergiste.

- Je le connais, c'est Nino, un petit prêtre de rang subalterne. Avant il errait dans les rues et hantait les bouges les plus sordides. Il a été sauvé par la communauté religieuse qui l'a prise en charge, c'est un brave gars mais qui n'a jamais vraiment eu de chance.

Le patron vous laisse alors et vous vous penchez vers le nommé Nino.

- Merci Sapa, merci d'être venu à mon aide. Il existe encore des hommes charitables en ce monde.

- Qui t'a attaqué et pourquoi ? demandez-vous.

Nino semble hésiter avant de baisser la voix :

- Deux hommes qui n'avaient pas intérêt à ce que l'on apprenne qui ils sont vraiment...

Deux adorateurs de la Vierge Noire !

Si vous êtes intervenu à la cathédrale de sel de la vallée blanche, rendez-vous au [16](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [453](#).

393

Atréus éclate de rire et vous ressert à boire.

- Ils nous ont accordé tout ce que nous voulions, nous suppliant d'épargner leurs femmes. Bah ! Elles n'ont rien à craindre : des souillons à la peau rêche, les cheveux huileux et les seins comme des calebasses... Mes compagnons méritent mieux, hein les gars ?

Nouvelles et bruyantes approbations. La soirée se poursuit au milieu des chants, libations et rires. Les pirates se montrent amicaux mais vous restez sur vos gardes, observant Atréus à la dérobée : son surnom lui va à merveille, avec son teint cadavérique, sa mince et haute silhouette, il a tout d'un passeur prêt à emmener les défunts vers l'autre rive. Mais la fête s'épuise dans la salle surchauffée, sentant la nourriture et le vin, la sueur et le vomi. Alors que vous cherchez un endroit où dormir, Atréus vous passe un bras lourd autour des épaules avec un hoquet d'ivrogne.

- J'ai trop bu et il fait une chaleur à crever ici. Je vais prendre l'air et marcher au bord de la mer, tu viens avec moi ?

Si vous acceptez, rendez-vous au [105](#).

Si vous préférez aller vous coucher, rendez-vous au [298](#).

394

Vous tentez d'entrer en contact avec votre père par-delà les limbes, en vain. Mais les autres sont là, flottant autour de vous, impalpables et invisibles. Ils sont là depuis toujours, depuis votre venue au monde, alors que votre mère peinait sur sa couche étroite mouillée de sang

et de sueur, votre père lui tenant la main et l'encourageant. Les esprits... Alors que vous vous apprêtez à entamer la dernière partie de votre périple, leur présence est réconfortante, apaisante. Le silence, la paix... Vous passez de la veille au sommeil sans même vous en rendre compte, comme au sein d'un rêve.

Rendez-vous au [11](#).

395

Nerfs tendus et les sens aux aguets, vous avancez avec prudence le long de l'étroit défilé plongé dans la pénombre. Bientôt, un chemin en pente bordé d'arbres aux troncs épais monte vers les ruines et le hullement d'une chouette vous fait sursauter. Silence, obscurité, la chaleur de la nuit... La lune souligne les contours déchiquetés des collines d'une lueur lépreuse. L'attaque est aussi soudaine qu'inattendue et seul le reflet d'un rayon de lune sur l'acier vous sauve la vie : vous vous jetez sur le côté et évitez le coup de poignard mortel qui passe en sifflant sous votre bras. Bon sang, ces inconnus sont aussi silencieux que des chats ! Mais maintenant que vous avez détecté leur présence, vous discernez leurs trois silhouettes se découpant dans la pénombre, à la clarté blafarde des étoiles. L'instant suivant, le défilé résonne du cliquetis de l'acier et des halètements des combattants. Très vite, il n'y en a plus qu'un en face de vous, les autres étendus morts à vos pieds.

Cet assaillant, vif comme un chat, a besoin de faire plus de 4 pour vous toucher mais son poignard n'occasionne qu'un point de blessure supplémentaire. Il n'a aucune protection, est doté de 17 points de vie et attaque le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [345](#).

396

Vous courez en direction du village mais une large bande de terrain dégagé sépare ce dernier de la forêt et vous voilà à découvert. Un cri sauvage retentit alors, suivi du sifflement des flèches. L'une d'elles vous érafle le mollet, vous faisant tomber à quelques mètres de l'auberge. Un cri de douleur vous échappe (vous perdez 2 points de vie), vous vous redressez... Les portes de l'auberge s'ouvrent, laissant apparaître quelques marins abrutis de sommeil et d'alcool, réveillés par le vacarme. L'un d'eux s'effondre, une flèche plantée dans sa poitrine, on se précipite pour vous aider, des bras solides et brunis vous tirent sans ménagement à l'intérieur, les portes se referment dans un claquement sourd. Quelques instants plus tard, une grêle de coups furieux s'abat sur les panneaux. Un homme pousse soudain un cri, désignant le mur :

- Au feu !

Des serpents de flammes se répandent en sifflant, alimentés par les flaques d'alcool répandu, montent à l'assaut des murs... La confusion fait place à la panique, on se bouscule, se piétine... Le plafond a pris feu, des débris incandescents en pleuvent, des hommes hurlent, trébuchant parmi les bancs et les tables... Bras repliés autour de la tête, vous tentez de rejoindre la porte de service, près de la cuisine.

Lancez un dé et ajoutez 1 : le résultat obtenu vous donne le nombre de débris enflammés tombés du plafond qui vous touchent. Chacun vous fait perdre 2 points de vie. Si vous êtes équipé d'un petit bouclier, vous ne perdez qu'un point de vie à chaque débris qui vous touche. Si vous survivez à cette averse mortelle, rendez-vous au [99](#).

397

La nuit est maintenant tombée, nimbant d'or sombre les lointaines collines et vous faites halte. Après vous être occupé de votre monture, il vous faut peu de temps pour faire un feu de broussailles et vous restaurer. Assis devant les flammes, vous vous imprégnez du silence de la nuit, troublé par le bourdonnement des insectes et le hululement monotone d'une chouette. Mais vous sentez bientôt une présence étrangère... Un froid glacial et soudain, comme une porte qui s'ouvrirait brutalement sur un autre monde. Votre monture piaffe, nerveuse, et vous vous levez, mal à l'aise. Dans la pénombre mauve, vous distinguez bientôt des formes spectrales, vaguement lumineuses, qui semblent danser au ras du sol. Les esprits ! Les esprits des trois crucifiés ! Ils viennent vous hanter, menés par celui de l'homme que vous avez laissé mourir. Vous vous débâtez furieusement pour repousser leurs assauts tandis qu'ils s'enroulent autour de vous, hurlant leur haine silencieuse, vous enveloppant du froid glacial de la mort.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total de volonté, rendez-vous au [488](#). Si ce résultat est supérieur, rendez-vous au [454](#).

398

Hélas, vos pouvoirs sont encore trop récents pour que vous puissiez en user à volonté. La transformation ne s'opère pas et vous restez tremblant, exténué et la tête lourde, l'esprit ébranlé (vous perdez 3 points de vie). Repoussant avec rage Orénoque qui vient à votre aide, vous dévalez les marches pour rejoindre la base de la pyramide et, une fois à l'extérieur, entamez une course éperdue à travers les rues silencieuses, envahies par la nuit. Mais vous connaissez encore mal cette partie de la cité, manquez vous égarer, alors que chaque minute compte. Parviendrez-vous à temps pour prévenir votre père ? Lancez deux dés et ajoutez deux au résultat, puis lancez deux dés à nouveau : si le premier lancer est supérieur au second, rendez-vous au [103](#). Si c'est le second qui est le plus élevé, rendez-vous au [284](#).

399

Votre interlocuteur est un homme mûr, les traits marqués mais encore énergique et vigoureux. Il se présente comme Achic, capitaine de mercenaires et ces hommes font partie de sa compagnie. Vous prenez place et, après avoir demandé de l'eau chaude et des tissus propres, il entreprend de nettoyer et panser vos blessures tandis qu'un de ses compagnons sort baumes et onguents d'une sacoche (lancez un dé, ajoutez 6 et ajoutez le résultat obtenu à votre total de points de vie).

- Nous prenons demain la route de Téocalli, nous nous rendons auprès de villageois qui nous sont venus en aide il y a deux saisons. Nous nous étions perdus dans les collines en pleine saison des pluies, nous pataugions dans la boue, rongés par la faim et les fièvres. Ces braves gens sont venus à notre aide et depuis, chaque année, nous allons passer un moment avec eux. Nous en profitons pour leur apporter des vivres et des biens dont ils ont besoin. Tu me sembles être un aventurier sachant se battre. Tu pourrais venir avec nous : j'ai perdu un de mes gars dans une bagarre stupide il y a une semaine et sur la route, on a toujours besoin d'une bonne lame de plus.

Vous lancez un regard suspicieux au capitaine et il rit doucement :

- Je l'admets, je ne suis pas venu à ton aide auprès de cet imbécile d'aubergiste juste par bonté d'âme. En te voyant, j'ai tout de suite vu que tu pourrais nous convenir, je sais repérer un bon combattant à travers n'importe quel brouillard.

Ce Achic est plutôt direct mais franc et sympathique. Après tout, il n'est pas censé savoir que vous avez également à faire à Téocalli. D'un autre côté, vous avez tendance à préférer votre compagnie à celle des autres.

Si vous êtes intéressé par l'offre d'Achic, rendez-vous au [189](#).

Si vous préférez la décliner, rendez-vous au [74](#).

400

La traque se poursuit mais prend un tour dramatique : un à un, vos compagnons sont retrouvés morts, les yeux hantés d'une horreur sans nom. Vous découvrez le dernier pendu à un arbre, se balançant de façon grotesque, le cou brisé, la langue jaillissant comme un pistil obscène. Pendu ? Comment un fauve pourrait-il pendre un homme ? Au même moment, les nuages occultent la lune, les ténèbres envahissent la forêt et la voix résonne à nouveau dans votre esprit.

- Je me suis visiblement trompé à ton sujet. Tu l'auras voulu et tu vas payer ton obstination imbécile. Quel dommage cependant...

Vous regardez autour de vous, inondé de sueur, les nerfs à vif. Un silence irréel règne, comme si la forêt entière retenait son souffle. Un feulement au-dessus de vous... Levant la tête, vous n'avez que le temps d'apercevoir le fauve juché dans les branchages avant que ce dernier ne vous saute à la gorge, vous plaquant violemment au sol. Une succession d'images éclatées défile dans votre esprit hébété en quelques secondes, deux yeux verts, horriblement humains, vous vrillent du regard avant que les terribles crocs ne vous brisent les vertèbres dans un craquement sinistre.

Votre aventure s'achève ici.

401

Alors que votre adversaire tombe à terre, crachant sa vie par sa blessure, vous vous portez sans attendre au secours d'Ayuna. La chamane soutient avec difficulté les assauts furieux d'Hutec en personne et pousse soudain un cri en heurtant un cadavre avant de tomber. Avec un cri de triomphe, son assaillant lève son arme... Vous parrez le coup dans le

crissement de l'acier et une gerbe d'étincelles avant de contre-attaquer, lacérant le visage d'Hutec au passage. Le seigneur des hauts plateaux part en arrière en hurlant, portant les mains à son visage en sang. Sans attendre, vous aidez Ayuna à se relever et l'entraînez dans la remise. Un spectacle horrible vous y attend : des dizaines de corps pendus aux poutres, oscillant doucement dans la pénombre, les yeux révoltés. Hommes, femmes, enfants... Sans doute les habitants du hameau. Bruits de pas précipités, cris, appels... Des silhouettes accourent. Sans attendre, vous sortez un cheval de sa stalle et l'enfourchez avant de partir au galop, cramponné à sa crinière, les bras d'Ayuna passés autour de votre taille. Franchissant les portes, vous avez la vision fugitive d'Hutec soutenu par ses hommes, le visage en sang, peinant à se relever.
Rendez-vous au [125](#).

402

Le marché de Xolo se révèle impressionnant, vaste esplanade animée et colorée où les marchands proposent quantité de marchandises, dans l'odeur de la vanille, du tabac et des fleurs. Fruits et légumes colorés, poteries et tissus, monceaux d'aromates et d'épices venus de très loin, odeur puissante des cuirs et des peaux... Jouant des coudes au milieu de la foule, vous êtes bientôt interpellé par une voix enfantine.

- Regarde Copal, j'avais raison, c'est lui !

Vous souriez au jeune Saphir, accompagné de sa préceptrice et escorté d'un seul garde. Le jeune prince vous prend joyeusement la main :

- Tu viens ? Je vais te guider.

Pendant une heure, vous accompagnez l'enfant, ce dernier vous bombardant de questions, sa préceptrice ayant bien du mal à calmer son excitation. Elle se tourne vers vous, profitant que son protégé soit aller vous acheter des fruits.

- Pardonnez son excitation, *Sapa* (Seigneur). Il voit peu de monde et s'emballe d'un rien. Et son père est si peu présent... Perdu dans ses rêves... Ce pauvre petit aurait bien besoin qu'on s'occupe de...

La brave dame s'interrompt brusquement et se mord la lèvre, vous jetant un regard gêné. Vous la rassurez d'un sourire mais dès le retour du garçon, prétextant ses leçons, elle le ramène au palais. Vous saluez l'enfant qui, accroché à la main de sa préceptrice et marchant à reculons, agite gaiement le bras dans votre direction.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez maintenant aller faire un tour du côté des temples (rendez-vous au [250](#)) ou aux jardins flottants du palais (rendez-vous au [24](#)). Si vous avez déjà visité ces endroits, il est temps de rentrer (rendez-vous au [332](#)).

403

Vous haussez les épaules et la chamane regarde autour d'elle avec inquiétude.

- Quoiqu'il en soit, je comprends pourquoi les indigènes évitent l'endroit. Et pourquoi ceux qui s'y sont aventurés n'en sont jamais revenus... Viens, ne tardons pas, rien ne dit qu'il n'y en a pas d'autres.

L'idée de voir une autre de ces créatures surgir des ténèbres vous fait presser le pas et l'aube vous trouve à l'orée de la forêt, le jour naissant bruyamment salué par singes et oiseaux. Après avoir cueilli quelques noix et baies et avoir pansé sommairement vos blessures, Ayuna vous désigne le nord.

- Nos chemins se séparent ici. Téocalli est toute proche désormais et tu y trouveras toutes les réponses à tes questions. Et nous nous y reverrons sûrement. Prends ceci mon ami, tu en auras besoin.

La chamane vous passe au cou un médaillon en or en forme de soleil avant de vous souhaiter bonne route et de disparaître au sein de la forêt (si vous avez déjà un médaillon semblable, ne tenez pas compte de ce présent. Dans tous les cas, notez qu'Ayuna est désormais votre amie). D'une démarche un peu raide, vous reprenez votre route. Rendez-vous au [19](#).

404

Alors que vous saluez la chamane, cette dernière ôte de son cou un médaillon en or, en forme de soleil, avant de vous le tendre.

- Prends ceci, tu en auras besoin pour passer les Gardiens. Fais vite maintenant. (Si vous avez déjà un médaillon de ce genre, ne tenez pas compte de ce présent).

Vous suivez la longue galerie qui ne tarde pas à déboucher sur un lieu à couper le souffle : une caverne gigantesque où s'étage une succession de corniches reliées par des escaliers taillés dans la pierre. Le fond de la caverne est rempli d'une eau sombre et profonde. Là-haut, bordée d'un rideau de lianes épaisses comme des pythons se dessine une ouverture circulaire, laissant apercevoir le ciel étoilé. Un *cénote*, un puits utilisé autrefois par les prêtres de l'Ancien Empire pour des sacrifices humains aux dieux de l'inframonde. Les victimes, chargées de chaînes d'or et de fleurs, descendaient les escaliers pour être jetées dans les profondeurs. La clarté lunaire inonde l'endroit d'irisations mouvantes et d'un éclat étrange, sinistre. Mal à l'aise, il vous semble ressentir la détresse et l'horreur de toutes les victimes sacrifiées ici. Sans attendre, vous montez les marches les plus proches pour rejoindre l'ouverture éclairée par les étoiles.

Si vous avez empêché la jeune Xena d'être sacrifiée, rendez-vous au [187](#).

Sinon, rendez-vous au [344](#).

405

Yuka vous presse l'épaule avec émotion avant de s'enfoncer dans la forêt, d'une démarche mal assurée. Vous reprenez votre route, à la recherche d'un endroit pour faire halte car la nuit, chaude, étouffante, est tombée, saluée par cris et grognements. Alors que vous le guidez par la bride, votre cheval piaffe et se cabre soudain, effrayé.

- Hé bien mon beau, qu'y a-t-il ?

Au même moment, le vent tourne, apportant une odeur âcre, ophidienne. Le sol se met à vibrer doucement, une masse imposante et brutale approche, brisant et piétinant les branchages. Une silhouette apparaît soudain, courant de manière éperdue, une femme brune, un arc en bandoulière, le carquois vide à la hanche. Et derrière elle... Un lézard

énorme, une sorte de varan monstrueux au corps souple crénelé d'épines, son ventre bombé touchant presque le sol, la gueule grande ouverte sur une double rangée de crocs jaunes. Un *xilin*, un des lézards géants de la forêt ! Votre monture détale et disparaît dans la nuit en un galop terrifié alors que la femme trébuche et tombe à vos pieds. Se déplaçant à une vitesse impressionnante, le monstre est déjà là, fauchant les branches de sa queue souple, la lune éclairant ses écailles d'une lueur lépreuse.

Si vous avez une fronde, au moins un projectile et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [376](#).
Si vous n'avez pas de fronde ou ne souhaitez pas l'utiliser, rendez-vous au [290](#).

406

Le plateau se déploie en terrains vallonnés réunis par de douces déclivités couverte d'une herbe épaisse. Des collines proches vous parviennent les cris des singes et des oiseaux. Mais soudain, une odeur écœurante vous agresse et vous tirez sur les rênes de votre monture. Devant vous se dressent trois hommes crucifiés, exposés au soleil comme une cible. La peau rougie et brûlée, les lèvres noircies, ils pendent misérablement, liés à leur croix d'infortune. Sur un rocher proche est peint le message suivant : *Ceci est la justice d'Hutec, seigneur des hauts plateaux*. Deux des crucifiés ont été déjà attaqués par les vautours, des lambeaux de chair arrachée laissant apparaître le jaune de l'os et le troisième... Dieux, il est encore vivant ! Il remue et gémit faiblement. Dans un suprême effort, l'inconnu redresse douloureusement la tête et vous dévisage de ses yeux mi-clos. Si vous tentez de délivrer cet homme, rendez-vous au [173](#).
Si vous passez votre chemin, rendez-vous au [262](#).

407

Formes et silhouettes indistinctes... Retour à la conscience, à la douleur... Vous êtes allongé à même le sol d'une cahute, pieds et poings liés, le corps engourdi et on vous a enlevé vos armes. La lumière trop vive d'une lampe... Les villageois rencontrés tantôt, déployés en cercle autour de vous et vous observant sombrement... Pourquoi ces imbéciles vous ont-ils attaché ? Leur chef s'avance, la lampe éclairant son visage aux pommettes saillantes.

- Tu es réveillé, c'est bien. Tu es fort, très fort pour avoir survécu à l'attaque du fauve. Nous t'avons retrouvé au pied du tupa et t'avons ramené ici. Tu vas finalement nous aider à nous débarrasser de lui. Nous allons te mener à son repaire que nos éclaireurs ont trouvé pour t'offrir à lui. Une fois sa faim apaisée, il nous laissera tranquilles un moment ou même il partira avec un peu de chance. C'est la seule solution pour protéger nos familles. Vous vous redressez dans une bordée de jurons orduriers mais aussitôt la tête vous tourne et vous vous rallongez avec une grimace.

- Tiens-toi tranquille jusqu'à notre retour. Venez vous autres, il faut nous préparer, l'aube est proche.

Ces chiens quittent la pièce, vous laissant dans l'obscurité. Un rapide coup d'œil vous confirme que vous êtes dans une remise, sentant le renfermé, encombrée de poteries, nattes et tapis. Vous contorsionnant, vous parvenez à saisir un vase et à le briser. Tenant

maladroïtement un tesson coupant entre vos doigts, vous tentez de cisailer ces cordes. Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'habileté, rendez-vous au [326](#). Si ce résultat est supérieur, rendez-vous au [156](#).

408

Vous plongez vers les profondeurs, les flèches transperçant les eaux bleu sombre autour de vous, sans vous toucher heureusement. Le fond du gouffre est recouvert de squelettes et d'ossements englués de sécrétions, parés de bijoux et d'amulettes, dépouilles des sacrifiés d'autrefois. Et parmi eux repose désormais Yuka, fixant pour toujours la surface de ses yeux morts... Alors que la panique vous envahit, vous discernez dans la paroi l'ouverture d'une galerie immergée. Peut-être cette dernière débouche-t-elle sur une poche d'air ou sur l'extérieur ? Pas le choix, la poitrine vous brûle, de petits papillons commencent à danser devant vos yeux. D'un rapide battements de pieds, vous vous engagez dans le sombre boyau. La tête vous tourne, vos oreilles sifflent, vous allez mourir là, piégé, noyé... De la lumière ! Vous crevez la surface et restez allongé sur un rebord de pierre lisse, bouche ouverte, la poitrine douloureuse, le cœur battant sourdement entre vos côtes (vous perdez 5 points de vie). Une grotte, humide et sombre, tapissée de lianes et de vigne sauvage. Au-dessus de vous, la lumière de la lune tombe en faisceaux frémissants d'une ouverture ronde, probablement une voûte qui s'est effondrée. Hors de l'eau, frissonnant, vous levez la tête. Ces lianes semblent solides... L'escalade se révèle lente et difficile. Vous avez l'impression d'avancer comme un scarabée à moitié écrasé, des insectes inconnus et rampants se glissent sous votre tunique, les courbatures vous engourdissent le cou, les épaules, les bras. Vous parvenez enfin au but pour vous effondrer à plat ventre, le corps engourdi et douloureux. Alors que vous vous redressez, se dessine sur la clarté lunaire une femme en tenue de chasse, un arc en bandoulière, un carquois rempli fixé à la hanche. Plus très jeune, les cheveux noirs striés d'argent, elle affiche en vous voyant un air soulagé. Si vous avez déjà rencontré Ayuna, rendez-vous au [119](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [257](#).

409

Le bolas siffle et vient se refermer autour de vos jambes, vous faisant lourdement chuter sur l'herbe épaisse. Alors que vous vous relevez maladroitement, vos poursuivants vous entourent et un coup violent sur la tête vous fait perdre conscience. Sensation de ballonnement, odeur fauve et animale, tête douloureuse et martèlement de sabots... Vous revenez à vous, entravé et jeté en travers d'un arçon de selle comme un sac de noix tandis que vos ravisseurs galopent sous le ciel étoilé. Bientôt, le groupe fait halte et vous êtes jeté à terre sans ménagements, à vos côtés Yuka ligoté et traité de la même façon. A la lueur des torches, Hutec se dresse devant vous, un sourire mauvais aux lèvres. Si vous avez sauvé la petite Xena du sacrifice, rendez-vous au [180](#). Si tel n'est pas le cas, rendez-vous au [236](#).

410

Votre attaque prend les deux hommes au dépourvu et le premier s'effondre en gémissant, le crâne ouvert dans une pluie de sang, mourant sur place sans comprendre. Mais son compagnon réagit avec les réflexes d'un chasseur éprouvé : il se rejette en arrière d'un vif coup de reins et échappe à votre lame avant de contre-attaquer, dégainant un coutelas de chasse à large lame.

Cet adversaire devra faire plus de 5 pour vous atteindre et son coutelas vous infligera 3 points de blessure supplémentaires. Il est solide, doté de 19 points de vie et attaque le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [367](#).

411

D'autres aboiements... Deux autres molosses jaillissent soudain de l'obscurité. Détalant aussitôt, vous courez à travers la forêt, giflé, griffé par branchages et feuillages, les chiens sur vos talons. Une racine noueuse vous fait tomber et rouler sur l'herbe épaisse, vous vous redressez en grognant pour voir les deux prédateurs aux yeux fous surgir. Une flèche siffle et foudroie le premier en pleine course, le second s'abat en couinant quelques secondes plus tard, un long trait empenné de noir saillant de sa gorge. Surpris, vous vous retournez pour voir émerger des feuillages une femme en tenue de chasse, le carquois fixé à la hanche, l'arc à la main. Quelques restes de beauté éclairent son visage marqué par les ans, sous le large bandeau de tissu blanc orné d'amulettes qui maintient ses longs cheveux noirs parsemés de fils d'argent.

Si vous avez déjà rencontré Ayuna, rendez-vous au [119](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [171](#).

412

La galerie s'achève sur une vaste caverne, si sombre que la flamme de votre lampe semble lutter contre les ténèbres. Une odeur âcre, animale, vous prend à la gorge et vous soulève le cœur : urine, excréments et sang séché. Quelque chose craque sous vos semelles : des ossements, brisés, éclatés comme pour en extraire la moelle. Un frisson glisse le long de votre échine, comme une goutte d'eau tiède. Il y a quelque chose, là, tapie dans l'obscurité. Vous reculez brusquement devant la créature qui en émerge, feulant doucement. Un jaguar magnifique, une bête splendide, vibrante d'une vie formidable. Stupéfait, vous notez la musculature, la démarche mortelle tandis qu'il cambre ses reins puissants et agite sa queue, le ventre parcouru d'un frisson d'anticipation. Vous reculez et dégainez après avoir repoussé votre compagnon derrière vous mais vous ne vous faites aucune illusion : votre seule chance est de trouver le cœur dès le premier coup. Vous vous concentrez sur le fauve

qui avance, respirant lentement.

Si vous avez croisé plus tôt un homme inconnu, aux yeux verts, qui vous observait depuis une corniche, rendez-vous au [206](#).

Sinon, lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté, rendez-vous au [329](#). Si ce résultat est supérieur à ce total, rendez-vous au [293](#).

413

Un silence étrange plane sur les eaux ensanglantées où reposent les replis monstrueux du serpent. Frissonnant de dégoût, trempé, la bile aux lèvres, vous gagnez la rive où Ayuna vous aide à vous hisser. Laissant là votre traversée, vous vous enfoncez au sein de la végétation et ne faites halte qu'un bon moment plus tard. La chamane semble soulagée, inspectant cependant les alentours d'un regard méfiant.

- Je pense que nous les avons définitivement semés. Merci pour tout mon ami mais il faut nous séparer maintenant, d'autres ont besoin de moi. Téocalli est toute proche, tu y trouveras les réponses à tes questions. Et nous nous reverrons certainement. Prends ceci, tu en auras besoin pour passer les Gardiens. Que les esprits te protègent.

La chamane vous passe alors au cou un médaillon en or en forme de soleil, fixé à une chaînette de même métal (si vous avez déjà un médaillon semblable, ne tenez pas compte de celui-ci. Notez également qu'Ayuna est désormais votre amie). Votre compagne vous presse affectueusement l'épaule avant de se détourner et de s'enfoncer au sein de la forêt. Après avoir sommairement apaisé votre faim de quelques baies et fruits, vous vous remettez en route. Rendez-vous au [19](#).

414

Le plateau se déploie en terrains vallonnés réunis par de douces déclivités couverte d'une herbe épaisse. Une étendue ponctuée par endroits de larges bosquets, offrant une perspective singulière, à la fois vaste et limitée. Des collines proches vous parviennent les cris des singes et des oiseaux. Mais bientôt, une odeur infecte vous parvient et vous tirez sur les rênes de votre monture. Devant vous se dressent trois hommes crucifiés, exposés au soleil comme une cible. La peau rougie et brûlée, les lèvres noircies, ils pendent misérablement, à leur croix d'infortune. Sur un rocher proche est peint un message : *Ceci est la justice d'Hutec, seigneur des hauts plateaux*. Deux des crucifiés ont été déjà attaqués par les vautours, des lambeaux de chair arrachée laissant apparaître le jaune de l'os. Et le troisième... Dieux, il est encore vivant ! Il remue et gémit faiblement. Dans un suprême effort, l'inconnu redresse douloureusement la tête et vous dévisage de ses yeux aux paupières gonflées.

Si vous tentez de délivrer cet homme, rendez-vous au [173](#).

Si vous passez votre chemin, rendez-vous au [397](#).

Saya est à peine mort que vous vous détournez pour vomir, encore sous le choc de votre transformation. Eclairée par la lune, la Vierge Noire semble vous regarder avec fureur et vous maudire. Mais dans le même temps, une sensation étrange vous envahit, celle d'un soulagement intense. Autour de vous, la paix et le calme règnent, comme une malédiction enfin levée, une blessure enfin refermée. Bientôt, une voix retentit sous les frondaisons, la lueur d'une torche crépite dans la nuit et le capitaine Carenque surgit dans la clairière.

- Enfin te voilà ! Je te cherche depuis... Dieux !

Stupéfait, l'officier se penche lentement vers les corps étendus avant de vous dévisager avec stupeur.

- Que s'est-il passé ici ? Et que fais-tu ainsi, nu, éclaboussé de sang et de terre ? Dieux, dans quel état tu es !

Le capitaine ôte son léger manteau pour vous en envelopper tandis que vous répondez à ses questions du mieux possible, la voix hachée. A son regard, vous comprenez qu'il se demande si vous n'êtes pas en fait tout simplement fou. Se penchant sur le corps de Saya, il dévoile un tatouage en forme de crâne ricanant, sur la poitrine, au niveau du cœur. Des émotions contradictoires passent sur son visage puis il hausse ses larges épaules.

- Personne ne regrettera cette ordure. Qui aurait pensé cependant qu'il était un adorateur de la Vierge Noire... Le roi te pardonnera cette mort quand il saura et j'appuierai ta défense. Viens, rentrons, il vaut mieux ne pas rester là, mes hommes attendent non loin.

(Vous récupérez votre armement habituel avant de partir).

Rendez-vous au [54](#).

Au réveil, vous êtes seul et le soleil est haut dans le ciel. Le feu se meurt en volutes paresseuses dans une odeur d'herbes sèches et de cendres.

- Shakama ?

Personne. Alors que vous vous relevez, vous découvrez un message tracé au charbon de bois sur le mur, d'une écriture énergique et hachée :

Mon frère, je dois te laisser car la solitude est la compagne des fils de Huacan. Tu dois désormais apprendre seul à maîtriser les pouvoirs qui sont en toi. Tu découvriras ta nouvelle nature au fil des jours et partout où se trouve un Fils ou une Fille de la Chasse, tu trouveras un frère ou une sœur. Poursuis ton chemin mais n'oublie pas de me revenir un jour : nous irons chasser ensemble. Et n'oublie pas ce que je t'ai laissé.

Surpris, vous découvrez à vos pieds un médaillon en or représentant un soleil, passé à une chaînette de même métal (Si vous possédez déjà un médaillon semblable, ne tenez pas compte de celui-ci. Notez également que Shakama est désormais votre frère). A proximité se trouvent une besace garnie de nourriture et unealebasse emplie d'eau fraîche. Après vous être restauré, vous reprenez votre route, troublé.

Rendez-vous au [19](#).

L'attaque est aussi soudaine qu'imparable : jaillissant d'une alcôve cachée par une des tentures derrière vous, la femme inconnue vous passe un bras mince mais solide autour du cou et coince son genou entre vos reins tandis qu'une lame recourbée pique votre gorge, y faisant perler le sang. Une voix douce mais menaçante, teintée d'un fort accent étranger, murmure à votre oreille :

- Doucement l'ami, doucement. Pas un geste ou je t'ouvre la gorge comme le boucher égorge un agneau. Qui es-tu et qu'est-ce que tu fais ici ?

Diable, cette femme est aussi furtive et silencieuse qu'une panthère ! Et quoique mince et légère, elle vous maintient fermement.

Si vous lui répondez, rendez-vous au [197](#).

Si vous tentez de vous dégager, rendez-vous au [360](#).

Ils sont là, vous sentez leur présence... Ils flottent autour de vous, invisibles et immatériels. Vous tentez d'entrer en contact avec votre père, par-delà les limbes mais en vain. Des images confuses tourbillonnent, des collines nimbées de brume... Un visage d'enfant se détache soudain avec une netteté surprenante. Une petite fille, enveloppée de laine et richement parée, les yeux perdus, hantés... Son visage persiste, exprimant détresse et apathie tandis qu'une sensation désagréable vous envahit. Peur, tristesse, confusion... Des silhouettes s'agitent derrière ce visage aux yeux mornes et implorants. La vision cesse brutalement, comme une bulle que l'on crève et vous vous retrouvez assis au bord de votre couche, inondé de sueur. Mal à l'aise, vous restez un moment pensif avant de vous endormir, épuisé.

Rendez-vous au [11](#).

- Qui es-tu ? demandez-vous.

- Je suis Ayuna, chamane et guérisseuse. J'ai perçu grâce à mes pouvoirs la détresse de ces villageois. J'ai pris le chemin du hameau pour venir en aide aux survivants et les soigner. Trop tard hélas... Y compris pour ce pauvre Yuka.

- Que veux-tu dire ?

- Je l'ai trouvé mort sur le chemin, il n'a pas survécu à ses blessures. Je rentrais chez moi lorsque ce maudit Xilin m'est tombé dessus et m'a prise en chasse. J'ai également ressenti ta présence et ton geste généreux envers Yuka. Si je n'ai pu le sauver, je me dois de t'aider. Viens, ma maison n'est pas loin, il faut nous hâter et...

La nommée Ayuna s'interrompt soudain et une expression de surprise passe sur son visage alors qu'elle aperçoit l'amulette passée à votre cou. Elle vous dévisage un instant avant de reprendre.

- Viens, il ne faut pas rester ici, les spadassins d'Hutec rôdent et ils te tueront sans hésiter.

Ma maison est proche, nous y serons en sécurité.

Si vous suivez Ayuna, rendez-vous au [48](#).

Si vous refusez, rendez-vous au [227](#).

420

Vous vous lancez aussitôt à la poursuite des villageois. La-haut, les frondaisons bruissent doucement sous les étoiles, une lune complice éclairant la piste à travers les feuillages odorants. Et cette farouche exultation qui monte en vous, fait battre votre cœur plus vite. Il vous faut peu de temps pour rejoindre vos proies : embusqué dans la pénombre, vous entendez leurs voix et apercevez la lueur dansante de leurs lampes dans l'obscurité. Vous voilà bientôt à proximité des plus proches, ces derniers vous tournant le dos et fauchant les fourrés de leurs lances, aussi bruyants que des perruches effrayées, les imbéciles... Votre attaque les prend complètement par surprise : deux s'effondrent en beuglant, aspergeant l'herbe épaisse de leur sang, avant que les autres ne réagissent. Vous êtes déjà sur eux, frappant avec la vivacité d'un serpent en colère et il n'en reste bientôt plus qu'un. Un grand et osseux gaillard, les sourcils épais et le teint cuivré, un coutelas de chasse à large lame au poing. Il s'avance sans peur, les yeux brillants dans la pénombre.

Cet adversaire devra faire plus de 5 pour vous atteindre et son coutelas vous infligera 3 points de blessure supplémentaires. Il est solide, doté de 20 points de vie et attaque le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [75](#).

421

Sans faire aucun bruit, vous vous levez et partez, ne quittant pas des yeux la silhouette endormie à la respiration régulière. Une fois au-dehors, vous vous hâtez à travers la forêt envahie par la nuit, dans le bourdonnement des insectes. C'est alors qu'une voix résonne dans votre esprit :

- Imbécile ! Je t'ai mal jugé semble-t-il. Tant pis pour toi. Retourne donc auprès de ces moutons puisque c'est ce que tu veux !

Vous pressez le pas, le cœur battant, vous attendant à chaque instant à voir surgir un jaguar des taillis épais. Mais vos craintes se révèlent vaines et, alors que l'aube éclaire le monde, vous avez la surprise de retrouver votre cheval, en train de paître tranquillement, à la lisière de la forêt. C'est donc au galop que vous quittez cette dernière, vous aventurant sur le vaste plateau s'étendant jusqu'à l'horizon.

Rendez-vous au [414](#).

Le corps de Saya roule en bas des marches avant de s'immobiliser et vous devez vous retenir au siège pour ne pas tomber. Un sentiment inattendu vous envahit, celui d'un soulagement immense, bien supérieur à celui d'une simple victoire. Votre esprit exercé ressent ce changement mystérieux de façon profonde, un apaisement infini, inexplicable. Comme une blessure qui se referme.

- Hé, ça va mon garçon ? demande une voix ferme tandis que Carenque passe un bras autour de votre taille.

Vous regardez autour de vous, comme au sortir d'un rêve. Saya est mort, ses compagnons également, le sol jonché est jonché de cadavres. Virunga vous rejoint, secouant les gouttes de sang de sa lame.

- Nous devons une fière chandelle à ton protégé Carenque ! S'il n'avait pas découvert cette machination... Mais Zallao est parvenu à s'enfuir.

Le silence se fait alors que le roi avance au milieu des corps, tremblant et livide, le regard perdu.

- Le sang... Le sang et la mort. Dans un sanctuaire. Mon règne est maudit... Je suis maudit, souillé...

Le souverain tremble de plus en plus, comme un homme en transe et il faut toute l'autorité et la persuasion de Carenque pour lui faire reprendre ses esprits. Il est alors décidé de rentrer immédiatement à Téocalli. Rendez-vous au [175](#).

423

Un troisième cavalier bascule de selle, un trait fiché dans la poitrine. Il y a un bref flottement parmi vos poursuivants puis ces derniers tournent bride brusquement, sous le rire et insultes de votre compagne. Talonnant votre monture, vous vous enfoncez dans les profondeurs de la forêt. Après avoir sauté un tronc abattu et alors que votre cheval poursuit sa course éperdue, les feuillages vous griffant le visage, Ayuna se penche à votre oreille :

- Ces salauds ne vont pas abandonner si facilement ! Je connais un endroit où nous serons en sécurité !

Vous suivez les indications de la guérisseuse et bientôt, la forêt s'ouvre sur un lac endormi sous les étoiles déclinantes. La lune éclaire les eaux sombres de sa lueur argentée, dessinant les contours d'une petite île. Alors que vous descendez de votre monture écumante, Ayuna écarte les roseaux et les ajoncs trempés de rosée, cherchant visiblement quelque chose.

- Il nous faut gagner cette île, un petit sanctuaire dédié à la lune s'y trouve. La barque que j'ai laissée la dernière fois doit être là...

- Fais vite, répondez-vous nerveusement.

Tout semble calme et étrangement silencieux, comme souvent en ces heures étranges qui précèdent l'aube. Même les grenouilles se sont tues. Ayuna trouve enfin la barque et la met à l'eau tandis que vous empoignez la pagaie et vous installez. Vous voilà glissant sur les eaux bleues sombres en direction de l'île.

Rendez-vous au [167](#).

Vous êtes soudain plaqué sur le fond de la barge par une accélération d'une sauvagerie extravagante. Devant vous, les parois de basalte noir vous écrasent de leur masse imposante, des arbustes jaillissent pour vous griffer le visage, disparaissent aussitôt, happés par l'obscurité. Un choc violent ébranle l'embarcation, des rivets sautent et sifflent, mortels projectiles... Un homme bascule en hurlant, le visage éclaboussé de sang. Vous basculez à votre tour, vous débattant dans les eaux grondantes et furieuses, à moitié suffoqué. Luttant contre la force du courant, ballotté sur la crête écumante des eaux sombres, vous parvenez à atteindre la paroi et à vous y accrocher, vos doigts glissant sur la pierre mouillée. Alors que vous reprenez souffle, de l'eau plein les yeux, haletant, vous apercevez deux grandes silhouettes ondulantes et noires qui semblent danser vers vous. Deux serpents-rasoirs ! Une douleur fulgurante vous brûle la cuisse, les eaux se teintent de rouge quand l'un des reptiles vous arrache un lambeau de chair (vous perdez 4 points de vie). Furieux, vous parvenez à dégainer et frapper, décapitant le serpent. Mais son compagnon attaque à son tour.

Le serpent-rasoir est rapide et agile dans l'eau : il lui faudra faire plus de 4 pour vous atteindre et ses redoutables crocs vous occasionneront 4 points de blessure supplémentaires. Par contre, le reptile n'est pourvu que de 9 points de vie. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [384](#).

Une fois hors de danger, vous prenez un bref repos, dormant jusqu'au lever du jour. Une buée rose et or s'étend sur la forêt alors que vous reprenez votre route, accompagné par les cris de centaines d'oiseaux. Quelques fruits et baies parviennent à émousser une faim vorace et dans la journée, vous gagnez une vallée où s'ébattent des chevaux à demi-sauvages. Utilisant les pouvoirs qui sont les vôtres, vous entrez en contact avec l'esprit de celui qui vous semble le plus docile. L'animal vous observe un moment avant de se laisser enfin approcher. Lui parlant doucement, vous lui flattez l'encolure et lui caressez doucement les naseaux. Il accepte l'herbe que vous lui offrez et se laisse finalement enfourcher tandis que ses congénères s'ébrouent et s'éloignent. Vous retenant à la crinière épaisse, vous reprenez votre route. Une heure plus tard, faisant halte près d'une large rivière où s'ébrouent des hérons blancs, vous regardez autour de vous, poings sur les hanches. Non loin se déploie la vaste perspective d'un plateau blond et vert, ondoyant doucement sous le vent tandis que devant vous, une épaisse forêt monte à l'assaut des collines de basalte noir, dessinant une fresque primitive et farouche.

Si vous décidez de traverser la forêt, rendez-vous au [88](#). Si vous choisissez de passer par le plateau, rendez-vous au [414](#).

Vous revenez lentement à vous, clignez des yeux, vos extrémités remuent doucement... Un plafond de chaume, des murs d'adobe et de briques sèches... Vous êtes allongé au sol, sur une natte, le flanc pansé, une intense sensation de soulagement dans tout le corps. Dehors,

c'est la nuit, chaude, troublée par le grésillement des insectes.

- Te voilà enfin réveillé. Tu reviens de loin mon joli, des rives même de l'inframonde. Assise en tailleur à vos côtés, Ayuna se tient, un bol fumant posé près d'elle. D'une voix pâteuse, vous lui demandez ce qui s'est passé.

- Shakama est venu me chercher afin de te sauver. Tu as fait le bon choix en te tournant vers moi, le prix à payer aurait été trop fort si tu l'avais suivi. Tiens, bois ceci.

La chamane vous fait asseoir avant de vous tendre le bol, rempli d'une décoction à l'odeur amère.

- Tu as de la chance, je n'étais pas loin. J'étais parti secourir des villageois poursuivis par Hutek lorsque Shakama m'a appelée.

- Hutek ? demandez-vous en posant le bol avec une grimace.

- L'ordure qui règne sur la région.

Vous restez silencieux un moment avant de demander :

- Pourquoi m'as-tu sauvé ?

- Je suis une guérisseuse, je soigne qui en a besoin. Et à cause de ton amulette bien sûr, je l'ai tout de suite reconnue, dès notre première rencontre.

Vous ouvrez la bouche mais la chamane vous fait taire d'un index impérieux.

- Nous parlerons de tout cela plus tard. La nuit est encore jeune et il faut te reposer. Dors, je vais faire de même. Dors maintenant, dors... dors...

La main brune aux doigts tatoués décrit de larges cercles devant vos yeux cernés et ces derniers se ferment, irrésistiblement, alors que vous plongez dans un sommeil profond (lancez deux dés, ajoutez 6 au résultat et ajoutez ce résultat à votre total de points de vie). Rendez-vous au [166](#).

427

Vous entraînez votre compagnon dans l'étroit passage alors qu'au loin résonnent bientôt les cris et la clameur assourdie d'un combat. A votre grand étonnement, vous ne tardez pas à découvrir un véritable couloir, creusé dans la roche, ses murs grossièrement étagés, plongé dans l'obscurité. Vous faites halte un instant pour allumer une lampe prise dans votre sacoche et ouvrez de grands yeux : c'est un véritable dédale qui s'offre à la lumière dansante de la flamme, les parois ornées de peintures rupestres aux couleurs passées. Des figures géométriques, des animaux, des scènes de chasse au style naïf... Dans des alcôves se trouvent des restes de poterie, de vaisselle d'argile, de petits outils couverts de sécrétions et de poussière.

- Peut-être ceux qui ont sculpté la passe vivaient-ils ici ? suggère Kamek, blotti derrière vous.

Vous poursuivez un moment, comme dans un rêve, vous enfonçant dans les profondeurs de la montagne. Les ténèbres sont épaisses et semblent vouloir étouffer votre petite flamme, comme une chose vivante. Alors que se profile une nouvelle intersection, voilée de toiles d'araignée, vous faites halte avec un juron : vous êtes complètement désorienté et n'allez pas errer indéfiniment, comme une âme en peine. Après avoir donné la lampe au marchand, vous fermez les yeux et vous tenez immobile, respirant profondément, invoquant les esprits de ceux qui ont vécu ici. Bientôt, vous sentez leur présence, ils sont là, ils flottent à travers les galeries plongées dans une nuit éternelle, ils approchent... Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total de communion avec les esprits, rendez-vous au [361](#). Si ce résultat est supérieur à ce total, rendez-vous au [322](#).

Un long couloir aux murs soigneusement polis... Visiblement, la forteresse a été restaurée et son aspect ruiné n'est qu'apparence, vue de l'extérieur, pour ne pas attirer l'attention. Alors que vous approchez d'une porte, un hurlement de douleur retentit, se répercutant dans le couloir. Achic ! Sans attendre, vous ouvrez la porte et vous ruez à l'intérieur. En un instant, la scène se fige : vous sur le seuil, glaive au poing, Achic allongé nu au sol dans une flaque de sang et d'urine, bras et jambes en croix, solidement liés à des piquets plantés dans les interstices du dallage, le torse brûlé. Un brasero où fument des charbons ardents... Quatre hommes en demi-cercle autour de lui, l'un d'eux tenant encore une paire de tenailles... Les tortionnaires sont des hommes solides et osseux, le corps marqué par une vie de labeur et de servitude. Ils portent tous au cou la plaque de métal gravée du symbole des esclaves. Le plus grand d'entre eux est différent, un gaillard âgé mais encore solide, le teint hâlé, les cheveux poivre et sel, vêtu d'une courte tunique ornée de lamelles de métal. Il revient de sa surprise et tend soudain le bras :

- Qu'attendez-vous ? Tuez-le !

Vous plongez en avant, frappant à droite et à gauche, vos adversaires se gênant mutuellement et se blessant entre eux avec force jurons. Un premier s'effondre, vous évitez la charge du second et lui réglez son compte avant de pivoter pour affronter le troisième. La tête de ce dernier roule encore sur les dalles lorsque le dernier assaillant passe à l'attaque, furieux.

Cet adversaire a besoin de faire plus de 5 pour vous toucher et sa lame inflige 2 points de blessure supplémentaires. Doté de 19 points de vie, sa tunique ornée de lamelles de métal lui permet de retrancher 1 point de blessure. Vous attaquez le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [390](#).

Les chasseurs haussent les épaules et reprennent leur traque sans attendre, disparaissant à travers les arbres. En attendant, vous voilà sans monture, ni or ni nourriture. Peu après, vous vous installez du mieux possible dans une petite clairière à l'approche de la nuit, rageant contre les insectes voraces. C'est alors qu'un hurlement retentit, s'interrompant brutalement sur un bruit d'os brisés et un gargouillis sanglant. Un bruit de poursuite, de pas précipités fauchant les branchages, un corps qui tombe... La végétation s'ouvre sur le chasseur nommé Yati : couvert de sang et une jambe brisée, il rampe vers vous, une lueur de terreur dans les yeux, bégayant des supplications inutiles. Vous vous portez à son secours mais il meurt dans vos bras, la bave de la folie aux lèvres. Vous écarterz prudemment les branchages alentours et vous figez sur place : devant vous, les empreintes d'un grand fauve s'éloignent...

Si vous vous lancez à la poursuite de l'animal avant qu'il ne vous tombe dessus, rendez-vous au [355](#).

Vous pouvez également quitter cette forêt au plus vite, quitte à ne pas dormir cette nuit

(rendez-vous au [26](#)).

430

Vos poursuivants se rapprochent et vous regardez autour de vous, cherchant désespérément une cachette. Là, une crevasse entre deux statues, à moitié dissimulée par les lianes et les orchidées... Vous vous y engouffrez, haletant. Une grotte au sol inégal, à peine éclairée par une lumière maussade... Un tunnel obscur sentant le renfermé et la poussière, dans lequel vous avancez prudemment. Progressivement, les cris de vos poursuivants s'atténuent pour laisser place au silence, troublé de temps à autres par un filet d'eau suintant de la voûte, perdue dans les ténèbres.

- Attendez mon ami, je vais vous donner de la lumière.

Vous entendez Kamek fouiller dans sa sacoche et s'activer avec le briquet à amadou. Quelques instants plus tard, le marchand accroupi souffle doucement sur un petit feu de brindilles sèches, projetant une lueur dansante et fumeuse sur les murs. Des peintures rupestres et naïves, aux couleurs encore vives, représentant des scènes de chasse et de guerre... Kamek pousse soudain un petit cri, se retenant à votre bras : sont étendues sur une estrade de pierre des dépouilles desséchées, racornies comme du vieux cuir, enveloppées de peaux et de tissus de laine élimés. Les corps couverts d'immenses toiles d'araignée sont disposés en cercle autour d'un dernier, assis en tailleur, affaissé, drapé des lambeaux d'un ample manteau orné de breloques d'os et de cuivre. Grossièrement momifié, le défunt se tient face à vous, son regard éteint aux orbites vides fixant le vide pour l'éternité.

- Un tombeau, sûrement celui d'un chef de tribu primitive, murmure Kamek, mal à l'aise. Alors que vous alliez répondre, vous sentez une présence, immatérielle, impalpable. Un frisson glacé vous parcourt l'échine tandis qu'un froid soudain vous enveloppe, comme une écharpe. La momie semble frémir, vibrer doucement...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total de volonté, rendez-vous au [351](#). Si ce résultat est supérieur, rendez-vous au [118](#).

431

- Comment sais-tu cela ? demandez-vous.

- Je sais beaucoup de choses. Je...

L'esclave est interrompu par son maître, le visage furieux, le fouet siffle et trace un trait écarlate sur sa joue. Le géant titube et l'instant suivant, les coups pleuvent sur son échine.

- Maudit chien ! Je vais t'apprendre à la fermer !

Epuisé par sa longue marche, le colosse tombe à terre, les bras repliés autour de sa tête. Emporté par une excitation malsaine, le trafiquant s'acharne sur lui, avec un plaisir sadique, les yeux brillants. Jusqu'au moment où vous saisissez son poignet.

- Tu oses ? Chien, tu subiras le même sort !

Au même moment, son frère dégaine son arme mais le noir se jette soudain sur lui avec un cri sauvage et lui fait vider les étrières, roulant dans la poussière. Les chevaux hennissent et se cabrent, le ciel bascule. Tirant d'un mouvement brusque sur la lanière du fouet, vous

faites tomber de selle votre adversaire qui se relève aussitôt, jurons aux lèvres et arme au poing.

Ce trafiquant a besoin de faire plus de 5 pour vous toucher et son long fouet en cuir de serpent inflige 2 points de blessure supplémentaires. Attention : si votre adversaire fait un double, il parviendra à vous enlever votre arme avec son fouet et vous vous retrouverez alors dans la configuration d'un combat à mains nues, devant obtenir plus de 6 pour le toucher et ne lui infligeant que les blessures infligées par les dés (votre petit bouclier vous protégera toujours si vous en avez un). Si vous vous battez avec deux armes et que vous en perdez une, continuez avec la seconde en faisant plus de 5 pour le toucher et en infligeant 3 points de blessure supplémentaires. Si votre adversaire fait à nouveau un double, vous perdez votre deuxième arme. Le trafiquant n'a aucune protection et dispose de 19 points de vie.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [272](#).

432

Le reste de la journée se déroule sans incidents et bientôt, vous faites halte près d'un autre Tupa alors que la nuit tombe. Après avoir pris soin de votre monture, vous vous adossez au mur et observez la nuit s'étendre lentement sur le monde tandis qu'une lune rouge monte dans le ciel étoilé. Avez-vous rêvé ? Il vous semble avoir aperçu un mouvement, ressentir une présence. Le vent s'est levé et siffle sur les collines, votre monture s'agite, nerveuse. Arme au poing, vous faites quelques pas au-dehors. Un silence étrange règne, seulement troublé par le bruit du vent. Vous entendez soudain un hurlement d'horreur, suivi d'un grognement, du bruit de la chair que l'on déchire, des os que l'on broie.

Rapidement, vous découvrez un corps étendu dans les herbes hautes : un homme maigre, à la peau cuivrée, vêtu de coton et de peau de mouton, la gorge ouverte dans une mare de sang. Sa main a laissé échapper le coutelas qu'il tenait et ses yeux sont encore ouverts, témoignant d'une terreur évidente. Le silence est retombé comme un voile mortuaire. En contrebas, des silhouettes s'agitent, tenant des torches.

Si vous vous dirigez vers elles, rendez-vous au [335](#).

Si vous regagnez rapidement votre abri, rendez-vous au [178](#).

433

Au réveil, vous êtes reposé, rétabli, un intense soulagement dans tout le corps. Sons, couleurs et odeurs vous parviennent cependant d'une façon légèrement différente, subtile. Une sensation inexplicable et confuse imprègne votre esprit comme votre corps.

- Shakama ?

Personne, vous êtes seul dans la grotte éclairée par le jour naissant. Alors que vous regardez autour de vous, vous apercevez un message, écrit sur la paroi au charbon de bois : *Les Fils de la Chasse sont des solitaires mon frère et tu devras apprendre à gérer tes pouvoirs seul. Mais reviens-moi un jour, nous irons chasser ensemble. Prends ceci avec toi, tu en auras besoin pour passer les Gardiens.*

Vous découvrez alors votre équipement ainsi qu'un étrange médaillon en or, en forme de soleil, passé à une chaînette de même métal (si vous avez déjà un médaillon semblable, ne tenez pas compte de celui offert par Shakama. Vous regagnez votre total de points de vie du départ. De plus, vous êtes désormais capable de vous métamorphoser en animal. Pendant un bref instant la première fois, puis vous apprendrez progressivement à maîtriser cette capacité, ses effets et sa durée. Cela vous sera précisé le moment voulu. Notez enfin que Shakama est désormais votre frère). Une heure plus tard, vous quittez les lieux d'une démarche incertaine, l'esprit encore en pleine confusion Le reste du voyage se poursuit sans incident et Téocalli est toute proche désormais. Rendez-vous au [19](#).

434

Vos oreilles perçoivent bientôt un bruit de pas rapides, une course haletante... Une silhouette débouche soudain à l'angle d'un couloir. Dame Copal, portant le jeune Saphir dans ses bras ! Sa robe déchirée, les cheveux défaits et le regard terrifié, elle s'arrête brusquement devant vous. Remise de sa surprise, elle vous explique d'une voix hachée les derniers événements. Dès le début de l'attaque, un groupe d'assassins a rejoint les appartements du prince, suivant les indications fournies par le félon Zallao. Réalisant le danger, la brave préceptrice s'est enfuie avec le garçon. Bien qu'inquiet pour votre père, vous réalisez qu'il faut mettre l'enfant en sécurité. Dame Copal vous confie qu'elle s'apprêtait à rejoindre l'île sacrée où l'attend le grand-prêtre du soleil, un ami, à qui elle est parvenue à envoyer un message.

- Alors allons-y, venez !

Vous ouvrez la marche, suivie par la brave femme portant le jeune prince qui sanglote.

- Copal, j'ai peur !

- Tout ira bien mon chéri, ne t'inquiète pas. Regarde, notre ami est avec nous.

Bientôt, vous atteignez l'arrière du palais et le haut des marches de marbre vert qui descendent vers le lac. En bas, une pirogue est attachée à la jetée, éclairée par la lune. L'endroit est étrangement calme, encore épargné par les combats qui font rage en ville. A la clarté des étoiles, la masse sombre et imposante du quartier des temples se découpe sur la nuit chaude. Tendant la main à la préceptrice, vous descendez rapidement les marches. Si vous avez blessé Hutec au visage au cours de votre aventure, rendez-vous au [57](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [177](#).

435

Vous éloignant du corps de votre adversaire, vous regardez autour de vous, secouant la tête pour en chasser le sang et la sueur.

- Virunga ?

Ce n'est qu'un peu plus loin, parmi les ajoncs brisés et les nénuphars que vous découvrez les corps enlacés des deux combattants, leur sang se délayant rapidement dans les eaux sombres. La lame de Virunga est enfoncée jusqu'à la garde dans la poitrine de son adversaire mais ce dernier est parvenu à entraîner le brave seigneur dans la mort avec lui. Des bruits de lutte, des cris, vous tirent de vos pensées, il se passe quelque chose au-delà du canal, des silhouettes s'agitent là-bas. Votre père...

Si vous êtes devenu un fils de Huacan, rendez-vous au [291](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [330](#).

436

Vous racontez rapidement votre rencontre avec les villageois et la jeune femme hoche la tête.

- Bien, nous avons chacun notre objectif et ce ne sont pas les mêmes, séparons-nous ici et...

Un hurlement de souffrance retentit soudain, vous faisant sursauter. La voix du capitaine Achic ! Un nouveau cri résonne, venant de derrière le mur. Sans attendre, vous regagnez la grande pièce et franchissez l'autre porte, réalisant à peine que la voleuse vous suit. Vous ouvrez le panneau et en un instant, la scène se fige : vous et la voleuse sur le seuil, arme au poing, Achic allongé nu au sol dans une flaque de sang et d'urine, bras et jambes en croix, solidement liés à des piquets plantés dans les interstices du dallage, le torse rougi et brûlé. Un brasero où fument des charbons ardents... Quatre hommes en demi-cercle autour de lui, l'un d'eux tenant encore une paire de tenailles. Des ruffians solides et osseux, le corps marqué par une vie de labeur et de servitude. Ils portent tous au cou la plaque de métal gravée du symbole des esclaves, autrefois marque d'infamie et qu'ils arborent aujourd'hui avec fierté pour ne jamais oublier d'où ils viennent. Le plus grand d'entre eux est un gaillard âgé mais bien bâti, le teint hâlé, les cheveux noirs parcourus de fils argentés, vêtu d'une courte tunique ornée de lamelles de métal. Il revient de sa surprise et tend soudain le bras :

- Qu'attendez-vous ? Tuez-les !

Vous plongez en avant, frappant à droite et à gauche, vos adversaires se gênant mutuellement et se blessant entre eux avec force jurons. Un premier s'effondre, le ventre ouvert, vous évitez la charge trop hâtive du second et, avant que vous ayez pu riposter, la lame courbe de Parvati lui règle son compte avant de pivoter pour affronter le troisième. Laisant votre compagne à son combat, vous chargez le dernier assaillant.

Ce dernier a besoin de faire plus de 5 pour vous toucher et sa lame inflige 2 points de blessure supplémentaires. Doté de 19 points de vie, sa tunique ornée de lamelles de métal lui permet de retrancher 1 point de blessure. Vous attaquez le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [259](#).

437

Il vous faut peu de temps pour réaliser que vous vous êtes trompé : vous voilà dans un lacin de venelles étroites sentant l'urine, le crottin et la fumée, refuge des mendiants. Ils s'entassent ici, blottis dans la pénombre des arcades. La lueur dansante d'un brasero éclaire de façon sinistre leurs visages harassés et maussades tandis qu'ils vous dévisagent avec étonnement et méfiance. Le chien de l'un d'eux aboie de façon menaçante à votre approche. Y renonçant, vous revenez rapidement sur vos pas tandis qu'un gong résonne à nouveau, confirmant le début du couvre-feu. L'aubergiste est en train de fermer sa porte lorsqu'il vous voit arriver et vous fait entrer avant de pousser les verrous de fer. La grande

salle est vide désormais et, sans attendre, vous montez vous coucher.
Rendez-vous au [256](#).

438

Vous vous réveillez en sursaut et portez la main au poignard dissimulé sous votre traversin. Une silhouette se dessine dans l'ouverture de la fenêtre, celle d'un homme accroupi qui vous observe ou celle d'un grand chat, difficile à dire. La fenêtre était fermée pourtant... L'instant suivant, un homme se tient devant vous, vous fixant de ses yeux verts, avant de s'asseoir posément au pied du lit. Shakama !

- Il fallait que je te vois. Je ne voulais pas intervenir dans cette histoire mais il le faut maintenant.

- De quoi parles-tu ?

- Du secret de ta naissance. Il est temps que tu saches qui tu es vraiment et pourquoi tu es ici.

Shakama hésite puis reprend :

- Ta mère était une chamane respectée, une femme de grand savoir. Un jour, un seigneur de Téocalli a été gravement blessé par un fauve à la chasse et elle l'a découvert, inconscient. Fidèle à sa vocation, elle l'a alors emmené et soigné et ils se sont épris l'un de l'autre. Par amour pour lui, elle est venue le rejoindre ici. Et elle a aussitôt attiré le désir d'un autre homme. Saya... Saya, adorateur de la Vierge Noire, ennemie de la Lumière. Mais elle l'ignorait, heureuse, et elle est tombée enceinte. Saya, consumé de jalousie, a préféré la savoir morte plutôt qu'appartenant à un autre : il l'a empoisonnée alors que le terme de sa grossesse approchait et même tout son savoir n'a pu la sauver. Ta mère a lutté jusqu'au bout pour retarder sa mort et ainsi te donner la vie. A sa mort, ton père a pris peur, il se retrouvait seul avec toi et il est un guerrier, pas une mère. Il se doutait aussi que la mort soudaine de ta mère était suspecte et il craignait un sort identique pour toi. Il t'a alors emmené à Vassili pour te remettre à Aposco, celui qui t'a élevé et que tu as toujours cru être ton père. Aposco avait une dette envers ton père qui lui avait sauvé la vie autrefois. En échange d'une petite fortune, il a accepté de te prendre en charge et de t'élever comme son fils. Ton père est reparti après t'avoir laissé cette amulette que ta mère elle-même portait.

Abasourdi, vous restez sans répondre avant de demander, d'une voix que vous ne reconnaissez pas, qui est votre véritable père.

- Tu n'as pas encore compris ? C'est Carenque.

Rendez-vous au [191](#).

439

Au moment où vous gagnez votre refuge, des hennissements de terreur vous parviennent et vous pressez le pas. Pour trouver votre cheval affolé, ruant et se cabrant avant de rompre sa longe et de fuir au galop, avalé par la nuit. Au même instant, un frisson glacé vous parcourt l'échine : vous n'êtes pas seul ici... Levant lentement la tête, vous découvrez une

silhouette tapie au sommet du Tupa et deux yeux qui vous fixent intensément. Un jaguar ! Le grand fauve bondit soudain, vous percute de plein fouet et vous projette à terre. Souffle coupé, vous roulez le long de la pente, submergé par une tempête de crocs et de griffes, à moitié étouffé par la masse de l'animal qui vous écrase la poitrine. Douleur fulgurante, sensations éclatées, souffrance... Au sein de ce maelstrom furieux, vous parvenez à saisir votre arme et à frapper. Un sang chaud et épais vous éclabousse, l'étreinte se relâche et vous roulez sur le côté avant de heurter un arbre. L'animal a disparu aussi soudainement qu'il était apparu, s'évanouissant dans la nuit. Vous vomissez avant de vous redresser en titubant, le corps griffé d'entailles et de plaies brûlantes. Pris de vertige, les tempes battantes, vous devez vous retenir au tronc pour ne pas tomber. La forêt tanguait devant vos yeux tandis que vous faites quelques pas hésitants avant de vous effondrer à terre et de sombrer dans l'inconscience.

(Vous perdez 10 points de vie. Si vous êtes équipé d'un petit bouclier, ce dernier vous a partiellement protégé et vous ne perdez que 7 points de vie).

Si vous avez bavardé avec les villageois traquant l'animal, rendez-vous au [407](#).

Si vous avez parlé avec Ayuna, rendez-vous au [127](#).

440

- Qui es-tu ? demandez-vous.

- Je suis Ayuna la chamane. J'ai perçu grâce à mes pouvoirs la détresse de ces villageois et je suis venue à leur aide. Trop tard hélas pour le brave Yuka, je l'ai retrouvé plus loin, égorgé par un des chiens. Mais j'ai également ressenti ta présence et ton geste généreux envers ces gens, c'est pourquoi je suis venu à toi. Pauvre enfant, quelle tristesse... L'esprit dérangé de Umi aura eu raison de lui finalement.

La nommée Ayuna s'interrompt soudain et une expression de surprise passe sur son visage alors qu'elle aperçoit l'amulette passée à votre cou. Elle vous dévisage un instant avant de reprendre.

- Viens, il ne faut pas rester ici, les spadassins d'Hutec rôdent. Ma maison est proche, nous y serons en sécurité. Viens, on ne peut plus rien pour elle.

Si vous suivez Ayuna, rendez-vous au [48](#).

Si vous refusez, rendez-vous au [227](#).

441

Long couloir silencieux... Porter la petite vous ralentit, votre course se fait hésitante, votre foulée maladroite. Quelques instants plus tard, vous débouchez enfin en plein air et marquez un temps d'arrêt devant le spectacle grandiose qui s'offre à vous : la vallée de sel, immense, se déploie sous la nue étoilée, son blanc éclatant assombri de mauve, de bleu sombre et d'améthyste. Des hennissements proches vous tirent de votre contemplation. Vous découvrez alors sur votre droite plusieurs chevaux au piquet. Sans doute est-ce ainsi que les fidèles ont rejoint la mine pour assister au sacrifice... Sans perdre de temps, vous déposez en selle la petite, montez derrière elle et lancez votre monture au galop. Vous

vous éloignez rapidement tandis que vos poursuivants émergent de la mine, vociférant et gesticulant. Aussitôt, ils se précipitent vers leurs montures et vous prennent en chasse. A leur tête se trouve un grand et solide gaillard, somptueusement vêtu d'or et d'acier, la tête auréolée de plumes couleur feu. Le vent de la nuit siffle et vous asperge de sel, vous faisant tousser et pleurer. Un coup d'œil par-dessus votre épaule : vos poursuivants se rapprochent... Celui qui chevauche en tête tient un grand arc en main et encoche une flèche... Le sel craque et crisse sous les sabots des chevaux...

L'habileté de cet archer est de 9. Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à son total d'habileté, rendez-vous au [307](#). Si le résultat est supérieur à son total d'habileté, rendez-vous au [46](#).

442

Hors d'haleine, vous atteignez enfin votre but, vous réfugiant derrière la rampe des escaliers. Vous reprenez souffle, pris de vertige, tandis que les flèches viennent se briser contre la pierre. Courbé comme un grand chat, enjambant les cadavres hérissés de traits, vous gagnez alors l'intérieur du palais. Le grand hall est désert, tous les hommes valides combattent sur les remparts. Les bruits et les cris vous parviennent assourdis, la lueur des incendies éclaire le lac d'un éclat fantastique. Alors que vous parcourez les couloirs déserts, vous parvenez à une intersection. Un bruit vous parvient... Celui d'hommes en armes, accompagné de pas précipités et du cliquètement des harnachements. Ils sont sur votre droite et s'approchent rapidement, la lueur de leurs lampes éclaire progressivement le dallage à vos pieds. Mais impossible de savoir s'il s'agit d'alliés ou d'ennemis.

Allez-vous à leur rencontre (rendez-vous au [370](#)) ?

Ou partez-vous dans la direction opposée (rendez-vous au [434](#)) ?

443

Le jour venu brille un soleil vif, dans un ciel d'un bleu éclatant. Depuis les tours de briques de l'île sacrée, les prêtres entonnent les chants saluant l'astre du jour. Une grande agitation vous parvient et vous jetez un œil par la fenêtre triangulaire de votre chambre : de nombreux serviteurs vont et viennent, on harnache des chevaux, on crie, on s'agite... Quelques minutes plus tard, Carenque vous accueille aux écuries, tenant par la bride un superbe pur-sang, la crinière ornée de plumes aux couleurs éclatantes, la queue tressée de fils d'or :

- Pour toi mon garçon.

Avec un sourire, vous flattez l'encolure de l'animal et il frotte doucement ses naseaux contre votre joue tandis que vous lui parlez doucement. Un grand bruit vous fait vous retourner : vêtu d'une tunique rouge et or aux motifs géométriques, le maître de Téocalli vient d'arriver, des boucles de jade à ses oreilles, des bracelets d'or à ses poignets et chevilles. Après un bref salut, il monte en selle et saisit les larges rênes ouvragées d'or. Bien qu'il se tienne droit, l'air assuré, et salue avec aisance, il aimerait visiblement être

ailleurs. A sa suite, les seigneurs s'engagent sur la large chaussée, acclamés par les habitants massés le long des canaux, saluant et agitant coiffes et bonnets. Bientôt, vous abordez la rive sud et l'imposant cortège s'étire lentement à travers les collines.

Si Nino a été tué la nuit dernière, rendez-vous au [5](#).

Si vous n'avez pas rencontré ce personnage, rendez-vous au [483](#).

444

Le trait va se planter en vibrant dans le tronc écaillé. Le serpent laisse échapper un sifflement de douleur irrité et vous relâche. Vous percutez les eaux vertes et poisseuses dans un choc sourd qui vous fait vibrer de la tête aux pieds (vous perdez 3 points de vie). Alors que vous remontez à la surface, grimaçant et haletant, les replis luisants s'enroulent déjà à nouveau autour de vous. Sur la rive, Ayuna n'ose pas tirer à nouveau, de peur de vous toucher.

Le serpent va vous donner du fil à retordre : il doit faire plus de 4 pour vous atteindre, c'est à dire vous enserrer dans ses anneaux. Chaque fois qu'il y parviendra, la pression comprimant vos côtes et vos organes vous infligera 4 points de blessure supplémentaires. Si vous avez un bouclier, il ne vous sert à rien dans un tel combat. Le serpent est doté de 13 points de vie.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [413](#).

445

L'embarcation tangué follement, vibre comme si elle allait se disloquer. Le fracas des eaux écumantes entre les parois est assourdissant, vous vous cramponnez de toutes vos forces, tentant de maintenir votre cap. La barge se renverse soudain, les hommes hurlent et basculent dans les flots. Lâchant la perche, vous êtes entraîné, ballotté comme un fétu de paille, à moitié submergé, suffoqué. Inutile de lutter, le courant est trop violent, la seule chose à faire est tenter de rester la tête hors de l'eau. Vos yeux accrochent le vertige de la paroi, images et sensations éclatées, chaotiques et confuses... La violence des flots vous entraîne et vous aspire comme un siphon monstrueux avant de vous rejeter, haletant et trempé, dans une zone plus calme. Bouche grande ouverte, moulu de courbatures, vous agrippez maladroitement les hautes herbes bordant la rive pour vous hisser et rester là, tremblant, la bile aux lèvres. Alors que vous reprenez lentement vos esprits, un froissement d'ajoncs et de roseaux vous alerte. Un bruit de reptation sur votre droite... Les yeux dilatés d'horreur, vous découvrez un énorme caïman qui se glisse vers vous, ses écailles luisant au soleil, son tronc rugueux fauchant les hautes herbes.

Si vous êtes devenu un fils de Huacan, rendez-vous au [276](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [231](#).

Vous vous agitez dans votre sommeil. Il se passe quelque chose ici, un danger, une menace insidieuse... Ouvrant les yeux, vous contemplez le mystérieux portique et constatez que la clarté lunaire éclaire progressivement la lune gravée dans l'épais linteau. Dans le même temps, l'air se met à vibrer d'une sourde tension, les étoiles brillent d'un éclat accru, des lumières étranges apparaissent entre les montants du portique, opalines, laiteuses, argentées et nacrées. Des lumières mouvantes, pulsantes, comme animées d'une vie propre et qui emplissent progressivement tout l'espace au fur et à mesure que la lune éclaire le linteau... Impossible de détacher votre regard de cette féerie mortelle. Une présence étrange et fantastique se déploie progressivement, des formes tentaculaires palpitent, ondulent et vous enveloppent... Votre volonté brise enfin le fatal enchantement et vous émergez brutalement de votre hypnose pour vous retrouver face à une créature monstrueuse et tentaculaire, surgie du portique et s'agitant de façon frénétique et obscène, palpitant d'une vie monstrueuse. Ayuna dort toujours et plusieurs des tentacules s'approchent d'elle en frémissant.

L'être du portique, venu d'une autre dimension, est assez lent et n'est pas encore complètement formé, il lui faudra donc faire plus de 7 pour vous atteindre. Mais le contact glacé de ses tentacules vous occasionnera 5 points de blessure supplémentaires. Cette entité venue d'une autre dimension n'a pas de vie à proprement parler, il faut simplement tenir trois assauts. Si vous êtes toujours vivant au bout de trois assauts, rendez-vous au [66](#).

Devant votre regard interrogateur, la chamane reprend :

- Shakama est un fidèle de Huacan, dieu de la chasse et des animaux sauvages. Et bien plus encore... Il a senti ta présence et il est à ta recherche.

- Pourquoi ?

Ayuna secoue la tête, agacée :

- Tu n'as pas compris ? Tu n'as pas conscience des pouvoirs qui dorment en toi ? Ceux que ta mère t'a légué à ta naissance, retardant sa mort pour te donner la vie.

Vous ouvrez la bouche, stupéfait, mais la chamane reprend :

- J'ai aussi senti ta présence et je suis venue à toi. J'ai alors reconnu ton amulette. Mais nous verrons ça demain, pour le moment, essayons de dormir.

Sur ces mots, Ayuna vous tend une couverture de laine avant d'aller s'allonger et de souffler la lampe d'argile posée au sol. Troublé, vous restez un moment éveillé, les yeux ouverts dans l'obscurité avant de vous endormir. Au matin, votre hôtesse est réveillée avant vous et vous observe avec intensité, assise en tailleur, l'ocelot calé contre son ventre et jouant avec elle.

- Bien dormi mon beau guerrier ? Il est temps pour toi de reprendre ta route. Va à Téocalli, là-bas tu trouveras les réponses à tes questions. Car il est temps que tu saches. Un cheval aux fontes pleines t'attend dehors. Prends ça avec toi aussi et qui sait, peut-être nous reverrons-nous ?

(La chamane vous tend une fiole contenant une potion de guérison. Cette dernière vous permettra de récupérer 10 points de vie lorsque vous le boirez. Vous pouvez la boire à tout moment sauf pendant un combat. La fiole ne contient qu'une dose).

Apparemment, Ayuna n'est pas décidée à vous en dire plus. Vous montez donc en selle et vous vous éloignez, la chamane vous observant depuis sa porte.

Ils se tiennent devant vous, leurs corselets d'écaillés de caïman souillés de rouge, leurs lames luisant à la lueur de la lune. A leur tête se dresse un imposant gaillard au visage dissimulé sous un masque d'or orné d'émeraudes. Ce qui n'empêche pas le roi de le reconnaître immédiatement.

- Hutec !

- Nous nous retrouvons enfin mon cher frère... Je suis venu prendre ce qui m'appartient, Téocalli est à moi désormais.

Avant que vous n'ayez pu le retenir, le Sapa Inta s'avance vers son frère, bras écartés et mains ouvertes. Devant tous, il pose ses mains sur les robustes épaules, fixant Hutec dans les yeux.

- Hutec, pourquoi ? Pourquoi tant de haine, de folie ? Tu es mon frère, tu peux régner avec moi si tu le veux.

Il y a un moment de flottement, de temps suspendu. Hutec semble en proie à des émotions contradictoires puis son ambition l'emporte et tout bascule : sa lame transperce la poitrine du roi, ressortant d'un pied entre ses omoplates. Lentement, le corps du Sapa Inta s'affaisse, ses mains sans force glissant sur la cuirasse poissée de sang, les yeux emplis d'incompréhension.

La scène est brutalement interrompue par un cri de guerre qui résonne sous le ciel étoilé. Un autre groupe d'hommes en armes jaillit soudain des massifs, entraîné par votre père. A ses côtés le soutient un solide guerrier aux bandages tâchés de sang séché, à la tunique en lambeaux : Orénoque !

La charge imprévue prend les hommes d'Hutec au dépourvu, le vacarme du combat emplit bientôt les jardins, tandis que tintent les lames, les silhouettes gesticulantes se découpant de façon irréaliste et spectrale dans la clarté lunaire. Sans attendre, vous vous jetez dans la mêlée, tentant de rejoindre votre père.

Si vous avez blessé Hutec au visage, rendez-vous au [471](#).

Sinon, rendez-vous au [211](#).

Un sourire se dessine sur les lèvres rose sombre.

- Qui je suis ? Je suis la Bahina mon joli. Je suis née bien loin d'ici, à Shamanka, dans les Royaumes Noirs. Comme beaucoup, j'ai été amenée ici, très jeune, pour travailler dans les plantations. Un labeur épuisant. Le sucre est un maître exigeant tu sais. Mais ça, c'était avant que je ne découvre les pouvoirs qui étaient en moi... Comme l'a appris à ses dépens mon maître quand il a voulu abuser de moi. Car j'étais jeune et belle tu vois. Il est en Enfer désormais, sa maison a brûlé, ses esclaves ont été libérés et sa plantation n'est plus qu'une friche recouverte par la jungle. Mais je ne suis pas retournée à Shamanka, je suis restée ici. La femme s'interrompt pour caresser le chat qui ronronne doucement.

- Mais tu as sûrement autre chose à me demander, non ?
Rendez-vous au [196](#).

450

Vous voilà bientôt installés chacun dans une chambre où vous sombrez dans un sommeil profond la tête à peine posée sur les coussins. Ce n'est qu'en fin de matinée que vous vous réveillez, engourdi et courbaturé. Grâce à l'or dont il ne manque pas, Kamek a envoyé chercher le guérisseur d'un village proche, une vieille femme vêtue de hardes et aux longs cheveux gris, le cou maigre cerclé de colliers et de colifichets, tenant plus de la sorcière que du guérisseur. Mais elle soigne et panse vos blessures avec habileté (lancez deux dés, ajoutez 6 au résultat obtenu et ajoutez ce résultat à votre total de points de vie). Vous allez frapper à la porte de Kamek et trouvez ce dernier encore engourdi de sommeil, calé contre ses coussins. Le marchand vous sourit mais la fatigue creuse ses traits, sa voix est lasse et ses yeux ne pétillent plus de leur malice ordinaire.

- Je n'ai plus vingt ans décidément, soupire-t-il tandis que vous vous asseyez au bord de son lit. Mon ami, poursuivez sans moi. Je suis trop fatigué, je vais me reposer ici quelques jours et attendre une caravane pour retourner à Callao. Je vous libère de notre contrat et prenez ceci pour vous dédommager.

Fouillant dans une doublure de sa tunique, le marchand en tire une superbe petite émeraude, d'un vert profond, qu'il vous tend avant d'ajouter en souriant :

- Vous savez désormais de quoi je fais commerce... Et prenez ceci également, vous en aurez besoin pour passer les Gardiens.

- Les Gardiens ?

Mais le petit marchand vient de se rendormir, comme une chandelle que l'on souffle. Indécis, vous contemplez le médaillon en or, en forme de soleil, fixé à une chaînette, qu'il vient de vous donner. Dans les minutes qui suivent, vous rejoignez les écuries et reprenez seul la route de Téocalli (rendez-vous au [202](#)).

451

Après avoir armé votre fronde, vous la faites tournoyer avant d'ouvrir brusquement la porte. La surprise de l'homme-lézard est totale : avant qu'il ait pu réagir, le projectile le frappe entre les deux yeux dans un bruit mat. A cette distance, l'impact est mortel, le crâne éclate, le sang gicle et le gardien s'écroule au sol, mort sans comprendre. Alors que vous vous penchez sur le corps inerte pour récupérer votre projectile, une voix retentit :

- Beau tir ! Mais qui diable es-tu ?

Dans les cellules, un groupe d'hommes se presse aux barreaux, les yeux brillants. Le teint hâlé, la musculature nerveuse pour la plupart, ils portent des tuniques usées et dépareillées, le corps peint de cercles et bandes bleus et rouges. Certains ont la tête enserrée d'un large bandeau piqué d'une plume, le visage bleuté de barbe.

- Qui êtes-vous ?

- De simples villageois, l'ami. Nous avons été capturés par les Affranchis alors que nous

regagnions nos maisons après la chasse. Je ne sais pas qui tu es mais délivre-nous, tu n'auras pas à faire à des ingrats ! Les clefs sont sur la ceinture de l'homme-lézard. Vous demandez s'ils ont vu le capitaine Achic et votre interlocuteur hoche la tête :
- Oui, ils l'ont capturé et amené il y a peu. Mais en se débattant, il a saisi une dague et a tué le jeune frère de Capac, le maître des Affranchis. Ils vont sûrement le torturer et le mettre à mort pour ça.

Qui sont donc ces «Affranchis» dont il parle ? Vous avez bien des questions en tête mais le temps presse.

Allez-vous délivrer ces hommes (rendez-vous au [237](#)) ?

Ou préférez-vous poursuivre seul en poussant la porte bardée de fer que vous apercevez au fond du couloir (rendez-vous au [285](#)) ?

452

Alors que vous hésitez, un bruit assourdi vous parvient dans le silence de la nuit : une lutte étouffée, la chute d'un corps suivie d'un gémissement... Prenant cette direction, vous ne tardez pas à déboucher sur une pièce impressionnante : devant vous s'ouvre une vaste fosse bordée d'une étroite balustrade de bois ajouré et traversée d'une passerelle en son centre, le tout éclairé par la lumière dansante de dizaines de bougies. Une odeur âcre, reptilienne, émane de l'endroit, celle des varans sacrés, images du dieu-reptile, élevés ici et auxquels on jetait les prisonniers de guerre autrefois, nus et hurlant, entravés de guirlandes de fleurs. Le roi gît au milieu de la passerelle, la main pressée sur son flanc ensanglanté. Vous vous précipitez à son secours, il vous met en garde du regard mais trop tard : embusqué derrière un pilier, Xachic se jette sur vous, son élan vous emporte et vous passez tous les deux par-dessus la rambarde, tombant dans la fosse. Dans la pénombre de leur grotte, les varans s'agitent et grognent, agitant leur langue bifide. Etourdi, vous vous redressez lentement, secouant la tête. Xachic est déjà sur vous, ses mains se portant à votre gorge.

C'est un combat à mains nues qui s'engage, chacun de vous devra faire plus de 6 pour toucher l'autre et ne lui occasionnera que les blessures indiquées par les dés. Xachic est pourvu de 21 points de vie.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [481](#).

453

La vierge noire... Vous avez vaguement entendu parler de ce culte, sombre et impur. Une très ancienne divinité maléfique, servie par un clergé de fanatiques adepte des sacrifices humains. Nino reprend, sa main pressée contre son flanc avec une grimace.

- Le culte de la vierge noire est interdit à Téocalli. Alors que je me hâtais à travers les ruelles pour prendre mon service, j'ai heurté sans le vouloir deux hommes enveloppés dans leurs manteaux, le visage dissimulé par leur capuchon. Je me confondais en excuses quand je l'ai vue alors que l'un d'eux arrangeait sa tenue... L'amulette à l'effigie de la déesse, passée à son cou ! A mon regard, il a compris que je l'avais reconnu, a sorti un poignard et m'a frappé.

Nino vous saisit brusquement le bras, vous forçant à vous pencher vers lui. Ses yeux roulent de droite à gauche, emplis de crainte et il parle si bas que vous devez presque coller votre oreille contre ses lèvres pour l'entendre.

- J'ai reconnu l'homme qui m'a frappé ! Le plus grand des deux ! C'était le seigneur Saya ! Tu dois... Tu dois avertir le roi... Je...

L'élocution du petit prêtre devient hasardeuse et sifflante, il grimace de douleur et le patron intervient :

- Il faut le laisser se reposer, on va le monter et l'installer dans une mansarde du grenier. Laisant le blessé aux soins du brave aubergiste, vous quittez les lieux. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez aller voir de plus près les jardins flottants (rendez-vous au [24](#)) ou faire un tour au marché de Xolo (rendez-vous au [402](#)). Si vous avez déjà visité ces endroits, il est temps de rentrer au palais (rendez-vous au [332](#)).

454

Vous vous roulez au sol, luttant aussi bien physiquement que psychiquement contre les trois spectres qui tentent d'entrer en vous. Le visage éthéré du troisième, celui que vous n'avez pas sauvé, surgit brusquement dans la nuit, la bouche déformée par un hurlement silencieux. Mobilisant toutes vos forces, serrant l'amulette de votre mère et vous y rattachant comme un naufragé à sa planche, vous parvenez enfin à les repousser. Haletant, vous restez étendu à plat ventre, bouche ouverte, parcouru de frissons (cette épreuve vous coûte 3 points de vie). Vous constatez alors que votre monture terrifiée est parvenue à rompre sa longe et à s'enfuir. Avec amertume, vous tentez de vous rendormir, d'un sommeil hanté par la peur de les voir revenir. Au matin, les traits tirés et les yeux rougis, vous reprenez votre route.

Rendez-vous au [305](#).

455

Reprenant votre route avec une grimace, vous ne tardez pas à découvrir un corps étendu dans l'herbe et vous reconnaissez un des hommes du capitaine Achic. Le mercenaire gît là, la gorge ouverte, son corps violacé et gonflé déjà attaqué par les fourmis. Plus loin, sa monture paise tranquillement et vous décidez d'en profiter sans vous attarder sur les causes qui ont mené à la mort de son propriétaire. Une heure plus tard, faisant halte près d'une large rivière où s'ébrouent des spatules roses, vous regardez autour de vous, poings sur les hanches. Non loin se déploie la vaste perspective d'un plateau blond et vert, ondoyant doucement sous le vent tandis que devant vous, une épaisse forêt monte à l'assaut des collines de basalte noir, dessinant une fresque primitive et farouche.

Si vous décidez de traverser la forêt, rendez-vous au [88](#). Si vous choisissez de passer par le plateau, rendez-vous au [406](#).

En un geste désespéré, vous parvenez à ceinturer de vos bras les jambes du pirate et vous roulez tous les deux sur le sol couvert de poussière, vous meurtrissant coudes et genoux. Le coffret tinte avec un fracas métallique et s'ouvre, libérant une poignée de bijoux étincelants, un rutillement d'arc en ciel somptueux, les pierres roulant sur les dalles. Vous vous redressez, étourdi et contusionné mais Ardélès s'est déjà repris, a récupéré sa lame incurvée et passe à l'attaque, les yeux furieux.

Le pirate a besoin de faire plus de 5 pour vous toucher et vous infligera 2 points de blessure supplémentaires. Doté de 21 points de vie, il ne bénéficie d'aucune protection. Il attaque le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [96](#).

- Et bien ? demande l'enfant.

Vous secouez la tête et reculez lentement vers la porte. Le garçon se met soudain à crier.

- Tu n'es pas guérisseur ! Sors de ma maison ! Kéyo ! Kéyo !

Vous quittez les lieux en toute hâte mais alors que vous parvenez à l'entrée, une des portes latérales s'ouvre brusquement sur un solide gaillard au large poitrail, les yeux encore embués de sommeil, vêtu d'un simple pagne, portant au cou le médaillon des esclaves. L'homme vous dévisage avec surprise avant de se jeter sur vous en grognant, tel un ours brutalement réveillé.

Ce combat va se dérouler à mains nues, il vous faudra donc faire plus de 6 vous et votre adversaire pour toucher l'autre et ne lui infliger que les points de blessure indiqués par les dés. Kéyo est robuste, doté de 19 points de vie. Il attaque le premier. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [373](#).

Saya gît à vos pieds, mort. Eclairée par la lune, la Vierge Noire semble vous regarder avec fureur et vous maudire. Mais dans le même temps, une sensation étrange vous envahit, celle d'un soulagement intense. Autour de vous, la paix et le calme règnent, comme une malédiction qui serait levée, une blessure enfin refermée. Bientôt, une voix retentit sous les frondaisons, la lueur d'une torche crépite dans la nuit et le capitaine Carenque surgit dans la clairière.

- Enfin te voilà ! Je te cherche depuis... Dieux !

Stupéfait, l'officier se penche lentement vers le corps immobile avant de vous dévisager avec stupeur.

- Que s'est-il passé ici ? Tu as tué Saya ?

Vous racontez alors au capitaine toute l'histoire. Ce dernier observe un moment l'idole puis se penche sur la dépouille du défunt seigneur pour y trouver un crâne ricanant tatoué sur la poitrine, au niveau du cœur.

- Le signe des adorateurs de la Vierge Noire. Qui aurait cru que ce culte serait présent ici

et qu'un seigneur de Téocalli en serait membre.

Des sentiments contradictoires passent fugitivement sur le visage de l'officier puis il secoue la tête.

- Personne ne regrettera cette ordure. Le roi te pardonnera cette mort quand il saura et j'appuierai ta défense. Viens, rentrons, il vaut mieux ne pas rester là, mes hommes attendent non loin. Je vais les lancer sur les traces de Zallao. Et révéler à son frère Tallao, que son cadet est un adorateur de la Vierge Noire...

Rendez-vous au [245](#).

459

Le noir ôte ses vêtements et s'avance dans la mer, endurant stoïquement la brûlure du sel et vous le rejoignez un moment au sein des vagues avant de regagner la plage et de vous asseoir sur le sable. La présence de noirs ici n'est pas si étonnante, l'Ancien Empire en a fait venir des milliers autrefois de Shamanka, pour travailler dans les plantations de canne à sucre et les mines.

- Mon nom est Imbalayo et je suis fils d'un chef. A sa mort, la jalousie d'un frère aîné m'a déchu de mes droits. J'ai été vendu comme esclave à un puissant magicien d'Eshatta, la cité des sorciers. J'étais bien jeune alors et mon maître s'est montré bon envers moi. Il m'a pris en affection et m'a laissé étudier, apprendre le maniement des armes... Je l'ai accompagné dans ses voyages et il m'a enseigné bien des choses. C'est pour ça que j'ai reconnu ton amulette.

Votre interlocuteur joue un moment avec le sable entre ses doigts épais avant de reprendre :

- Mon maître est mort l'an dernier, m'affranchissant et me laissant ses biens. J'effectuais un voyage d'études sur ces terres quand mon navire a été drossé sur le rivage suite à une violente tempête. Tu connais la suite.

- Et maintenant ? demandez-vous, clignant des yeux au soleil.

- Je compte rejoindre Callao. Une fois là-bas, je trouverai sûrement un navire en partance pour Shamanka.

Le noir se redresse et vous tend la main pour vous aider à vous relever avant de commencer à se rhabiller.

- Merci pour ton aide mon ami. Je te laisse poursuivre ta route et que les esprits de la brousse te protègent. Si tu le peux, va voir la Bahina, elle pourra t'aider.

- La Bahina ?

- Une sorcière, descendante des anciens esclaves. Je l'ai rencontré peu avant ma capture et c'est une femme incroyable, dotée de grands pouvoirs. Elle m'avait prédit ma capture et ma délivrance grâce à un inconnu portant un bijou étrange. Elle vit en bordure d'un village de pêcheurs non loin et pourrait t'aider. Sa maison est en retrait, adossée à la jungle, ses murs peints en rouge. Adieu !

Sur ces paroles, le noir regagne la piste et, après avoir récupéré un des chevaux, s'éloigne en vous faisant un signe amical de la main. Vous remontez en selle également et reprenez votre route, dans la direction opposée.

Rendez-vous au [288](#).

Vous gagnez rapidement les appartements royaux. Au-dehors, les combats font rage, la lueur des incendies éclaire le ciel d'un rouge sinistre. Par une des fenêtres, vous pouvez voir les habitants, réveillés en sursaut, se masser sur les quais et s'entasser sur les pirogues pour rejoindre la rive nord et se mettre en sécurité, au milieu des cris, des appels et des pleurs. Alors que vous débouchez dans la salle des Géants, vous tombez sur le roi entouré des seigneurs Virunga et Xachic.

- Qu'est-ce que vous foutez là ? s'emporte votre père.

- Si vraiment Zallao nous a trahi et a ouvert les portes de la ville à Hutec, le roi n'est plus en sécurité ici. Zallao connaît les lieux aussi bien que nous, il va guider Hutec droit vers les appartements royaux, explique Virunga. Il faut cacher le roi ailleurs, dans un endroit que Zallao ne connaît pas.

Votre père réfléchit rapidement tandis que vous observez le roi à la dérobée. Il semble complètement hébété, promenant un regard absent autour de lui. Votre père redresse soudain la tête :

- Les jardins flottants ! Il y a un petit pavillon abandonné sur un îlot isolé, Zallao ne connaît pas cet endroit, j'en suis sûr.

- Parfait, en route !

Le roi saisit alors le bras du seigneur Virunga.

- Mon fils ! Je dois protéger mon fils, nous devons le rejoindre !

- Il ne craint rien, un fort parti de mes meilleurs hommes veille sur lui Sapa Inta, répond votre père.

- Carenque a raison Sapa Inta, venez, nous avons assez perdu de temps ! ajoute Xachic. Mais le souverain secoue la tête.

- Non, non ! Je veux rejoindre mon fils, il a besoin de moi !

Une discussion tendue suit entre le roi et Carenque, le seigneur Xachic ne cachant pas son énervement.

Si vous appuyez la demande de votre père, rendez-vous au [195](#).

Si, en tant qu'étranger arrivé depuis peu, vous préférez ne pas vous en mêler, rendez-vous au [142](#).

Profitant de l'obscurité, vous parvenez à discrètement abandonner vos compagnons et vous vous éloignez rapidement dans la nuit, revenant vers le tupa et votre cheval. Vous êtes brusquement tiré de vos pensées par un hurlement d'horreur qui résonne sous les frondaisons, s'achevant sur un craquement d'os rompus. En alerte, arme au poing, vous scrutez les ténèbres. Un bruit de pas précipités, de branchages brisés... La lune éclaire soudain une silhouette agitée et vous frémissez devant le chef des chasseurs qui s'avance, titubant comme un homme ivre. La bave de la folie aux lèvres, les traits déformés par une terreur sans nom, il se perd en grognements incohérents, serrant son arme à s'en blanchir la main. Vous l'appellez doucement et l'homme éclate alors d'un rire démentiel, avant de vous sauter dessus, emporté par sa folie.

Cet homme est trop agité pour se battre correctement, il lui faudra faire plus de 6 pour vous atteindre mais son poignard à lame d'obsidienne vous infligera 2 points de blessure supplémentaires. Doté de 17 points de vie, cet adversaire n'a aucune protection et attaque le premier. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [163](#).

462

Alors que vous vous débattiez furieusement, un solide coup de gourdin vous donne l'impression que votre crâne éclate (vous perdez 3 points de vie). Des étincelles pleines les yeux, vous vous redressez avec une grimace pour voir Kamek solidement maintenu par deux des voleurs. Les autres se tiennent devant vous, le cou orné d'un médaillon gravé d'une chouette.

- Voilà une belle prise, Kippu !

Celui qui semble être leur chef hoche la tête avant de se pencher vers votre compagnon.

- C'est imprudent mon joli marchand de prendre la même route à chaque voyage, ça attire l'attention. Voilà un moment qu'on attendait l'occasion de te plumer.

A votre grande surprise, le marchand répond avec colère.

- Imbéciles ! Ne savez-vous pas que cette passe est le domaine des Jua-Jua ? Ces primitifs la considèrent comme leur territoire et prélèvent un tribut sur tous les voyageurs pour les laisser passer. Et c'est ce que je fais à chaque voyage. Vous avez signé votre arrêt de mort en tendant cette embuscade... Ils vont vous tomber dessus et planter votre tête à l'entrée de leur hutte.

Une lueur de doute passe dans les yeux du nommé Kippu, il ouvre la bouche pour répondre... Des silhouettes indistinctes à travers les feuillages, là-haut, sur les statues... Une flèche siffle et vient se ficher dans la poitrine d'un des deux voleurs qui maintenaient Kamek. L'homme s'effondre en gémissant, son camarade subit le même sort, les chevaux ruent et se cabrent... Les voleurs se mettent à courir dans la plus grande confusion, vous parvenez à vous débarrasser de ce maudit filet et entraînez Kamek à l'abri. Deux ou trois voleurs se lancent à votre poursuite mais tombent aussitôt, hérissés de flèches. Embusqué contre la paroi, vous découvrez une cavité assez profonde, en partie masquée de vigne sauvage et y poussez sans attendre le petit marchand.

Rendez-vous au [427](#).

463

L'embarcation tanguait violemment, tout se met à tourner sous vos yeux. Eclaboussé d'écume, les yeux plissés, vous parvenez à maintenir le cap, serrant les dents à vous faire saigner les gencives. Un cri retentit, un homme passe devant vous en hurlant, avant de disparaître, emporté. Aspirée par les flots grondants, votre barge bondit en avant, happée par l'obscurité... Vous êtes passé ! Virunga lève le pouce vers vous en signe de victoire mais vous n'êtes pas encore sortis d'affaire : si vous avez passé la première gorge, la seconde se profile déjà, les parois se rétrécissent encore, occultant le ciel. Devant vous, la silhouette de Carenque semble danser sur les eaux furieuses tandis qu'il tente de maintenir son embarcation à flots... Il est passé ! C'est à vous maintenant. Lancez à nouveau deux

dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté, rendez-vous au [480](#). Si ce résultat est supérieur, rendez-vous au [424](#).

464

Impossible de vous libérer de ses mains qui vous écrasent la gorge. Un voile rouge passe devant vos yeux, votre respiration siffle entre vos dents serrées tandis que vous restez tous deux figés comme des statues, les tempes battantes (vous perdez 5 points de vie).

Impuissant à desserrer cet étau, vous vous tordez avec l'énergie du désespoir sur l'étroite corniche avant de basculer dans le vide, entraînant votre assaillant avec vous. Quelques secondes plus tard, vous entrez dans l'eau avec violence, le choc vous faisant vibrer de la tête aux pieds. Hutec lâche prise et disparaît dans les profondeurs, entraîné par le poids du plastron d'écailles qu'il porte sous sa tunique. En quelques battements de pieds, vous gagnez la rive pour y rester prostré, haletant, la gorge bleuie et meurtrie. Frissonnant dans vos vêtements trempés, vous grimpez rapidement les escaliers pour rejoindre enfin la surface avant de disparaître au cœur de la forêt envahie par la nuit. Le seigneur des hauts plateaux a-t-il survécu ? C'est alors que vous réalisez que vous avez perdu votre amulette ! Le bijou n'est plus à votre cou, vous avez dû le perdre lors de votre entrée dans l'eau. Le seul souvenir de votre mère... Une chape de tristesse et de découragement s'abat sur vous et c'est d'un pas lourd que vous reprenez votre périple alors que l'aube éclaire le monde. Rendez-vous au [282](#).

465

Les prêtres s'empressent auprès du jeune prince et de sa préceptrice. Soutenant Orénoque, vous gagnez avec lui le sommet de la pyramide d'où vous aurez une vue d'ensemble sur la ville. A première vue, cette dernière semble relativement épargnée par les incendies et la fureur des combats. Vous apercevez des groupes d'habitants massés sur les quais, tandis que d'autres s'entassent sur de nombreuses embarcations afin de gagner la rive opposée. Orénoque secoue la tête avec rage.

- Ce salaud d'Hutec a bien calculé son coup, il a jeté toutes ses forces à l'assaut du palais uniquement.

Alors que vous pensez avec angoisse à votre père, des coups sourds résonnent soudain et vous blêmissiez en vous penchant par-dessus la rambarde : vos poursuivants sont déployés autour du temple, éclairés par les torches et lancent un lourd bélier contre les portes. Au même moment, Capac vous rejoint, accompagné de Dame Copal et du prince.

- Il faut faire vite ! Nous avons peu de temps.

Sur ces paroles, le vieux prêtre porte à ses lèvres un sifflet qui pend parmi ses nombreux colliers. Un son étrange monte alors et résonne, se perdant dans les cieux. Pendant plusieurs secondes, rien ne se passe. Mais soudain, une ombre immense s'étend sur le marbre luisant de lune et un puissant battement d'ailes vous fait lever la tête... Stupéfait, vous reculez précipitamment devant l'oiseau géant qui vient de se poser, un condor d'une taille monstrueuse, son envergure déployée occultant les étoiles. Le fantastique oiseau tient entre ses serres une haute cage en or pourvue d'une banquette et vous observe en silence de son regard perçant.

- Vite, vite ! insiste Capac en entraînant Dame Copal et son jeune protégé.

Le prêtre les fait asseoir sur la banquette puis referme la porte de la cage. Aussitôt, le gigantesque oiseau prend son envol dans un grondement de tonnerre et s'éloigne rapidement dans la nuit. Quelques flèches sifflent depuis le bas de la pyramide mais sans l'atteindre. Orénoque lance un regard interrogateur à Capac.

- Ils sont en route pour la forteresse d'Huascar, le plus jeune frère du roi. C'est un allié fidèle qui protégera son neveu.

Orénoque est empêché de répondre par la reprise des coups contre les portes.

Rendez-vous au [192](#).

466

D'un geste rapide, vous armez votre fronde, la faites tourner et tirez. Le projectile siffle et fait éclater le crâne de l'archer. Il bascule en arrière, son sang et sa cervelle giclant vers le ciel, arc et flèche tombant à terre. Sans attendre, vous récupérez votre projectile et vous ruez vers votre monture. Cette dernière, terrifiée, rompt enfin sa longe et s'enfuit au galop. Vous parvenez à agripper sa crinière au passage, vos pieds battent le sol rouge de sang, vous vous hissez, cramponné à l'encolure. Un sauvage qui s'interposait bascule en hurlant, renversé et piétiné dans le bruit des os qui éclatent sous les sabots. Le cheval affolé saute une clôture et part au galop à travers la nuit. Ce n'est que bien plus tard que vous parvenez enfin à le calmer. Après vous être accordé un bref sommeil, vous reprenez votre route au matin.

Plus tard dans l'après-midi, vous vous accordez une nouvelle pause. Poing sur les hanches, vous contemplez le paysage qui se déploie jusqu'à l'horizon. Devant vous se déroule un vaste plateau à l'herbe épaisse, sa monotonie rompue ici et là par quelques bosquets ou un mince cours d'eau. Sur votre gauche, la piste s'enfonce sous les frondaisons de la forêt. Si vous poursuivez à travers cette dernière, rendez-vous au [88](#).

Si vous préférez continuer par le plateau, rendez-vous au [406](#).

467

Vous posez votre main sur le ventre crispé et gonflé, tentant d'entrer en contact avec l'esprit du bébé, afin de lui transmettre votre calme, votre force. Progressivement, l'enfant à naître s'apaise, la respiration de sa mère devient plus régulière et un soulagement évident transparaît sur son visage. Elle s'endort bientôt, d'un sommeil profond et réparateur. Le jeune garçon reste immobile un moment, tenant la main de sa mère, avant de se lever et d'aller ouvrir le grand coffre posé contre le mur.

- Prends ce que tu veux guérisseur, c'est à toi, pour avoir sauvé ma mère.

Vous penchant au-dessus du coffre, vous découvrez avec joie votre équipement au complet et votre arme, au milieu d'une foule d'autres objets.

- Tout ce que je veux ?

- Tout ! En l'absence de mon père, c'est moi le chef ! répond le garçon avec bravache en bombant son maigre torse.

Il a vraiment du cran ce petit et déjà l'âme d'un chef. Après avoir récupéré toutes vos affaires, vous quittez rapidement la maison. Rendez-vous au [425](#).

468

Vous reprenez forme humaine au moment même où vous vous écarterez du saurien mort, le sang à la bouche, le corps griffé et entaillé et, pris de convulsions incontrôlables, vous vous détournez pour vomir. Vous restez un long moment étendu sur les herbes mouillées, nu et frissonnant, alors que les mouches et insectes bourdonnent déjà autour du cadavre. A gestes lents, vous récupérez votre équipement, enfilez votre tunique encore mouillée et vous vous éloignez d'un pas incertain. Malgré d'actives recherches, aucune trace des autres. Il faut vous rendre à l'évidence, la seule option est de rentrer à Callao. Et rapidement, car la saison des pluies approche, l'orage gronde sur les collines, les routes seront bientôt impraticables. Que voulait vous dire votre père avant de mourir ? Quel secret vous attendait à Téocalli ? Vous ne le saurez pas. Avec amertume, vous vous enfoncez au sein de la végétation bruissante de mystère. C'est donc ainsi que s'achève votre aventure.

469

La vision troublée, assailli de vertiges, vous vous forcez à avancer, écartant rageusement les branchages, les pétales blancs tombant sur vous en une pluie sensuelle. Chaque pas demande un effort, la tête vous tourne mais vous parvenez à vous extraire de ce piège inattendu. Derrière vous, les grandes fleurs blanches ondoient et frémissent parmi les lianes, comme des serpents, semblant vouloir vous retenir. Appuyé à un arbre, vous secouez la tête pour en chasser les brumes de votre esprit. Les chasseurs ont disparu, aucune trace du jaguar non plus et vous poursuivez votre route, mal à l'aise. Bientôt, c'est un cadeau des dieux que vous découvrez près d'un point d'eau : un cheval sellé, ses fontes remplies de nourriture, paissant tranquillement sous les étoiles. Un peu plus loin est étendu le corps d'un homme, vêtu de coton rayé, un bonnet de feutre sur la tête. Bien qu'aucune blessure ne soit apparente, l'inconnu est visiblement mort depuis un moment, les fourmis attaquant déjà son corps. Sans vous perdre en conjectures, vous récupérez sa monture et quittez les lieux rapidement avant de vous restaurer et de vous accorder un bref repos jusqu'à l'aube. La lumière de cette dernière efface les souvenirs de cette nuit étrange et sinistre et vous poursuivez votre périple. Faisant halte près d'une large rivière où s'ébroue une nuée d'oiseaux, vous regardez autour de vous, poings sur les hanches. Non loin se déploie la vaste perspective d'un plateau blond et vert tandis que devant vous, une épaisse forêt monte à l'assaut des collines de basalte noir, dessinant une fresque primitive et farouche.

Si vous décidez de traverser la forêt, rendez-vous au [88](#). Si vous choisissez de passer par le plateau, rendez-vous au [406](#).

470

Vous vous joignez aux pirates pour les aider à installer la lourde barre. Déjà le bois craque

et se fend, laissant apercevoir des trognes furieuses aux yeux fous, brillant de la joie du massacre. Mais vous parvenez à verrouiller les portes et les coups cessent bientôt. Un répit de courte durée... Un homme pousse un cri, désignant le mur :

- Au feu !

Des serpents de flammes se répandent en sifflant, alimentés par les flaques d'alcool répandu, montent à l'assaut des murs... La confusion fait place à la panique, on se bouscule, se piétine... Le plafond a pris feu, des débris incandescents en pleuvent, des hommes hurlent, trébuchant parmi les bancs et les tables... Bras repliés autour de la tête, vous tentez de rejoindre la porte de service, près de la cuisine.

Lancez un dé et ajoutez 1 : le résultat obtenu vous donne le nombre de débris enflammés tombés du plafond qui vous touchent. Chacun vous fait perdre 2 points de vie. Si vous êtes équipé d'un petit bouclier, vous ne perdez qu'un point de vie à chaque débris qui vous touche.

Si vous survivez à cette averse mortelle, rendez-vous au [99](#).

471

Un homme vous barre soudain la route, enjambant le corps de celui qu'il vient de tuer. Celui qui se tient devant vous arrache avec violence son masque d'or, révélant un visage que vous connaissez bien, strié d'une large balafre, blanche sur sa peau hâlée. Les yeux d'Hutec, seigneur des hauts plateaux, flamboient de haine.

- Bâtard ! Je n'ai cessé de penser à toi depuis ce jour maudit où tu m'as fait ça. Oui, j'y ai pensé à chaque fois que je passais devant un miroir ! Aujourd'hui, tu vas me le payer ! Hutec est un redoutable adversaire : il lui faudra obtenir plus de 4 pour vous toucher et il vous infligera 3 points de blessure supplémentaires. Il porte au bras gauche un large bouclier d'écailles de jade en forme de crâne grimaçant lui permettant de retrancher 2 points de blessure et il est pourvu de 25 points de vie. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [244](#).

472

Vous vous précipitez pour aider votre père à se relever et l'entraînez loin de ce chaos. Vous éloignant rapidement, vous parvenez à rejoindre les quais et à trouver une pirogue. Après avoir installé votre père à l'arrière, vous détachez l'amarre et empoignez la longue gaffe de bois pour prendre la direction de la rive nord. Derrière vous, l'île sacrée brûle, livrée aux flammes, l'incendie éclaire la nuit d'un éclat fantastique, comme une aube sanglante. Abordant la rive, vous tombez sur un groupe d'habitants et de gardes, emmenés par quelques seigneurs rescapés des combats, masse confuse, désorientée et épuisée, qui s'en remet rapidement à votre père.

- Il ne faut pas rester ici, il faut rejoindre au plus vite le domaine d'Huascar, le plus jeune frère du roi. Nous ne serons en sécurité qu'auprès de lui. Une fois là-bas, nous pourrons organiser la résistance au règne d'Hutec, préparer la revanche et le règne du prince Saphir. D'autres nous rejoindront, j'en suis sûr.

- Alors en route, ne perdons pas de temps, décide le seigneur Virunga. Mes hommes vont

fabriquer une litière avec leurs lances et des manteaux pour te porter. Partons vite. Quelques minutes plus tard, votre groupe s'enfonce dans la nuit, laissant derrière lui la cité lacustre aux mains de son nouveau maître. Vous marchez aux côtés de la litière portant votre père, lui tenant la main. Nul doute que d'autres rescapés vous rejoindront pour organiser la résistance contre Hutec et revenir un jour à Téocalli, en vainqueurs. Mais ceci est une autre histoire... C'est donc ainsi que s'achève votre aventure.

473

C'est tout un équipage qui est là, chantant, buvant et festoyant bruyamment sous les poutres noircies desquelles pendent filets de pêche et colliers de coquillages. Une sacrée bande de coquins, aux tenues disparates, luxueuses et clinquantes, maculées de goudron, de cire et d'eau de mer. Robustes et endurcis, ces hommes arborent un teint hâlé, des anneaux d'or aux oreilles, un foulard noué autour de la tête pour certains, le ceinturon hérissé de poignards et coutelas. A la lueur des lampes à huile de baleine, ils se distraient grossièrement tandis que vont et viennent quelques villageois, visiblement terrifiés, portant nourriture et boisson. A leur morphologie, leur profil et leur langage, ces hommes ne sont pas originaires de Shamayan. Assis plus loin sur le rebord d'une table, leur capitaine vous observe avec attention. Grand, maigre et nerveux, il arbore un visage aux traits fins prolongé d'une barbiche en pointe et un teint blafard. Ses yeux sombres brillent comme deux billes d'obsidienne sous ses fins sourcils noirs et ses lèvres minces forment une bouche cruelle.

- Hé bien, qu'avons-nous là ? Nous ne sommes pas les seuls à faire relâche ici dirait-on. Aussitôt, tous se taisent et se tournent vers vous, portant la main à leurs armes, le regard inquisiteur.

- Qui es-tu donc l'ami ?

Prêt à la moindre trahison, vous répondez être simplement un voyageur en quête d'un abri pour la nuit.

Rendez-vous au [213](#).

474

La traque se poursuit à travers la forêt envahie par la nuit, les arbres prenant une singulière présence dans la clarté lunaire. Vous vous retrouvez bientôt seul avec Yati, ce dernier semblant plus nerveux que jamais, les gestes fébriles et le visage tendu. Ses camarades vous ont appris que son jeune fils a été tué par le fauve quelques jours plus tôt. Un hurlement soudain, le craquement sec d'os broyés... Vous ne tardez pas à découvrir un de vos compagnons de chasse égorgé, les feuillages éclaboussés de sang. Yati se laisse tomber à genoux devant le corps, tremblant violemment, bégayant dans son émotion.

- Ya... Yanati. Mon frère... mon frère...

D'une main tremblante, le villageois caresse le visage figé dans la mort avant de se mettre à pleurer, secoué de sanglots convulsifs. Puis ses pleurs se muent en un rire fou, hystérique, alors que sa raison bascule. Vous tendez la main pour lui presser l'épaule mais il vous repousse violemment et vous fait face, les yeux fous, l'écume à la bouche. Vous

avez juste le temps de vous rejeter en arrière pour contrer son attaque.

Yati a besoin d'obtenir plus de 5 pour vous atteindre et son couteau de chasse lui permettra de vous occasionner 2 points de blessure supplémentaires. Doté de 17 points de vie, il attaque le premier. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [104](#).

475

De toutes vos forces, vous tentez de repousser ce fatal appel, de résister à cette attraction funeste. Vous restez un moment là, sur le rebord étroit, à osciller comme un homme ivre tandis qu'un frisson glacé vous parcourt. Malgré vos efforts, vous vous penchez toujours plus, des visages se dessinent sur les eaux noires... Sans même vous en rendre compte, vous plongez et crevez la surface, entraîné vers les profondeurs, si douces, si tièdes, enveloppantes comme la mort elle-même. C'est alors que vous les voyez : des squelettes, par centaines, entassés sur le fond blanc du puits, couverts de sécrétions, parés d'or terni. Des crânes qui vous fixent en ricanant... L'envoûtement cesse brusquement, comme une bulle qui éclate et vous battez violemment des pieds pour rejoindre la surface et vous effondrer sur le rebord, haletant, bouche ouverte, secoué de spasmes et pris de nausées (le choc de cette rencontre avec les morts vous coûte 4 points de vie et 1 point de volonté que vous regagnerez à votre arrivée à Téocalli). Vous montez les marches en hâte et parvenez enfin à rejoindre la surface, vous fondant à travers la forêt endormie. Épuisé, trempé, vous ne tardez pas à vous endormir dans les branches d'un arbre, avant d'être réveillé par la lueur de l'aube et des nuées d'oiseaux, excités et pépiants. Une fois votre faim émoussée par quelques fruits, vous reprenez votre route, les traits tirés. Rendez-vous au [19](#).

476

Vous revenez lentement à vous, la bouche pâteuse et les sens engourdis. Le soleil est maintenant haut dans le ciel. Personne, où sont-ils passés ? Avec un juron, vous constatez que vos armes et votre équipement ont disparu, ainsi que votre or. Ces salauds de villageois vous ont drogué à votre insu et vous ont proprement dépouillé, ne vous laissant que vos vêtements ! (vous n'avez plus ni armes, ni or ou tout autre objet que vous auriez récupéré depuis le début de votre aventure. Si vous aviez un petit bouclier ou une fronde, ils ont également été dérobés, de même que l'amulette de votre mère). Vous redressant et vous appuyant au mur, vous lancez une copieuse bordée d'injures aux voleurs, les traitant de tous les noms. Mais très vite, vous vous reprenez : si vous voulez avoir une chance de poursuivre, il faut les retrouver. Secouant la tête pour en chasser les brumes de l'alcool et de la drogue, vous vous concentrez, régulant votre respiration et tentez d'entrer en contact avec les esprits de la forêt. Eux seuls pourront vous aider.

Lancez deux dés : si le résultat est égal ou inférieur à votre total de communion avec les esprits, rendez-vous au [38](#). Si ce résultat est supérieur, rendez-vous au [207](#).

Vous vous roulez au sol, luttant aussi bien physiquement que psychiquement contre les trois spectres qui tentent d'entrer en vous. Le visage éthéré du troisième crucifié, celui que vous n'avez pas sauvé, surgit brusquement dans la nuit, la bouche déformée par un hurlement silencieux. Mobilisant toutes vos forces, serrant l'amulette de votre mère et vous y rattachant comme un naufragé à sa planche, vous parvenez enfin à les repousser. Haletant, vous restez étendu à plat ventre, bouche ouverte, parcouru de frissons (cette épreuve vous coûte 3 points de vie). Vous constatez alors que votre monture terrifiée est parvenue à rompre sa longe et à s'enfuir. Avec amertume, vous tentez de vous rendormir, d'un sommeil hanté par la peur de les voir revenir. Au matin, les traits tirés, vous reprenez votre route. Rendez-vous au [19](#).

478

A l'évocation de votre rencontre avec Hutec, Carenque fronce les sourcils.

- Ainsi tu connais ce chien ? Alors autant que tu le saches : Hutec est le propre frère du roi, son cadet. A la mort de leur père, Téocalli est revenu à l'aîné, Hutec s'est retiré sur ses terres et Huascar, le dernier, a rejoint son petit domaine dans les montagnes. Hutec n'a jamais accepté le testament royal, il veut Téocalli depuis toujours et ce n'est pas l'amour fraternel qui l'étouffe... Depuis l'enfance, il méprise son aîné, il s'est détourné de la lumière pour se tourner vers l'ombre, les ténèbres. Et il complote. Notre roi ne veut rien voir, ne rien savoir, uniquement préoccupé par ses grandes réflexions philosophiques.

Avec un soupir, Carenque s'appuie à la rambarde d'un ponton, Cinq Fleurs sagement assis à ses pieds. Plus loin, un groupe de jeunes filles, des fleurs rouges dans les cheveux, vous hèlent joyeusement depuis une barque.

- Et la mère des trois frères ? demandez-vous.

- La Dame aux orchidées n'est plus ici. A la mort de son époux, elle s'est retirée au couvent de la Lune, loin au nord dans les montagnes. Ce qui m'inquiète, c'est ta rencontre avec Hutec... Il n'est pas du genre à pardonner, tu peux être sûr qu'il va remuer ciel et terre pour te retrouver. Je dois te laisser maintenant, à ce soir ?

Le capitaine parti, si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez aller voir de plus près cette imposante pyramide dédiée au dieu-soleil (rendez-vous au [250](#)) ou faire un tour au marché de Xolo (rendez-vous au [402](#)). Si vous avez déjà découvert ces endroits, vous décidez de rentrer au palais (rendez-vous au [332](#)).

479

D'un geste fébrile, vous armez votre fronde. Autour de vous, c'est la panique : les combattants, alliés comme adversaires, se bousculent et s'enfuient dans la plus grande confusion, manquant vous faire tomber. Dans une tempête de jurons, vous frappez de tous côtés, parvenant à dégager un espace de tir et lancez votre projectile. Ce dernier siffle vers Hutec et l'atteint au visage, lui faisant éclater la pommette. Le seigneur félon pousse un hurlement et part en arrière, heurtant un mur. L'incantation brutalement stoppée empêche le démon fuligineux de terminer son développement : la masse vaporeuse s'éclaircit rapidement puis diminue, s'atrophie, jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un filament de fumée

noirâtre. S'ensuit un moment de flottement que Carenque met à profit pour rassembler ses hommes et reprendre l'initiative. Vous vous ruez sur Hutec qui se redresse lentement, étourdi, sa main pressée sur son visage ruisselant de sang.

En temps normal, Hutec est un redoutable adversaire. Mais plus maintenant suite à la blessure que vous lui avez infligé : il lui faudra obtenir plus de 6 pour vous toucher et il vous infligera 3 points de blessure supplémentaires. Il porte au bras gauche un large bouclier d'écaillés de jade en forme de crâne grimaçant lui permettant de retrancher 3 points de blessure mais il n'a plus que 13 points de vie. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [244](#).

480

Comme un cheval rétif sautant un obstacle, votre embarcation bondit en avant, semble flotter dans les airs un instant avant de retomber avec une violence qui vous soulève l'estomac et manque vous envoyer à l'eau. Virunga tient bon, se retenant aux cordes qui maintiennent les blessés. Emportés par l'élan, vous percutez violemment la barge qui précède, deux hommes basculent, aussitôt emportés. Le monde tournoie, devient fou... La gorge s'ouvre soudain, une lumière indécente éclabousse la rivière... Vous êtes passés ! Haletant, ruisselant d'eau, vous attendez que les flots s'apaisent pour laisser votre perche à Virunga et rejoindre l'avant à pas prudents. Carenque vous hèle depuis son embarcation, vous faisant signe d'accoster. Bientôt, vous voilà amarrés à un ponton de bois peint, on débarque les blessés et le seigneur Kimek vous désigne une piste qui s'enfonce à travers la forêt tandis que le tonnerre gronde au loin sur les collines.

- Par ici mon garçon. Le domaine du prince Huascar n'est plus très loin.

Un des blessés n'a pas survécu, ayant perdu trop de sang. Il faut peu de temps à vos compagnons pour fabriquer une litière avec leurs lances et leurs tuniques afin de transporter les autres et vous vous engagez d'un bon pas sous les frondaisons maussades. Rendez-vous au [283](#).

481

Xachic oscille un instant, du sang s'écoulant de son nez brisé, avant de s'abattre lourdement, comme un sac de grain. Excité par le bruit, l'odeur du sang, de la sueur, un des varans passe à l'attaque, ondulant rapidement vers vous. Un cri résonne, une silhouette saute dans la fosse, armée d'un lance à large lame... Votre père ! D'un geste à la précision mortelle, il transperce le reptile à la base du crâne, le clouant au sol.

- Remonte, vite ! ordonne votre père en tenant l'autre varan en respect.

Une corde vous est jetée, des bras bruns et solides vous hissent. Vous vous retrouvez à plat ventre sur la passerelle, devant les yeux morts du Sapa Inta. Le roi n'a pas survécu à sa blessure... Alors que votre père remonte de la fosse, vous retrouvez également Orénoque. Le colosse est en piteux état, couvert de sang et de fumée, ses blessures hâtivement pansées. Il est le seul survivant de l'attaque sur la chaussée, n'ayant dû son salut qu'à la fuite, à la nage. Il a ensuite regroupé plusieurs gardes et les a rassemblés avant de se lancer sur vos traces et de retrouver votre père. Après avoir fermé les yeux du souverain, il regroupe vos hommes et vous quittez en hâte le sanctuaire, soutenant votre père dont la blessure vient de se rouvrir. Alors que vous descendez les marches pour rejoindre les

jardins, un groupe de guerriers aux couleurs d'Hutec surgit soudain, arme au poing, battant fourrés et bosquets à votre recherche. S'ensuit un court moment de flottement avant qu'un ordre claque dans la nuit. La bataille s'engage alors, dans le cliquetis de l'acier et les jurons. Bousculé, vous êtes séparé de votre père, plongé dans une confusion furieuse et frénétique. Bientôt, une silhouette imposante se dresse devant vous...

Si vous avez blessé Hutec au visage au cours de votre aventure, rendez-vous au [312](#). Si tel n'est pas le cas, rendez-vous au [211](#).

482

Malheureusement, en dépit de l'obscurité, les archers trouvent leur cible. Une première flèche vous transperce le dos, s'y fichant en vibrant entre vos omoplates. Votre corps s'engourdit brusquement, une deuxième vous atteint, puis une troisième, vos membres deviennent sans force, vos mouvements désordonnés. Les eaux bleu sombre se referment comme un linceul, si douces, si enveloppantes comme la mort elle-même et votre corps flotte bientôt à la surface, tel un pantin désarticulé. Votre aventure s'achève ici.

483

La journée se déroule sans incidents, sous un soleil vif et une lumière éclatante. Alors que le soir tombe, le ciel se teintant de feu rose sur les cimes, le sanctuaire de Techculti apparaît enfin, son architecture massive émergeant de la végétation. Le roi ordonne l'arrêt à proximité car la tradition veut que l'oracle soit interrogé au lever du jour, quand la lumière chasse les ténèbres et éclaire le monde. Alors que s'allument les premières étoiles, blanches et brillantes, on monte les tentes, on fait du feu, on décharge les chevaux. Après avoir confié votre monture à un esclave, vous allez marcher un moment dans la nuit chaude, vous éloignant du bivouac. Faisant quelques pas en bordure de la forêt, vous apercevez bientôt deux silhouettes familières engagées dans une discussion animée... Intrigué, vous reconnaissez les seigneurs Saya et Zallao. Les deux hommes n'ont pas détecté votre présence et chuchotent avec animation puis Saya donne un paquet volumineux à son compagnon. Ce dernier s'incline et s'éclipse, disparaissant au sein de la forêt. De son côté, Saya regarde nerveusement autour de lui puis retourne à grands pas vers le bivouac. Que se trame-t-il ici ?

Si vous suivez Zallao, rendez-vous au [157](#).

Si vous suivez Saya, rendez-vous au [362](#).

Mais vous pouvez également rentrer au campement et aller vous coucher. Dans ce cas, rendez-vous au [63](#).

484

La panique s'empare des combattants qui refluent en désordre, se bousculant dans la plus grande confusion. Avec un juron, vous vous ruez sur Hutec, jouant des coudes, mais sa monstrueuse créature vous barre le chemin, repliant sa masse opaque et noire sur vous. Un

froid glacial, terrible, vous engourdit aussitôt, comme si le démon absorbait toute la chaleur et toute la vie de votre corps (vous perdez 5 points de vie). C'est alors que l'amulette de votre mère se met à vibrer soudain à votre cou, dégageant une chaleur inattendue qui semble brûler et repousser la créature, l'inondant de lumière. Sous vos yeux stupéfaits, le démon fuligineux vous relâche et recule, s'éclaircissant, perdant de sa masse et de sa substance, s'atrophiant pour ne plus être qu'un mince filament de fumée noirâtre. Avec un cri de rage et de dégoût, vous vous ruez sur Hutec.

Ce dernier est un redoutable adversaire mais se révèle ébranlé par la disparition de sa créature : il lui faudra obtenir plus de 5 pour vous toucher et il vous infligera 2 points de blessure supplémentaires. Il porte au bras gauche un large bouclier d'écailles de jade en forme de crâne grimaçant lui permettant de retrancher 2 points de blessure et il est pourvu de 23 points de vie.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [244](#).

485

Vous reculez lentement sans quitter des yeux l'animal. Ce dernier grogne et gratte la terre de ses griffes noires, le ventre creusé d'un frisson d'anticipation, les yeux brillant d'un éclat malsain dans un rayon de lune. Puis il bondit brusquement, d'une formidable détente de ses puissants reins.

Cet animal a besoin de faire plus de 7 pour vous atteindre mais ses griffes et crocs redoutables occasionneront 4 points de blessure supplémentaires. Il est pourvu de 10 points de vie et attaque le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [411](#).

486

Le projectile atteint votre cible à la jambe, lui faisant éclater le genou. L'homme s'effondre en beuglant et votre groupe en profite pour charger (votre projectile est perdu). Le défilé retentit bientôt du fracas du combat mais si les vôtres l'emportent par leur armement et leur maîtrise de l'escrime, vos adversaires sont trop nombreux. Alors que le premier assaut est repoussé, vous découvrez avec effroi les nombreux corps étendus ici et là. Kipu, visiblement seul survivant des siens, vous prend par le bras :

- Ils vont revenir, il faut partir, venez vite, je connais une issue !

Sans attendre, vous aidez Kamek à descendre de son abri et l'entraînez à la suite du voleur. Derrière vous, des silhouettes indistinctes vont et viennent, les immenses statues semblent vous narguer de leurs grands yeux de plâtre blanc. Vous voici bientôt au pied de l'une d'elles, un colosse de pierre assis, les genoux joints, et vous remarquez, le long de ses jambes, à travers la vigne sauvage, des encoches taillées dans la pierre à intervalles réguliers. Kipu reprend souffle, jetant un œil inquiet derrière vous.

- Ces encoches ont été taillées par ceux qui ont sculpté les statues autrefois, pour y fixer leurs échafaudages. Montez, vite !

- Etes-vous fou ? s'insurge Kamek. Nous prenez-vous pour des singes ?

- La ferme imbécile ! rétorque le voleur. Bouge ton cul si tu veux sauver ta vie, je les entends revenir !

Après une hésitation, le marchand commence l'escalade. Vous suivez, l'encourageant, tandis que Kipu ferme la marche. Regardant en bas, vous distinguez des formes maigres se répandre dans la passe, entendez des cris... Pourtant, aucune flèche ne siffle. Sans doute ces statues sont-elles sacrées pour ces primitifs et c'est pourquoi ils n'osent tirer. Profitant de votre distraction, Kipu dégaine son poignard et tente de vous frapper alors qu'il arrive à votre hauteur. Vos réflexes vous permettent de saisir son poignet et d'arrêter son geste. Vous voilà tous deux accrochés à la paroi d'une main, luttant en silence, dents serrés, vos visages à quelques centimètres l'un de l'autre. Un rictus de haine lui déformant la bouche, Kipu vous vrille des yeux, ses dents blanches luisant dans la pénombre tandis que ses muscles roulent sur ses épaules et son bras...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total de volonté, rendez-vous au [369](#). Si ce résultat est supérieur à votre total de volonté, rendez-vous au [50](#).

487

Vous vous enfoncez au cœur de la nuit étouffante, suivant la direction indiquée par cette voix. Bientôt, la forêt s'ouvre sur une clairière au centre de laquelle se tient une petite maison d'adobe et de terre au toit de chaume. Des traces se dirigent vers elle, les traces d'un jaguar. Méfiant, l'arme au poing, vous entrez. Une pièce unique et dépouillée, plongée dans la pénombre... Dans un coin, un homme est assis en tailleur, baigné par la lueur de la lune. Il est d'une grâce animale, les cheveux noirs comme la nuit, les membres tatoués. Deux yeux verts vous fixent sans ciller et vous avez l'impression de plonger dans un puits sans fond.

- Te voilà enfin. Entre donc, que cherches-tu, un jaguar ? Tu l'as devant toi.

- Qui es-tu ?

Un sourire se dessine sur les lèvres minces.

- Je suis Shakama, adorateur de Huacan, dieu de la chasse et des animaux sauvages. Je fais partie de ses fidèles les plus proches, les Fils de la Chasse. Ce qui me donne certains... privilèges.

Les traces de pas devant la maison...

- Comme te transformer en jaguar ?

- Bravo, tu comprends vite, tu as du raisonnement en plus de ce corps superbe.

Si vous avez déjà participé à une chasse au fauve avec d'autres villageois, rendez-vous au [154](#).

Si vous avez croisé un mystérieux inconnu aux yeux verts, en compagnie de Kamek le marchand ou du capitaine Achic, rendez-vous au [383](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [253](#).

488

Vos efforts parviennent à repousser les assauts des spectres mais ces derniers se rabattent

alors sur votre monture. Devant vos yeux horrifiés, les trois émanations s'enroulent autour de votre cheval hennissant de terreur comme des écharpes de brume bleutée. Le pauvre animal rue, hennit de douleur et se cabre, les yeux fous, avant que ses tourmenteurs ne se retirent, ne laissant de lui qu'un sac de peau et d'os vidé de ses fluides, comme une outre crevée au bord de la piste. Ecœuré, vous vous détournez pour vomir. Le reste de la nuit ne vous apporte que peu de repos et au matin, encore frissonnant, vous vous remettez en route.

Rendez-vous au [305](#).

489

Pris dans la débandade, vous vous retrouvez dissimulés au sein d'un épais bosquet, à côté du chef des voleurs, chacun ayant l'impression d'avoir une vipère sur son flanc.

- Les Jua-Jua, murmure Kamek à vos côtés. Ces primitifs considèrent cet endroit comme leur domaine et exigent un tribut des voyageurs, ce que je fais à chaque voyage. A cause de vous, voleurs stupides, ils vont nous massacrer.

- La ferme, imbécile ! rétorque le chef des voleurs d'une voix dure. Unissons nos forces pour nous sortir de ce merdier, nous réglerons nos comptes après. Venez, je connais une issue !

Sans attendre, vous suivez le voleur tandis que vos poursuivants battent fourrés et feuillages à la recherche de survivants. Vous voici bientôt au pied d'un des colosses de pierre assis, les genoux joints, et vous remarquez, le long de ses jambes, des encoches taillées dans la pierre à intervalles réguliers, à moitié cachées par la vigne sauvage.

- Ces encoches ont été taillées par ceux qui ont sculpté les statues autrefois, pour y fixer leurs échafaudages. Montez, vite !

- Etes-vous fou ? s'insurge Kamek. Nous prenez-vous pour des singes ?

- La ferme imbécile ! rétorque le voleur. Bouge ton cul si tu veux sauver ta vie, je les entends approcher !

Après une courte hésitation, le marchand commence l'escalade. Vous suivez, l'encourageant, tandis que le voleur ferme la marche. Regardant en bas, vous distinguez des formes gesticulantes, entendez des cris... Pourtant, aucune flèche ne siffle. Sans doute ces statues sont-elles sacrées pour ces primitifs et c'est pourquoi ils n'osent tirer. Profitant de votre distraction, le voleur dégaine son poignard et tente de vous frapper alors qu'il arrive à votre hauteur. Vos réflexes vous permettent de saisir son poignet et d'arrêter son geste. Vous voilà tous deux accrochés à la paroi d'une main, luttant en silence, dents serrés, vos visages à quelques centimètres l'un de l'autre. Un rictus de haine lui déformant la bouche, votre assaillant vous vrille des yeux, ses dents blanches luisant dans la pénombre tandis que ses muscles roulent sur ses épaules et son bras... Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total de volonté, rendez-vous au [369](#). Si ce résultat est supérieur à votre total de volonté, rendez-vous au [50](#).

490

Vous éloignant de quelques pas, vous découvrez bientôt de grandes fresques s'étalant sur

les murs érodés, certaines usées et aux couleurs passées, d'autres plus récentes dirait-on. A la lueur des étoiles, vous distinguez des personnages de même type racial, probablement les anciens habitants, représentés en train de festoyer, chasser, faire l'amour... Les fresques se poursuivent dans les pièces adjacentes et un frisson vous parcourt : les représentations changent, on voit des images confuses de maisons qui s'effondrent, de gens qui fuient... Des vapeurs ou fumées sortant de terre, des gens puisant de l'eau, suivis d'autres allongés, visiblement malades... Des scènes de pleurs, de deuil. Mal à l'aise, vous poursuivez. De nouvelles figures, étranges, repoussantes, des sortes de bêtes indéfinissables qui errent parmi des ruines. Les fresques cessent brusquement, les dernières gardant une vivacité sinistre, au-delà du temps écoulé. Votre sensibilité particulière s'affole, quelque chose s'est passé ici... Une catastrophe qui a endeuillé cet endroit, a conduit à la fuite des habitants. Quant à ceux qui sont restés... Vous revenez vers la pièce où se repose votre compagne. Pour la trouver vide.

- Ayuna ?

Le silence. Une musique étrange soudain, comme une flûte, aux intonations sinistres, venant des profondeurs des ruines envahies par la jungle. Arme au poing, vous partez dans cette direction. Rendez-vous au [40](#).

[Retour au Départ](#)