

# EXPÉDITION ODYSÉE,

*où le voyage en terre inconnue*

*Une Aventure de 50 paragraphes*

## Paris 1851

Vous remontez le col de votre manteau et vous accélérez le pas pour arriver à l'heure à votre rendez-vous au siège de la *confrérie des explorateurs*. Vous ne savez pas pourquoi vous avez été convoqué et vous êtes fort pressé de l'apprendre car jamais vous n'avez été déçu lorsqu'ils vous ont confié une mission ou un challenge. Vous arrivez devant la porte et tirez le cordon de la sonnette. En ce mardi pluvieux de février, vous êtes pressé qu'on vous ouvre mais cela prend du temps et vous avez l'impression que ça s'éternise. Enfin, au bout de ce qui vous a semblé être des heures, un majordome en grande tenue ouvre et vous demande qui vous êtes et la raison de votre présence. Vous vous annoncez et il s'écarte afin de vous permettre enfin d'entrer. Vous ôtez votre pardessus trempé et vous le confiez à un valet qui vient de vous rejoindre. Le majordome vous demande de le suivre et vous vous exécutez. Vous entrez dans une sorte d'amphithéâtre où sont réunis les plus grands aventuriers et scientifiques français. On vous fait asseoir à l'une des rare place libre et vous êtes honoré, pour ne pas dire fier d'être avec tant de célébrités. Le président de l'association s'avance au centre de la pièce et prend la parole. Il se lance dans un long discours enflammé où il vante toutes les découvertes que les membres ont réalisé sur le sol de l'Afrique puis commence à parler de l'Australie et d'une île qui vient d'être découvert dans l'océan Pacifique à la même latitude. Il en décrit les côtes ainsi que son immense étendue. Quand vous entendez la surface qu'elle occupe, vous vous demandez s'il s'agit d'une île ou d'un continent ! Vous êtes fasciné par cette nouvelle contrée et vous rêvez, en entendant ce discours, à ce qui peut s'y trouver. Vous fermez les yeux et vous vous imaginez explorer ces terre inconnue, découvrant nouvelle faune et nouvelle flore. Le discours se termine et vous voyez les hommes se lever et quitter la pièce. Vous vous apprêtez à les imiter en pensant à héler un fiacre afin de ne pas marcher de nouveau sous la pluie jusqu'à chez vous quand un homme de grande taille, très élégant et élancé, portant des cheveux court grisonnants et une fine moustache assorti vous demande de le suivre. Il vous conduit à travers divers couloirs qui vous paraissent former un labyrinthe, jusqu'à un salon confortable où une douzaine de personnes discutent installés dans de confortable canapé et fauteuil en cuir marron. Quand vous entrez dans la pièce, une chape de silence tombe et vous vous sentez gêné car, même si vous ne savez pas pourquoi, vous êtes persuadé d'en être la cause. L'homme qui vous a servi de guide vous invite à vous asseoir sur un sofa auprès du feu. Une fois installé, vous sentez la chaleur pénétrer votre corps et vous réalisez seulement que vous avez vraiment froid. Un homme âgé, à la peau ridé et au crâne dépourvu de cheveux se lève et, en s'appuyant sur une canne finement sculpté, se place au centre de la pièce et commence un long monologue : « messieurs, vous êtes la fine fleur des explorateurs et aventuriers de la grande république de France et j'ai la joie et l'honneur de vous annoncer que nous allons envoyer une expédition sur la nouvelle contrée qui vient d'être découverte et que, suite à cela nous revendiquerons une partie de ces terre pour notre bannière. Un navire quittera le port de la Rochelle dans huit jours avec à son bord certains d'entre vous et des équipements qui paraîtront être issu de la science-fiction comme dans les nouvelles du jeune auteur *Jules Vernes* dans la revue *Musée de famille*. Les heureux élus qui auront la chance de participer à ce qui sera l'aventure de la décennie connaîtront probablement l'immortalité. Dans plusieurs siècles, leurs noms seront toujours cités en exemple ! Maintenant, je vais donner l'identité des chanceux qui auront la chance d'embarquer sur le navire *Odyssée* que nous avons affrété ».

Vous voyez toute les têtes se relever et vous percevez dans les yeux de chacun un immense désir de faire partie de ceux qui auront la chance d'embarquer. L'homme cite lentement les noms et vous êtes, sans vraiment comprendre pourquoi vaguement jaloux. Vous entendez le vôtre et vous êtes tellement surpris que vous ne réagissez pas. Une fois la liste finit, vous quittez en compagnie des autres la pièce et vous montez à l'arrière d'un fiacre qui vous ramène jusqu'à votre demeure. Vous soupez et vous vous couchez sans avoir vraiment réalisé ce qui vient de se passer. Vous rêvez de terre sauvage aux

vastes étendues où vous affrontez des monstres fabuleux et trouvez de merveilleux trésors. Quand vous vous réveillez, vous réalisez enfin que vous devez préparer vos bagages et partir pour rejoindre le navire. Vous rangez tous ce qui vous paraît nécessaire pour ce voyage dans une malle puis vous faites conduire par un cocher jusqu'à l'endroit où vous prenez le carrosse qui va vous conduire jusqu'au port. Le voyage dure plusieurs jours et se passe sans incident notable. Quand vous passez sous la porte qui vous permet de franchir les remparts de la ville de la Rochelle, vous êtes fatigué et vous vous sentez sale. Vous vous installez dans un confortable hôtel et avant toute chose, vous demandez à prendre un bain. Une fois propre, vous prenez un copieux dîner et vous rejoignez votre chambre ou vous tombez dans un profond sommeil sans rêve. Le lendemain matin, vous rejoignez les quais et vous montez sur le pont du navire. Il s'agit d'un brick gréé en trois mats barque. Vous demandez aux serviteurs que vous avez engagé de porter votre malle dans votre cabine et vous rejoignez le capitaine qui discute sur la dunette. Vous le saluez et vous vous présentez. Il vous salue en retour et vous dit qu'il est ravi de vous avoir à son bord et qu'il espère que votre mission sera une franche réussite. Le lendemain matin, alors que le soleil pointe à peine sur l'horizon, le bâtiment quitte le sol français toutes voiles déployées. Vous faite cap vers le sud-ouest pendant plusieurs semaines et vous arrivez finalement en vue du détroit de Magellan. C'est à la fois un spectacle magnifique, terrifiant et fascinant qui apparaît devant vos yeux. Ce passage dangereux ou tous redoute le naufrage se passe lui aussi sans l'ombre d'un problème et vous voyez l'étrave de votre navire fendre les flots du Pacifique. Quelques jours plus tard, votre destination est enfin visible. Alors qu'à l'aide d'une longue vue vous examinez cette terre, vous sentez une main se poser sur votre épaule. Vous vous retournez pour faire face à l'un de vos compagnons de voyage qui vous dit que demain *la vraie aventure* va commencer quand vous poserez le pied sur ***Terra incognita***. Vous hochez la tête en signe d'approbation et vous rejoignez votre cabine afin de préparer ce dont vous aurez besoin. L'après-midi se passe à une vitesse incroyable et quand vous retournez sur le pont, les ténèbres sont déjà profondes. Vous avez cette nuit-là un sommeil agité et fractionné. Vous vous levez plus tôt que vous ne le vouliez, fatigué et énervé. Vous rejoignez vos compagnons à l'extérieur et embarquez dans une chaloupe. Vous vous asseyez à l'arrière et vous regardez les marins ramer. Quand vous tournez la tête, aussi bien à droite qu'à gauche, vous voyez de nombreuses autres barques qui suivent le même cap chargé de nombreuses caisses et ballots. Une fois arrivé à terre, vous aidez l'équipage de l'Odyssée à débarquer le matériel et vous commencez à ouvrir les caisses. Vous travaillez à établir le camp de base en montant plusieurs tentes. Vous êtes néanmoins très surpris car ce qui a été nécessaire à cette tâche ne représente qu'une faible partie de ce qui a été débarqué. Vous posez la question à l'homme qui vous avait servi de guide lors de votre passage au club des aventuriers et Jacques, puisque c'est son prénom, vous répond que c'est normal puisque l'assemblage de votre moyen de transport ne débutera que le lendemain. Lors des jours suivants, alors que vous vous adonnez à la chasse et à la pêche, les hommes de votre bateau s'occupent à assembler le contenu des colis. Enfin, un soir, vous découvrez à quoi vous avez affaire et vous manquez de tomber sur les fesses. Il s'agit d'un énorme ballon dirigeable, équipé d'une nacelle qui est une véritable maison. Vos compagnons vous annoncent que demain matin vous partirez à la découverte de cette nouvelle région. Vous êtes tellement excité par cette nouvelle que vous ne fermez pratiquement pas l'œil de la nuit et une fois de plus, vos pensées vous emmènent loin, à l'autre bout de la planète pour finalement revenir à votre voyage en aérostat. Ce sera la première fois de votre existence où vos pieds ne seront plus en contact avec la terre ferme, à l'exception des voyages en bateau ! Quand le soleil commence à s'élever au-dessus de l'horizon, vous vous levez déjà fatigué et vous allez à côté du dirigeable où des hommes sont en train de s'afférer. L'immense ballon de forme ovoïdale est en train de terminer d'être gonflé à l'aide du contenu de grande bonbonne en métal nue. Vous rejoignez un des hommes qui y travaille et vous lui demandez de quel gaz il s'agit. Il vous répond qu'ils utilisent de l'hydrogène afin de le remplir et comme ce gaz est bien plus léger que l'air, l'enveloppe soulèvera sans difficulté la lourde nacelle qui y sera suspendue. Vous le regardez, très étonné car vous n'avez jamais entendu parler de cette

technologie et ne connaissez que celle de l'air chaud. Il comprend votre silence et ajoute que vous avez devant vos yeux une évolution de la formidable invention des frères Montgolfier. Vous vous intéressez maintenant à la nacelle qui est de dimension impressionnante. Il s'agit d'une véritable maison en métal et bois, à l'exception de l'avant qui est complètement vitré. Vous ne pouvez croire qu'un tel mastodonte puisse être soulevé de terre et vos doutes doivent être visibles sur votre visage car le technicien ajoute que c'est beaucoup plus léger que ça en a l'air. Vous ouvrez la porte pour en découvrir l'intérieur. Vous entrez dans la salle de vie où se trouve une table, des bancs et une cuisinière. Le long de la cloison du fond sont entreposés des caisses de salaisons ainsi que plusieurs tonneaux d'eau. Vous franchissez le rideau qui sert de porte pour entrer dans un dortoir à six places. Vous en ressortez et allez voir ce qui se trouve à l'avant. Vous découvrez un poste de commande équipé d'une roue de gouvernail identique à celle que l'on trouve sur les bateaux. Jacques vous rejoint et vous annonce qu'il va vous présenter les autres membres de l'expédition. Vous voyez alors entrer un homme et une femme. L'homme, qui ne doit pas encore avoir la trentaine se présente comme étant Georges alors que la femme qui a, à peu près le même âge que vous et qui a de superbes courbes et de long cheveux roux, vous dit se nommer Aurore. Jacques est un explorateur reconnu qui a mené de nombreuses expéditions sur les sols d'Afrique et d'Australie. Le second homme, Georges, est un sportif connu pour sa maîtrise des arts martiaux et de l'usage des armes de toute sorte. Aurore, quant à elle, se présente comme la secrétaire de l'expédition. La mou qu'elle prend en disant ses mots vous fait bien comprendre qu'elle n'apprécie guère sa fonction et qu'elle a des compétences bien supérieures. Vous vous promettez, dès que vous en aurez l'occasion, de tenter de savoir qui elle est vraiment. Par l'immense vitre du poste de pilotage, vous voyez les hommes à l'extérieur commencer à rouler les tuyaux qui reliait votre appareil aux bonbonnes métalliques. Une fois qu'ils ont terminé leur travail, ils s'écartent et commencent à ranger le matériel. Le ballon est enfin prêt vous annonce Jacques avec un sourire qui va d'une oreille à l'autre. Il s'approche d'une des fenêtres qu'il ouvre et crie qu'il est temps de vous libérer. Six marin armés de haches accourent afin de sectionner les cordes qui vous relient et vous maintiennent au sol et instantanément vous sentez l'énorme poche de gaz vous soulever. Alors que vous vous élevez dans les airs, vous ressentez d'étranges sensations et vous êtes pris d'une vague nausée. Un regard à vos compagnons vous indique que tous à l'exception de Jacques, ressentent la même chose. Vous jetez un rapide coup d'œil au-dehors et vous êtes pris de vertiges et d'une peur terrible en voyant que le sol est si loin de vous, à des centaines de pieds. Vous préférez détacher votre regard de ce spectacle en attendant de vous y habituer et vous allez vous asseoir dans la salle de vie où rapidement vous êtes rejoints par Aurore et Georges. Vous sentez, poussé par le vent, votre véhicule commencer à prendre de la vitesse. Les heures passent et vous vous dites que vous n'avez jamais voyagé aussi confortablement au-dessus de territoire inexploré quand vous entendez la voix de Jacques qui vous appelle. Tous les trois, comme un seul homme, vous vous levez et vous vous précipitez vers l'avant afin de voir ce qu'il vous veut. Vous n'avez nulle besoin qu'il vous le dise quand vous voyez ce qui vous fait face. Au-dessous de vous s'étend une vaste mer végétale alors qu'en face une falaise de granit vous coupe la route. Une immense chute d'eau qui pourrait faire passer *Niagara* pour un ruisseau tombe dans un véritable lac entouré d'une étendue herbeuse. Jamais, de votre vie, vous n'avez pu admirer un spectacle plus incroyable et magnifique et vous vous demandez s'il est dû au fait que vous le voyez du ciel ou s'il est vraiment supérieur à ce qu'aucun être humain n'a jamais pu admirer. Georges s'approche de Jacques et, avec une voix où transparaît l'émotion qui l'habite, il lui demande s'il va faire atterrir votre dirigeable. Un silence de plomb s'installe dans la cabine en attendant sa réponse. Ce dernier garde un moment le silence, semblant réfléchir, à moins qu'il ne fasse par plaisir durer le suspense puis répond que oui, en ajoutant que le *vrai voyage* va commencer maintenant. Vous sortez votre montre de votre poche et vous regardez l'heure pour constater qu'il est pratiquement midi. Avec l'excitation de la nouveauté, tous semblent avoir perdu l'appétit. Vous leur faite remarquer et, unanimement, vous décidez de manger avant de procéder à l'atterrissage. Votre

pilote tire un levier situé à droite de la roue de gouvernail et vous entendez sous vos pieds un bruit sourd. Il se tourne vers vous et vous annonce qu'il a lâché l'ancre et que vous allez rester en position stationnaire. Vous déjeunez rapidement et sommairement car vous êtes vraiment pressé de sortir explorer cette contrée inconnue. Une fois repu, Jacques retourne dans le poste de pilotage et actionne divers robinets et leviers. Immédiatement, vous sentez que vous descendez et bientôt votre cabine rejoint le plancher des vaches. Vous prenez des maillets, des piquets et vous sortez pour amarrer votre embarcation au sol. Ensuite, vous prenez votre équipement et vous partez effectuer une première reconnaissance des lieux. Vous vous trouvez sur une large pleine herbeuse entourée de deux côtés par une épaisse jungle. Sur un troisième se trouve le lac que vous aviez vu tout à l'heure alors qu'un véritable mur de granit occupe tous le nord de la zone. Allez-vous commencez votre exploration par une reconnaissance des bords du lac en allant au **33** ou préférer longer la végétation pour y découvrir d'éventuels sentiers, en lisant le **47**

## 1

Alors que vous vous trouvez sous les balles de vos agresseurs, Jacques tourne la barre vers la gauche et vous sentez votre aéronef virer. Votre pilote pousse leviers et manettes et vous sentez votre aéronef prendre de la vitesse. Vous poussez un « *ouf* » de soulagement, vous pensant sortie de ce mauvais pas puis vous entendez un sifflement au-dessus de votre tête. Georges va voir les jauges en cuivre et annonce que l'enveloppe de votre ballon est percée et que vous perdez du gaz. La fuite est cependant assez faible, ce qui va vous permettre d'atterrir sans vous écraser. Dès que Jacques a repéré une zone relativement dégagé, il manipule ses commandes et quelques minutes plus tard, tout en douceur, vous rejoignez le plancher des vaches. Vous sortez de la cabine du véhicule et constatez qu'il n'y a pratiquement plus de gaz dans le ballon qui s'écroule sur la nacelle et sur le sol. Votre appareil ne retournera probablement jamais dans les air et il ne vous reste plus qu'à l'abandonner. Vous examinez l'endroit où vous vous êtes posé et vous constatez que vous vous trouvez sur un plateau granitique relativement plat et, au loin, vous apercevez des bâtiments. Après avoir discuté quelques minutes, vous décidez d'aller voir de quoi il s'agit. Vous marchez sur une petite dizaine de kilomètres avant de voir à quoi vous avez réellement affaire et vous manquez de tomber assis sur le sol. Devant vous se dressent deux bâtiments magnifiques, possédant une architecture plus avancée que tous ce que vous avez pu admirer sur l'ancien ou le nouveau continent. A la pierre et au bois qui sont généralement utilisés dans la construction, on a substitué le métal et le verre ! Tous les matériaux sont d'une telle finesse qu'on pourrait presque croire qu'il s'agit de dentelle. Ceux qui ont bâti cette cité appartenait à une civilisation au moins aussi avancé que la vôtre ! Cependant, curieusement, il se dégage de ces lieux un effet d'abandon et de vétusté tel qu'on pourrait les croire abandonnés depuis des siècles. Entre les deux immeubles qui ont au moins cinq étages, vous voyez une grande place qui a l'air splendide. Vous vous y rendez immédiatement afin de l'admirer. Il y a une fontaine aux multiples jets d'eau qui se croisent en tous sens, formant de magnifiques motifs. Ses eaux s'écoulent dans un bassin dont le fond est une mosaïque d'une incroyable beauté. Dans l'ombre de la fontaine, vous voyez une sorte d'escalier qui s'enfonce dans les profondeurs de la terre. De l'autre côté du bassin, il y a un petit bâtiment à un étage qui est éclairé. La lumière qui en émane vous intrigue car elle est d'une blancheur inouïe et ne vacille jamais comme le fait celle des lampes à pétrole ou du feu. Vous pouvez, en allant au **46**, descendre l'escalier ou, en lisant le **29**, entrer dans le bâtiment.

## 2

Vous ne voulez pas vous arrêter dans cette clairière alors qu'il reste encore un bon moment avant que le soleil ne se cache derrière l'horizon. Aurore est visiblement déçue de ne pouvoir faire une étape mais elle ne conteste pas. Vous vous engagez sur le nouveau sentier en espérant trouver un meilleur endroit pour camper avant que l'obscurité ne se fasse. Alors que vous progressez tranquillement, venant de très près de vous, vous entendez le hurlement d'un fauve. Vous partagez avec votre coéquipière un regard terrifié et vous vous hâtez afin de ne pas rencontrer l'animal qui l'a émis. Il fait de plus en plus sombre et vous ne voyez pas les arbres s'écarter. Vous commencez à vous dire que vous auriez dû vous arrêter dans la clairière et que vous avez eu tort de poursuivre votre route mais vous ne voulez, cependant, pas rebrousser chemin car vous ne pourriez pas y retourner à temps. Puisque vous ne pouvez pas reculer, vous n'avez pas d'autre choix que de poursuivre votre marathon. Vous marchez alors que la luminosité décroît au point que vous ne voyez pas à plus de quelques mètres devant vous et vous entendez, venant à la fois de devant et derrière vous, de nouveaux hurlements. Il semble que les fauves qui vivent dans cette partie de la jungle est décidés de vous prendre en chasse afin de vous transformer en steak d'humain et que, si vous ne trouvez pas rapidement un abri, vous les verrez passer à l'attaque. Vous vous demandez aussi si ces animaux ont quelque chose de commun avec ceux qui résident sur l'ancien continent ou si vous avez affaire à des races totalement inconnues. Vous n'êtes pas entièrement sûr de vouloir le vérifier ce soir par vous-même et désespérément, vous cherchez un moyen de vous mettre en sécurité. Le sentier débouche sur une vaste zone dégagée qui est contiguë à la falaise granitique. Au centre de cette zone, se dresse un gigantesque arbre sans doute plusieurs fois centenaires. La muraille de pierre présente des prises qui doivent vous permettre de l'escalader et les branches de l'arbre forme, elles, un escalier naturel. Si vous décidez de grimper dans l'arbre, rendez-vous au **22**. Par contre, si vous préférez essayer de vous abriter en gravissant la falaise de granit, lisez le **34**

## 3

Vous vous trouvez de nouveau à la surface au-dessous d'un bon et chaud soleil. Vous jetez un coup d'œil panoramique et vous réalisez que vous vous trouvez le long de la falaise granitique, exactement au même endroit qu'au moment où vous avez plongé. Vous cherchez du regard vos compagnons et dans un premier temps, vous ne voyez personne. Au loin, vous finissez par apercevoir Jacques qui nage vivement vers le rivage poursuivi par l'aile de ce qui semble être un gigantesque requin. Vous repérez ensuite Aurore qui, profitant de la diversion nage, elle, vers une autre partie de la rive. Vous voyez maintenant à côté de vous l'eau être agitée par des remous et quelques instants plus tard, le corps inanimé de Georges apparaît. Aussi vite que vous en êtes capable dans votre état de fatigue, vous nagez vers lui afin de le secourir. Quand vous le rejoignez, il est complètement inerte et vous le tirez sur l'espèce de marche où vous vous étiez installé. Une fois au sec, vous le couchez sur le dos et vous regardez s'il respire encore. Vous réalisez avec effroi que ce n'est plus le cas et malgré les efforts que vous déployez afin de le réanimer, il reste sans vie. Georges a rejoint ses ancêtres et ne se chamaillera plus avec Aurore ! Vous ne pouvez pas prendre le temps de le pleurer car les monstres aquatiques sont toujours tapis dans l'ombre, à proximité et ne tarderont probablement pas à passer à l'attaque. Vous vous jetez de nouveau à l'eau et nagez malgré la fatigue, aussi vite que possible en

direction du rivage afin de rejoindre vos compagnons qui sont en train de se rhabiller. A peine avez-vous parcouru un tiers du trajet que vous voyez les tentacules d'un énorme kraken sortir des profondeurs. Il semble que votre présence est mise en colère le monstre qui est à présent convaincu que vous ferez un excellent encas. Malgré les fatigues physique et psychologique qui vous envahissent, l'énergie du désespoir redouble vos forces et vous nagez plus vite qu'un champion olympique. Vous rejoignez Aurore et Jacques alors qu'ils n'ont pas fini de récupérer leurs affaires, et vous leur annoncez la triste fin de votre ami. Tous les deux sont émus et choqués et veulent se recueillir quand, sortant des eaux de ce lac maudit, vous voyez une myriade de homard géant arriver. Vous échangez un regard terrifié et vous vous mettez à courir loin de ses horreurs. Lancez un dé et rendez-vous au **42** si vous obtenez un chiffre pair. Sinon, le **17** vous attend.

#### 4

Vous prenez la tête du groupe et vous vous mettez à avancer en direction du village. De derrière une des huttes, vous voyez apparaître deux colosses à la peau cuivrée. Vous levez vos mains à hauteur de votre tête et vous continuez à vous approcher d'eux quand celui de droite vous dit quelque mots dans une langue qui vous est complètement inconnue. Ne sachant pas ce qu'ils veulent, vous vous arrêtez et attendez de voir leurs réactions. Vos compagnons, en vous voyant faire, vous imitent. Les hommes à la peau de cuivre s'approchent de vous en vous faisant signe d'avancer vers une des case ou ils vous font entrer, puis il vous enferme à l'aide d'une épaisse porte de bois. Georges vous dit que grâce à votre façon de faire, ils vont sûrement tous vous tuer et après avoir jeté un regard à Aurore, il ajoute : « au moins les hommes ! ». Cette dernière, en entendant cela, lui rétorque que vous n'êtes pas encore mort et que s'ils avaient voulu vous abattre, ils auraient très bien pu le faire à l'extérieur. Ils peuvent aussi le faire à l'intérieur ajoute Jacques avant de vous dire que pour l'instant, vous n'avez aucune idée de leurs intentions et qu'il vous faut être patient. Vu qu'il est fort tard et que votre périple à travers la jungle vous a éreinté, vous vous allongez au sol et vous vous endormez. Votre sommeil est agité par de nombreux cauchemars ou des sauvages vous cuisine, soit dans un énorme faitout, soit à la broche, avant de vous manger en vous reprochant d'avoir une viande particulièrement fade. Vous êtes réveillé par le bruit de la porte qu'on ouvre et vous voyez entrer, entouré de deux armoires à glace à la peau cuivrée, un petit homme blanc. Ce dernier, en anglais, vous salue et Jacques lui répond dans la même langue qu'il est ravi de le rencontrer. Pendant plusieurs minutes, ils discutent mais votre connaissance de la langue de *Shakespeare* ne vous permet pas de tous comprendre. Le petit homme se tourne vers vous et, cette fois dans un français acceptable, il se présente comme étant John, un marin qui a fait naufrage il y a une quinzaine d'années sur cette terre qui ne figure pas sur les cartes. Il a été recueilli par les natifs qui l'ont soigné, nourri, et protégé. Pendant les années qu'il a passé avec eux, il a appris leurs coutumes et leurs langue. Il vous annonce que le chef de la tribu, le puissant sorcier *Bombastik* va venir vous parler avant de déterminer votre sort. Il servira pour cette occasion de traducteur. Vous voyez un autre homme à la peau cuivrée entrer dans la cabane. Il est de la même taille que John, a les deux dents de devant écartées et un regard lubrique. Vous êtes, vous ne savez pourquoi, persuadé d'être en face du fameux *Bombastik* ! Ce dernier dit quelque phrase à John qui vous les traduit. Apparemment, il juge que votre intrusion dans son village est un outrage qui mérite punition car ses dieux ne veulent pas de vous en ce lieu. Possédez-vous un médaillon avec un oiseau ? Si c'est le cas, rendez-vous au **21**. si vous ne disposez pas de cet artefact, il vous faut aller au **43**.

## 5

Quand les officiers, soldats et marins vous voient arriver dans l'état où vous êtes, ils se précipitent vers vous pour vous porter assistance. Ils vous soutiennent et grâce à leur aide, vous rejoignez l'une des tentes qui servent d'abri. Vous vous laissez tomber sur le premier siège disponible, éreinté par les épreuves que vous venez de vivre. Deux domestiques vous apportent de quoi boire et manger afin de vous redonner des forces et en même temps, vous reconforter. Vous prenez cette collation dans le silence le plus absolu et vous en mangez jusqu'à la dernière miette, buvant jusqu'à la dernière goutte. Le chef de l'expédition qui est assis juste en face de vous et qui, depuis votre arrivée n'a pas prononcé le moindre mot vous demande, si vous en avez la force, de lui raconter ce qui vous est arrivé. Bien que, autant physiquement que mentalement vous soyez épuisé, vous comprenez bien qu'il ait besoin de savoir ce qui est arrivé et vous lui en donnez un rapide résumé. Il vous écoute et une fois qu'il a tout entendu, vous dit qu'il va vous faire rapatrier dès le lendemain sur la terre de vos ancêtres. Vous passez la nuit dans la confortable cabine d'une goélette ou votre sommeil est rempli de cauchemars plus affreux les uns que les autres. Vous vous levez tard, le lendemain matin, et vous montez sur le pont pour respirer un peu d'air frais car vous vous sentez oppressé dans votre cabine et vous constatez que les voiles sont déployés et que vous vous trouvez en pleine mer. Le capitaine vous rejoint et vous explique que pour profiter des marées, il a fait appareiller en pleine nuit. Le voyage de retour se passe très bien, sans que rien de notable ne survienne et vous avez tous le temps de pleurer vos compagnons disparus. Lorsque vous êtes reçu au sein du cercle des explorateurs, on vous remercie pour le courage et l'abnégation que vous avez témoigné au service de la science avant de faire un éloge poignant de ceux qui ne sont pas revenus. Quand vous sortez du bâtiment pour monter dans la calèche qui va vous ramener chez vous, vous vous promettez bien de ne plus jamais quitter le sol de votre mère patrie.

## 6

Vous criez à Aurore de vous rejoindre et vous la voyez se laisser glisser le long de la corde pour atterrir tout en douceur à côté de vous. Vous lui laissez quelques secondes afin que ses yeux puissent s'habituer à l'obscurité puis vous commencez à avancer dans la galerie. Cette dernière est suffisamment large pour vous permettre de progresser côte à côte et le sol est particulièrement lisse. Pendant plus d'une heure, vous marchez sans rencontrer le moindre obstacle ou qu'il ne survienne le moindre incident. Vous atteignez une zone où il y a une vraie forêt de stalagmites et vous commencez à vous faufiler entre. C'est un passage long et difficile et c'est éreinté que vous arrivez de l'autre côté. Vous prenez cinq minutes ou vous vous asseyez afin de restaurer vos forces. Ensuite, vous vous relevez et vous reprenez votre marche. Au bout de quelques centaines de mètres, vous arrivez à un endroit où le couloir se divise en deux. Le couloir de droite descend en pente douce alors que celui de gauche, quant à lui forme une rampe ascendante assez raide. Vous apercevez très haut au-dessus de vous le ciel où le soleil brille encore. Et maintenant, que faisons-nous, vous demande Aurore. Vous hésitez sur la conduite à tenir car si vous prenez le chemin ascendant, vous vous engagez dans une longue et difficile ascension que vous pouvez débiter en vous rendant au **13**. Par contre, si vous prenez l'autre route, vous vous engagez dans une zone particulièrement obscure où vous risquez de tomber dans les pièges que peut éventuellement vous tendre la nature. Si vous prenez le risque de vous y engager, allez au **44**



## Z

Vous vous dites que pendant une première visite sur cette terre inconnue vous avez liée de bonne relation avec la tribu de *Bombastik* et que cela signifie que c'est une franche réussite. Vous décidez donc de retourner à votre aéronef afin de rejoindre le camp de base où vous pourrez faire votre rapport aux officiers et politiques qui dirigent la mission. Vous faites vos adieux aux hommes à la peau de cuivre et vous reprenez le sentier en direction de la clairière où vous avez posé votre aéronef. Vous progressez facilement, sans qu'aucun incident ne survienne et alors qu'il n'est pas encore midi, vous arrivez devant le lac. Vous embarquez dans votre dirigeable et prenez rapidement de l'altitude pour surplomber la falaise granitique. De l'autre côté, vous voyez une autre forêt immense qui s'étend à perte de vue. Jacques vous dit que comme vous n'êtes pas pressé, vous pourriez avant de rentrer survoler cette partie afin de voir s'il y a quelque chose d'intéressant. Vous réfléchissez quelque instants et puisqu'il a entièrement raison, vous lui dites de procéder. Il tourne la roue du gouvernail et pousse un levier pour diriger votre appareil vers votre nouvel objectif. Vous survolez pendant un bon moment une épaisse végétation inextricable et vous vous dites que cette terre est vraiment propice à l'agriculture et que ce sera un terrain idéal pour installer une colonie. Qu'est-ce qui produit ça, demande Aurore qui se trouve sur le tribord. Georges et vous la rejoignez afin d'essayer de voir de quoi elle parle. Vous voyez une lumière qui brille à environ un kilomètre. Vous pouvez demander à Jacques de mettre le cap dessus afin de découvrir à quoi vous avez affaire en vous rendant au **16** ou, au contraire, lui dire de continuer dans la direction que vous suivez en lisant le **37**

## 8

Vous prenez un petit moment à votre tour pour réfléchir en espérant que vous voyant indécis, Jacques prenne la décision. Il n'en fait rien et vous êtes obligé de vous prononcer. Puisque l'après-midi est déjà bien avancé, il vous paraît plus raisonnable de ne pas trop vous éloigner de l'aérostat qui, pendant cette mission va vous servir de maison et d'abri. Puisque vous ne pouvez estimer le temps qu'il vous faudra pour découvrir quelque chose d'intéressant en parcourant les sentiers qui traversent la jungle, sans parler que ces derniers peuvent former un véritable labyrinthe, vous choisissez d'aller voir ce qui cause le bruit dans le lac. Vous êtes néanmoins conscient que les réserves formulées par Aurore sont parfaitement fondées et que vous devrez faire preuve de la plus complète prudence. Lorsque vous annoncez votre décision, la femme fait la tête et peste contre la solidarité masculine. Elle se plie quand même au choix de la majorité et ne tente pas de parlementer afin de vous faire changer votre décision. Vous trouvez un endroit au bord du lac où des rochers plats vont vous donner l'opportunité de déposer en sécurité une bonne partie de vos affaires alors qu'une sorte de plage de sable jaune très fin va vous permettre d'entrer facilement dans l'eau et vous l'espérez, d'en ressortir. Vous commencez à vous préparer pour votre baignade en ôtant vos chaussures et une bonne partie de vos vêtements pour ne garder que votre caleçon. Vous sortez de son étui de cuir qui est fixé à votre ceinture votre couteau de chasse que vous avez décidé d'emporter. Vous constatez que vos compagnons, Georges et Jacques, se sont préparés de la même façon et vous êtes bientôt rejoint par Aurore qui ne porte plus que sous-vêtement et chemise. Même si ces vêtements la rendent tout à fait décente, vous ne pouvez pas vous empêcher de remarquer qu'elle est vraiment belle. Vu que vous êtes prêt pour votre séance de natation, vous vous mettez à l'eau en prenant garde à rester relativement groupé. Vous vous mettez

à nager vers l'endroit proche de la cascade où vous avez vu quelque chose sauter et vous vous rendez compte que la température du lac est particulièrement agréable, rendant ce moment très plaisant. Il vous faut un bon moment pour arriver à la destination que vous vous étiez fixé et pendant ce temps vous n'avez pas une seule fois revu la créature. Une fois le long de la falaise, vous découvrez une sorte de terrasse qu'elle forme quelque centimètres au-dessus du niveau de l'eau et qui vous permet de vous asseoir pour vous reposer. Vous attendez un moment mais rien ne se passe et il semble que vous n'ayez fait que perdre votre temps et quand vous regardez à quelle hauteur se situe le soleil par rapport à l'horizon, vous vous rendez compte qu'il est bien trop tard pour aller dans la jungle. Vous dites cela à vos compagnons et Jacques vous répond qu'il est l'heure de rentrer. Aurore ajoute que même si elle est une femme, vous auriez mieux fait de l'écouter. Vous vous dites que ce soir, lors du souper, vous allez avoir droit à un discours sur le féminisme. Georges ne veut pas abandonner si vite et dit qu'il va plonger pour voir ce qu'il y a au-dessous. Avant que vous ayez eu le temps de dire le moindre mot pour le dissuader, il met son projet à exécution. Vous le voyez plonger de la plateforme en granit et s'enfoncer sous la surface des flots. Vous demandez à vos deux autres compagnons ce que vous devez faire et aucun n'articule la moindre réponse. Vous vous rendez compte qu'ils sont complètement dépassés par la situation et n'ont pas la moindre idée de comment agir. Vous pouvez décider de rejoindre le rivage à la nage en vous rendant au **28** ou, au contraire, plonger pour aller voir ce que fait Georges, en allant au **45**

## 9

Vous dites à votre pilote qu'il faut qu'il maintienne votre cap et qu'il vous ramène à votre camp de base au plus vite car il est trop dangereux de se poser sans voir ce qui se trouve au sol. Il vous dit que c'est une façon de voir les choses, car affronter les éléments déchaînés présente aussi des risques. Une myriade d'éclairs zèbrent le ciel et le tonnerre gronde. Le vent forci de plus en plus et vous sentez votre véhicule être ballotté comme un bouchon de liège sur une mer agitée. Vous vous rappelez qu'il n'y a pas si longtemps, vous longiez la falaise granitique et vous avez peur d'être projeté dessus. En vous tenant à ce que vous pouvez, vous rejoignez Jacques qui est en pleine lutte avec les commandes et vous lui parlez de vos craintes. Il vous répond, tout en gardant son attention fixée sur son travail, qu'il est bien conscient de ce péril, mais que si les conditions empirent encore, il n'aura probablement aucune influence sur votre destinée. Ce qu'il vient de vous dire ne fait qu'augmenter au plus profond de votre être la peur qui vous ronge. Vous vous tournez vers l'autre membre survivant de votre équipe et vous voyez que la femme en train de vomir par une des fenêtres latérales du poste de pilotage. Quand elle se retourne, elle est blême de peur ! La pluie redouble, comme les éclairs, d'intensité et tout à coup votre aérostat est ébranlé par une bourrasque de vent bien plus brutal que les autres. Soudainement, vous voyez votre cap changer et vous regardez vers où maintenant vous vous dirigez. Un nouvel éclair d'une rare intensité déchire les ténèbres et vous vous rendez compte que ce que vous redoutiez est en train de se produire. Vous allez droit vers la muraille de pierre. Vous vous tournez vers votre pilote et à l'expression de son visage, vous comprenez tout de suite qu'il n'y a plus rien à faire à part vous préparer à l'impact. Il ne vous reste que quelques secondes pour le faire et vous vous estimez que le mieux est de vous coucher sur le sol à côté d'Aurore et de vous serrer l'un à l'autre afin d'essayer de vous protéger l'un l'autre. C'est ce que vous faites et elle se sert contre vous, plaçant sa tête contre votre poitrine afin de tenter de se rassurer. Le choc est terrible et le bruit qu'il engendre est assourdissant. Vous vous sentez tomber d'un seul coup sur des dizaines de mètres et vous vous attendez à perdre la vie au moment où vous rejoindrez le plancher des vaches mais soudainement la vitesse de votre descente se réduit et vous vous retrouvez suspendu à quelque chose. L'obscurité est

maintenant totale et vous ne pouvez qu'attendre le lever du soleil pour agir, en bougeant jusque-là le moins possible. A part la respiration de la femme qui est tout près de vous, vous n'entendez que le bruit produit par la violente averse qui s'abat sur ce qui fût la nacelle de votre dirigeable. Vous somnolez sans réellement réussir à dormir et quand enfin le soleil se lève, vous voyez un magnifique ciel bleu immaculé. Vous pouvez enfin faire le point de la situation : Si Aurore, à par des cernes dû à la fatigue se porte comme un charme. Il n'en est pas de même pour Jacques que vous voyez inanimé dans une position qui vous évoque celle d'un pantin brisé à côté de ce qui fût la barre. Vous vous levez et avec d'infinies précautions vous vous rendez près de lui pour constater qu'il n'est plus de ce monde. La femme vous demande s'il va bien et vous êtes obligé de lui répondre que pour lui tout est fini. Vous la rejoignez et vous jetez un coup d'œil par les vestiges de la fenêtre pour constater que vous êtes suspendu à un aplomb rocheux à quelque mètres du sol et qu'une corde qui pend à votre portée peut vous permettre de rejoindre la terre ferme. Vous aidez votre coéquipière à descendre et vous la rejoignez pour vous engager sur un étroit sentier. Dans un silence absolu, récitant dans votre tête des prières pour le repos de l'âme de vos malheureux amis, vous marchez pendant plusieurs heures avant d'arriver à un gouffre béant. En contrebas, vous voyez le lit d'une rivière souterraine asséché. Vous attachez la corde que vous avez pris la précaution d'emporter avec vous à un gros arbre et vous allez voir ce qui se trouve en bas. Vous vous rendez compte qu'il vous est possible de poursuivre votre périple sous la terre car le passage qui va dans la bonne direction est plat et dépourvu d'obstacles. Si vous faites le choix de prendre cette route, allez au **6**. Si vous préférez continuer en surface, le **14** est fait pour vous

## 10

Malgré l'attitude des hommes à la peau cuivrée que *Bombastik* a envoyé pour vous guider, vous vous dites que vous n'êtes pas venu jusqu'ici pour repartir sans voir de plus près cette espèce de ville. Vous avancez accompagné par vos trois compagnons vers les bâtiments. Plus vous en êtes proche et plus vous vous rendez compte que ces immeubles ont une architecture bien plus travaillée et fine que celle des derniers édifices de Paris et sont pourtant très âgés. Vous vous demandez qui a pu construire il y a tant d'années de telle structure qui sont à la fois plus lumineuse et plus solide que ce qu'aujourd'hui les meilleurs architectes de votre nation sont capables de réaliser. Vous arrivez devant le premier immeuble et vous tournez la tête pour constater que les deux sauvages sont restés où ils étaient, visiblement terrifiés. Vous concentrez votre attention vers ce qui se trouve devant vous et vous voyez que derrière les premières structures, il y a une place où coule une magnifique fontaine et qui est décoré par de superbes statues représentant des hommes ailés. De l'autre côté, il y a un bâtiment qui à la différence de ceux qui sont à côté de vous et qui ont environ cinq étages, n'en a qu'un. Le plus étonnant est qu'il vous semble que l'intérieur soit éclairé et que cette lumière ne soit pas celle de bougies ou de lampe à pétrole car elle est trop vive et ne fluctue pas. Vous décidez de ne pas vous occuper des premiers immeubles et d'aller directement visiter la place. Vous avancez et vous arrivez à côté de la fontaine pour constater que l'eau s'écoule dans un bassin rectangulaire dont le fond est décoré par une sublime mosaïque. Vous examinez ensuite les statues et vous avez la surprise de constater que malgré leurs grands âges, elles ne portent aucune trace d'outrages du temps. Jacques vous appelle et quand vous le rejoignez, il vous fait observer qu'il semble qu'il y ait une sorte de passage qui conduit dans les sous-sols caché derrière le bassin. Vous pouvez choisir de descendre dans les entrailles de la cité en vous rendant au **46** ou entrez dans le petit bâtiment éclairé en lisant le **29**

## 11

Vous vous engagez à la suite de Jacques sur ce nouveau sentier et vous vous rendez compte qu'il semble être bien plus utilisé que le précédent. Les traces de piétinement sont si importantes que vous êtes persuadé qu'il y a beaucoup de passages. Vous vous demandez bien quels animaux habitent dans cette jungle car depuis que vous y êtes entré, vous n'en avez vu aucun et entendu seulement quelques oiseaux. Vous continuez à progresser et de nouveau, vous voyez la luminosité décroître. Vous sortez de votre poche votre montre à gousset et vous vous rendez compte qu'il est plus de six heures. Vous vous demandez où sont passés les heures de l'après-midi car vous ne les avez pas vu passer. Vous allez prévenir les autres car, eux non plus ne semblent pas s'être rendu compte qu'il est déjà tard quand vous entendez un grondement au loin. L'homme qui vous précède s'arrête sur place et vous le percutez, manquant de vous faire chuter tous deux. Dans votre groupe, un silence absolu se fait sans aucune concertation et tous, vous tendez l'oreille afin d'identifier la source et la nature de ce bruit. Au bout de quelques minutes d'écoute, vous êtes persuadé qu'il s'agit de musique et plus particulièrement de tambour. Jacques se retourne et vous dit qu'il semble sûr qu'il y est des hommes sur *terra incognita*. Vous êtes tous surpris de cette découverte et ne savez que faire. Aurore vous dit qu'il est temps de retourner vers votre dirigeable mais Georges la coupe en disant, de manière particulièrement sèche, que vous êtes venu sur cette île pour l'explorer et découvrir les civilisations qui éventuellement y vivent et que vous ne pouvez pas, telle des poules mouillées prendre la fuite dès que vous vous trouvez confronté à l'inconnu. Il ajoute qu'il faut être une femme pour penser de la sorte. Vous sentez que la situation va s'envenimer et vous vous attendez à ce que Jacques, votre chef intervienne, mais il n'en fait rien. Vous ne voyez personnellement qu'une seule chose à faire : continuer votre route discrètement afin de voir d'où provient ce son. Tous disent *oui* à votre suggestion et vous vous remettez en marche. Moins d'un quart d'heure plus tard, vous sortez de la jungle pour vous retrouver dans une clairière immense. Au centre, vous voyez plusieurs maisons en bois qui entourent un feu énorme. Quand vous jetez un coup d'œil au ciel, vous constatez que le soleil a quasiment rejoint la ligne de l'horizon. Vos trois compères se tournent vers vous et vous demandent ce que vous allez faire maintenant. Vous pouvez décider, en lisant le **4**, de pénétrer dans le village afin de rencontrer les habitants ou, vu l'heure tardive et le manque d'informations en votre possession, vous pouvez choisir de rebrousser chemin et de rejoindre votre aérostat pour y passer la nuit afin de revenir demain. Pour cela, rendez-vous au **36**.

## 12

Vous vous engagez sur le sentier qui part vers la gauche et vous progressez rapidement dans un méandre de virages à droite et à gauche jusqu'à un grand plateau complètement nu. Vous vous retournez pour voir si vous pouvez apercevoir d'autres sentiers qui s'enfoncent à travers la végétation et vous vous rendez compte qu'il n'y en a apparemment aucun. Aurore vous dit que vous avez dû choisir la mauvaise route au niveau de la fourche car l'endroit où vous vous trouvez ne ressemble en rien à la plage où vous aviez établi votre camp de base. Vous ne pouvez que convenir qu'elle a raison et envisager de faire demi-tour afin d'emprunter l'autre chemin mais vous êtes avant tout un explorateur et vous voulez voir ce qui se trouve à cet endroit. Vous pensez en effet que vos collègues ne doivent pas avoir perdu la vie pour rien et que vous devez en leur mémoire découvrir tous ce qui

est possible avant de retourner sur la terre de vos ancêtres. Vous prenez vos jumelles et vous scrutez l'horizon. Vous découvrez quelques chose qui vous laisse sans voix : à une dizaine de kilomètres, se dresse une petite agglomération dont les bâtiments semblent comporter plusieurs étages. Vous tendez votre paire de jumelles à la jeune femme qui vous accompagne en lui désignant la direction de ce que vous venez de découvrir. A son tour, elle observe attentivement et vous dit que votre devoir, même si les circonstances font que vous n'en avez aucune envie, est d'aller voir cette cité. Après vous être reposé pendant un bon moment, vous vous mettez en route et rapidement vous arrivez devant deux bâtiment qui mesurent au moins quinze mètres. Ils ne sont pas faits, comme cela est habituel sur l'ancien continent, de pierre ou de bois mais sont construit à l'aide d'une dentelle de métal et de verre. Jamais, au cours de vos voyage, vous n'avez vu une architecture pareille. Il est plus qu'évident que la civilisation qui a bâti cette ville est loin d'être technologiquement en retard sur la vôtre et semble même bien plus avancé. Le plus étrange est l'impression d'abandon et de vétusté que dégage ce lieu et qui inconsciemment vous fait croire que personne n'y est venu depuis des siècles. Vous vous préparez à entrer dans le premier bâtiment quand vous remarquez que derrière lui, il y a une sorte de place d'une beauté qui semble incroyable. Vous décidez, dès que vous l'avez remarqué, de vous y rendre et vous vous engagez entre les deux immeubles. Une fois arrivé, vous tombez en admiration devant une fontaine dont les divers jets d'eau s'entrecroisent en tous sens. Elle est entourée de nombreuses statues splendides représentant des hommes ailés et son eau s'écoule dans un magnifique bassin dont le fond est décoré par une mosaïque au couleurs incroyable. Un peu plus loin, à moitié dissimulé dans l'ombre, un escalier de marbre blanc s'enfonce dans les entrailles de la terre. De l'autre côté du bassin, il y a un bâtiment à un étage qui a la particularité d'être éclairé. La lumière qui en émerge est, pour vous, particulièrement étrange car elle est très blanche et régulière, ne présentant aucune fluctuation comme le font les feu de bois ou les lampes à pétrole. Vous pouvez, pour poursuivre votre exploration, descendre l'escalier en vous rendant au **44**, ou entrer dans le bâtiment, en lisant le **29**

### 13

Puisque la route souterraine ne vous paraît pas aussi sûre qu'au moment où vous êtes descendu dans le lit asséché de cette rivière, vous prenez la décision de retourner à l'air libre et vous vous engagez dans une difficile ascension. Vous escaladez un à un les rochers qui sont entassés en ayant à chaque appuis la crainte de poser le pied dans un trou, ou il resterait bloqué. Heureusement, il n'en est rien et vous atteignez finalement assez facilement les deux tiers de la montée alors qu'Aurore c'est mise en retrait en bas, attendant en sécurité que vous soyez arrivé à la surface. Tout à coup, la pierre sur laquelle vous venez de monter se désolidarise des autres et retombe en bas, vous entraînant, les autres pierres et vous jusqu'à votre point de départ. Vous n'êtes par miracle pas enseveli sous des tonne de roches et, avec l'aide de votre coéquipière, vous vous dégagez. Vous êtes fort courbaturé et portez de nombreuses ecchymose mais n'êtes pas sérieusement blessé et quand vous vous êtes remis de vos émotions, vous examinez le résultat de l'avalanche et vous rendez compte que la rampe est maintenant totalement impraticable. Il ne vous reste plus qu'à reprendre votre périple dans les sous-sol de *terra incognita* en vous rendant au **44**

## 14

Vous ne voulez pas vous risquer dans l'ancien lit d'une rivière souterraine sous le prétexte que cette dernière va à peu près dans la direction qui vous intéresse. Vous avez, de plus, peur de vous retrouver dans un véritable labyrinthe ou vous risquez de tourner des jours sans trouver la sortie, jusqu'à mourir de faim. Vous attrapez à deux mains la corde et vous commencez à grimper pour finalement, rejoindre votre coéquipière en haut. Vous vous remettez en marche et vous vous enfoncez encore plus dans le cœur de la jungle. La progression sur le sentier se passe bien car rien ne vous ralentit ou ne vous gêne. Cependant, le chemin que vous suivez tourne tellement dans tous les sens que vous n'avez plus la moindre idée de la direction vers laquelle vous vous dirigez. Quand la végétation au-dessus de votre tête devient moins dense, vous pouvez enfin voir le ciel. Vous vous rendez compte que le soleil est en train de disparaître derrière l'horizon, ce qui vous permet de repérer l'ouest et de vous rendre compte que globalement vous avez progressé dans la bonne direction. Cela vous remonte le moral, qui est gonflé à bloc au moment où vous reprenez votre marche. Vous débouchez après avoir contourné un arbre gigantesque, dans une petite clairière au sol recouvert d'une pelouse verte. Un ruisseau la traverse et un autre sentier en repart. Est-ce qu'on s'arrête ici pour la nuit vous demande votre coéquipière avec un espoir important dans la voix. La nuit ne va pas tarder à tomber et vous n'êtes pas sûr de trouver un endroit où les conditions seront aussi favorables pour dormir à la belle étoile plus loin mais le souvenir de vos deux compagnons disparus vous hante et vous avez peur de subir l'attaque de bête féroce si vous dormez ici. Réfléchir pendant des heures ne sert à rien et il vous faut prendre immédiatement une décision. Si vous décidez de bivouaquer en ce lieu, allez au **40**. Par contre, si vous poursuivez pendant que c'est toujours possible votre progression, rendez-vous au **2**

## 15

Vous n'avez aucune idée du lieu où vous vous trouvez et vous avez peur de vous engager sur le sentier qui s'enfonce au cœur de la jungle, car vous risquez d'y tourner pendant des jours en rond, jusqu'au moment où vous tombiez d'inanition. De plus, vous êtes fort peu vêtu et vous n'avez comme seul outils que votre couteau. Le plus raisonnable vous paraît donc de longer la paroi en espérant retrouver le lac à proximité duquel vous avez atterri avec votre aéronef. Vous vous engagez entre la paroi de pierre et l'épaisse végétation de la jungle et, après avoir parcouru moins d'une dizaine de mètres, vous constatez qu'il existe un passage oscillant entre un et deux mètres de large. Le sol est recouvert d'une fine pelouse complètement lisse et il n'y a pratiquement aucune pierre. Vous avancez facilement, d'un pas rapide et, à l'ouest, vous voyez que le soleil est en train de disparaître derrière l'horizon. Georges se porte à votre hauteur et vous dit que même si c'est un *vrai* homme, il commence à être réellement fatigué. Vous allez lui demander s'il veut que vous vous arrêtiez pour la nuit mais vous n'avez pas le temps d'ouvrir la bouche car vous entendez un hurlement terrible venant de la jungle. Vous échangez avec votre compagnon un regard terrifié et vous vous remettez en marche en accélérant même le pas. La luminosité décroît à une vitesse incroyable et vous n'êtes pas du tout convaincu que le manque de lumière soit uniquement dû au fait que le soleil se couche. Vous regardez le ciel et vous constatez que de gros nuages très noirs sont en train de s'amonceler au-dessus de vos têtes. Une pluie diluvienne s'abattra bientôt sur vous. Juste devant vous, une grotte s'ouvre dans la falaise granitique. Vous pouvez

vous abriter à l'intérieur en vous rendant au **23** ou continuer sans perdre la moindre minute sur un sentier qui s'enfonce dans la jungle en allant au **32**

## 16

Vous êtes venu sur cette *terra incognita* avec de grand moyen afin de pouvoir la réclamer pour votre nation ! Vous dites à Jacques qu'au point où vous en êtes, vous ne pouvez pas vous désintéresser de ce qui produit cette étrange lueur et que vous devez mettre le cap sur elle. Il vous répond que vous avez raison et tourne la roue qui commande le gouvernail de votre aéronef. Vous voyez votre cap changer et bientôt votre proue pointe en direction de votre destination. Vous vous placez juste derrière la vitre avant du poste de pilotage en prenant une paire de jumelles afin d'examiner avec attention la source de cet étrange reflet et vous constatez qu'il s'agit du casque d'un soldat appartenant à un détachement de l'armée espagnol. Il semble que la reine *Isabelle II* a elle aussi envoyé des troupes pour conquérir cette île. Vous voyez le chef de ce régiment vous désigner en vous montrant de son index pointé et ensuite ses hommes vous viser avec leurs fusils. Ils ouvrent le feu dans votre direction et vous criez à votre pilote de virer de bord. Mais dans quel direction voulez-vous tourner ? Si vous choisissez de virer vers bâbord, en direction du village de Bombastik, allez au **1**. Par contre, si vous préférez le tribord et votre camp de base, le **30** vous attend.

## 17

Vous traversez en courant la prairie et pendant que Jacques et Aurore montent à bord de la nacelle, vous détachez les amarres. Au moment où vos poursuivants sont à moins de dix mètres de vous, vous montez dans la cabine alors que le ballon vous fait, bien trop lentement à votre goût, prendre de l'altitude. Heureusement, vous arrivez à vous mettre en sécurité et Jacques se place derrière la roue de gouvernail pour guider votre aéronef de manière à longer la falaise en direction de l'est. Personne à bord ne prononce le moindre mot tellement vous êtes choqué par la mort de Georges. Peu à peu, le soleil disparaît derrière l'horizon alors que la lune fait son apparition. Au moment où les ténèbres se font trop dense pour que vous puissiez en toute sécurité continuer à longer le mur de pierre, votre pilote déploie votre ancre et immobilise ainsi votre véhicule. Il se tourne vers vous et vous demande si vous désirez qu'il vous amène au sol. Tous les deux, sans vous concertez ni même échanger un regard, vous répondez en cœur un *non* qui ne laisse aucune place à la discussion. Vous dînez, tristement d'une conserve de bœuf séché puis allez-vous coucher. Aurore, qui normalement dort loin de vous de l'autre côté d'un rideau, vous demande la permission de se rapprocher et vous lui accordez volontiers. Après les terribles événements de la journée, aucun de vous ne parvient apparemment à trouver le sommeil et, tout en fixant le plafond, vous les entendez se tourner et se retourner sur leur couchette. Une fois le jour revenu, vous discutez de la suite à donner à votre expédition. Jacques est pour la poursuite afin que votre ami ne soit pas mort pour rien alors qu'Aurore, elle, voudrait rejoindre le camp de base en prétextant que ce n'est pas la peine d'augmenter encore l'étendue du désastre. Puisqu'ils ne sont pas d'accord, c'est à vous, une fois de plus, de trancher. Si vous êtes du même avis que la femme, allez au **27**. Sinon, rendez-vous au **49**

Vous demandez à votre compagnon s'il va bien et il vous répond qu'il est fiévreux et qu'il se sent faible car, aussi peu vêtu, il a dû attraper un coup de froid ou un virus étrange qui n'existe que dans cette contrée. Vous ne disposez d'aucun remède ou médicament et jusqu'au lendemain matin, vous ne pouvez que faire un tas avec le bois mort et y mettre le feu afin de le réchauffer, ainsi que vous-mêmes. Vous voyez Georges se coucher à côté du foyer pour essayer de lutter contre la fièvre, alors qu'il grelotte littéralement de froid. La température qui règne dans la caverne est pourtant tout à fait acceptable et vous commencez à sérieusement vous inquiéter pour sa santé et puisque vous ne pouvez plus rien faire à part attendre, vous vous allongez et essayez de vous endormir. Vous êtes tellement inquiet que vous entendez le moindre bruit, même infime et vous ne trouvez pas dans un premier temps le sommeil. Vous finissez par rejoindre le monde des songes en restant cependant sur le qui-vive et en dormant d'un sommeil qui est loin d'être réparateur, vous réveillant plusieurs fois pour remettre du bois dans le feu et voir comment va votre coéquipier. Dès les premières lueurs du jour, vous êtes sur pieds et vous aidez votre ami à se relever. Il est affaibli par la maladie mais a encore la force de marcher ainsi qu'un moral de fer. Vous quittez la caverne pour vous retrouver à l'air libre sous un ciel d'un bleu immaculé et vous vous engagez sur un sentier qui va approximativement dans la direction de votre camp de base. Vous marchez pendant une bonne partie de la journée sans difficulté quand, au milieu de l'après-midi, Georges vous dit que ses jambes ont du mal à le porter. Vous devez le soutenir afin de continuer à avancer et c'est ainsi que vous progressez pendant deux longues heures avant de sortir de la végétation sur une plage, à proximité de votre camp de base. Vous entendez au-dessus de vous un bruit étrange et vous levez la tête pour voir un horrible spectacle qui restera gravé dans votre tête jusqu'à votre mort. Votre aéronef passe au-dessus de vous, en feu et vous le voyez exploser. La nacelle s'embrase en percutant le sol et vous entendez les cris de souffrance de vos deux malheureux compagnons qui meurt brûlé vif. Puisque vous ne pouvez rien faire pour les sauver, vous vous remettez en marche en direction des tentes. Rendez-vous au 5

Vous ne voulez pas vous enfoncer dans ces grottes alors que vous ne savez pas du tout où vous vous trouvez. Vous vous rendez bien compte qu'il est même possible que vous vous trouviez sous le niveau du lac. De plus, à l'extérieur, vos compagnons doivent être fou d'inquiétude et se font peut-être attaquer par le kraken. Vous dites à Georges que le plus censé est de repartir à la nage par le même chemin que celui qui vous a conduit ici. Il vous répond qu'en théorie vous avez parfaitement raison mais que si le courant est toujours aussi violent, il y a bien peu de chance que vous y arriviez. Vous examinez attentivement la surface de l'eau et vous ne voyez aucun signe prouvant qu'un quelconque courant aboutisse en ce lieu. Vous lui dites de faire comme il le veut mais que vous, vous allez essayer et, pour couper court à toute discussion ultérieure, avant qu'il ait eu le temps d'ouvrir la bouche, vous commencez à entrer dans l'eau. Le jeune homme qui est d'habitude si fanfaron semble terrifié de se retrouver seul dans cet endroit désert et inconnu. Sans que vous ayez eu besoin de le stimuler ou même de lui parler de nouveau, il vous suit en disant entre ses dents qu'il espère que vous n'êtes pas en train de faire la plus grosse *bêtise* de toute votre existence. Vous préférez faire comme si vous n'aviez rien entendu et vous vous mettez à nager vers le fond de la caverne. Une fois que vous y êtes parvenu, puisque vous ne voyez aucun passage à la surface, vous plongez afin d'en trouver un. Il vous faut plusieurs tentatives en apnées pour découvrir votre bonheur et après avoir longuement repris



vous soufflez et ordonnez à votre compagnon de vous suivre, vous y retournez. Vous retrouvez facilement le passage et vous vous y engagez. Les premiers temps, tout se passe bien puis, subitement vous vous retrouvez de nouveau pris dans un violent courant. Vous luttez de toutes vos forces mais en même temps, vous vous dites que vous avez fait le mauvais choix et que votre dernière heure est arrivée. Alors que vous êtes à la limite de l'asphyxie, vous apercevez de la lumière et, avec l'énergie du désespoir, vous nagez dans cette direction. Vous arrivez enfin à la surface et avant même de regarder où vous vous trouvez, vous inspirez de grande bouffée d'air. Lancez un dé pour voir où vous avez atterri. Si le résultat est supérieur à 3, allez au **41**. Sinon, vous devez vous rendre au **3**

## 20

Vous continuez à avancer sur le sentier et, de nouveau une voûte de verdure vous cache le ciel pendant que les arbres se rapprochent. Bientôt, le sentier devient tellement étroit que vous êtes obligé de progresser en file indienne. Vous commencez à vous demander si le sentier va vous conduire quelque part ou s'il va finir en cul de sac. Vous vous retournez et vous demandez à Aurore si elle pense que vous devez faire demi-tour ou insister. Elle vous répond qu'elle n'en sait strictement rien mais qu'au point où vous en êtes, le plus logique est d'aller jusqu'au bout. Vous continuez en vous disant que vous ne pouvez de toute façon pas être sûr que l'autre chemin soit meilleur. Heureusement, la largeur du passage reste au minimum d'environ un mètre et vous zigaguez entre les arbres pendant des heures, tellement que vous ne savez plus si vous vous dirigez dans la bonne direction. Finalement, vous quittez cet enfer végétal pour vous retrouver sur une plage de sable fin. Vous vous asseyez un petit moment pour vous reposer et en observant l'océan, vous apercevez, loin sur votre droite, ce qui ressemble à un navire. Vu qu'il se fait déjà assez tard, vous longez la côte dans sa direction et, peu avant la nuit, vous arrivez à proximité de votre camp de base. Rendez-vous au **5**

## 21

Vous êtes soudainement pris d'une impulsion et vous sortez, vous ne savez pourquoi, le médaillon avec l'oiseau de votre poche pour le présenter au sorcier. Ce dernier est stupéfait en le voyant et ne prononce plus, pendant quelques minutes, le moindre mot. Les autres hommes à la peau cuivrée le regardent en attendant ses ordres. Finalement, il dit quelques mots à John qui vous traduit que le chef est surpris que vous soyez des envoyés de ses dieux *vulcanien* car vous avez la peau blanche et qu'il est désolé que vous n'ayez pas été reçu avec les égards qui vous sont dûs. Il se met de nouveau à parler plus longuement et vous constatez que le mot « *goulou-goulou* » revient très régulièrement dans sa bouche. Vous êtes également gêné de voir dans ses yeux une lueur de désir lubrique quand il les pose, très régulièrement sur Aurore. Une fois qu'il a fini de parler, John vous traduit son discours en vous annonçant qu'un grand banquet va être donné en votre honneur avec un véritable festin. Il semble gêné par la suite et vous êtes obligé de l'encourager pour qu'il termine sa tâche. Il vous dit que le grand *Bombastik* offre à chaque homme pour la nuit, trois femmes pour partager sa couche. Vous êtes choqué qu'il prostitue les femmes de sa tribu, d'autant plus qu'apparemment vous avez le droit de choisir n'importe laquelle. Jacques partage, à en voir l'expression de son visage, votre sentiment alors que Georges, lui, semble prêt à accepter ce cadeau. Avant qu'aucun de vous trois n'ait le temps de dire le moindre mot, la femme de votre équipe prend la parole et fait observer qu'ici aussi les

hommes ne sont que d'horribles machos car elle n'a le droit à rien. Sur ce que vous voyez sur son visage et ce que vous entendez au ton de sa voix, elle n'est pas intéressée par les mâles de la tribu mais choqué par le manque de considération dont elle vient d'être la victime. Vous remarquez que votre traducteur baisse la tête, regardant ses pieds et vous comprenez qu'il a omis volontairement de vous dire quelque chose. Jacques, qui a vu la même chose lui ordonne de cracher le morceau. Il dit alors que le sorcier a proposé ses services afin de faire du bien et donner beaucoup de plaisir à la femme de votre équipe. Vous voyez dans les yeux du chef un énorme désir et beaucoup de crainte. Vous répondez qu'aucun de vous quatre n'utilisera les prouesses sexuelles de la tribu et John traduit vos paroles. *Bombastik* regarde, très triste, Aurore et dit « *pa goulou-goulou. Pa goulou-goulou. Pa goulou-goulou* » avant de quitter la hutte. Le festin se passe de manière magnifique, jusqu'à tard dans la nuit et dès que vous vous couchez, vous tombez dans un lourd sommeil sans rêve dont vous ne ressortez que tard le lendemain. Vous vous levez et vous rejoignez vos compagnons qui discutent devant la cabane. Vous voyez le sorcier *Bombastik* arriver en compagnie de John. Il salue Aurore et quand il voit le regard assassin qu'elle lui lance, il dit « *pa goulou-goulou* » avant de parler à John qui vous traduit que le sorcier est heureux de vous compter au nombre de ses amis et peut, si vous le désirez, vous faire conduire à la cité des anciens. Votre mission est d'ores et déjà une franche réussite et vous pouvez, en vous rendant au **7**, envisager de retourner à votre aéronef afin de rejoindre le camp de base. Si vous ne voulez pas rentrer tous de suite et préférez continuer votre exploration, vous pouvez accepter son offre et visiter ce qu'il vous a proposé en allant au **38**

## 22

Vous avez décidé de passer la nuit à l'abri sur la cime du grand arbre qui trône au centre de la clairière. Vous vous approchez de lui et vous vous rendez compte que, comme vous l'aviez vu de loin, ses branches forment un véritable escalier qui va vous permettre sans grande difficulté d'atteindre une hauteur où vous serez en sécurité, protégé des animaux sauvages. Vous dites à votre coéquipière de passer la première, de façon à lui porter assistance si c'est nécessaire. Vous la voyez monter avec une aisance incroyable et vous avez même dû mal à la suivre. Vous arrivez à environ, une dizaine de mètres du sol et vous vous installez sur une grosse branche au moment où le soleil disparaît derrière l'horizon. Vous essayez de trouver le sommeil mais vous sentez le vent se lever. Il commence à faire froid et tout à coup, comme si quelqu'un avait ouvert de grandes vannes dans le ciel, il se met à pleuvoir des trombes d'eau. Ensuite, de nombreux éclairs zèbrent le ciel. Un orage d'une violence inouïe débute et vous avez l'impression de vivre le déluge tel qu'il est décrit dans les écritures. Le temps passe mais l'orage ne se calme pas et au contraire augmente encore d'intensité. Aurore se colle à vous afin de vous parler et vous demande si vous pensez que c'est une bonne idée d'être monté dans un arbre car en cas d'orage, il est conseillé de ne pas s'abriter dessous. En entendant ces paroles, vous réalisez la situation qui est la vôtre et vous allez lui dire qu'il vous faut redescendre quand un éclair s'abat sur vous. L'arbre, frappé par la foudre prend instantanément feu et vous ne pouvez plus, à cause des flammes, ni monter, ni descendre. Vous ne pouvez qu'espérer que la pluie éteigne l'incendie mais vous êtes brûlé vif bien avant...

## 23

Vous n'êtes pas pressé par le temps et vous préférez ménager vos forces en passant la nuit à l'abri dans la grotte avant de reprendre votre périple, le lendemain matin. Puisqu'il ne fait pas encore totalement nuit, Georges et vous allez ramasser du bois mort et sec dont vous en faites un énorme tas qui est capable d'alimenter un feu pendant plusieurs jours. Pendant que vous réalisez cette tâche, vous remarquez que de gros nuages noirs s'amoncellent au-dessus de vos têtes. A peine vous êtes-vous à l'abri dans la falaise granitique qu'un véritable déluge se produit. Il pleut littéralement des cordes et vous ne pouvez plus rien faire, à part allumer le feu et vous réchauffer devant. Vous discutez avec votre compagnon Jacques et Aurore, en vous demandant ce qu'ils ont bien pu devenir. Vous finissez par sombrer dans un profond sommeil sans rêve et quand vous rouvrez les yeux, vous constatez que le jour est revenu et que la pluie n'a pas cessé. Georges voit que vous êtes réveillé et vous appelle. Vous le rejoignez et il vous montre qu'il a découvert un tunnel au fond de la grotte. Comme vous ne pouvez pas reprendre votre périple à travers la jungle à cause des intempéries, vous vous engagez dans l'étroit passage où vous progressez avec difficulté, pendant plusieurs heures pour finalement déboucher sur un chemin caillouteux qui monte en pente douce. Vous constatez que pendant que vous faisiez de la spéléologie, la pluie a cessé et que le ciel est maintenant d'un bleu immaculé. Vous hésitez à retraverser la falaise granitique ou, au contraire à vous engager sur ce nouveau sentier. Tout à coup, vous voyez quelque chose qui vous remonte le moral : Vos deux compagnons sont en train de gravir la colline en compagnie de deux hommes à la peau cuivrée. Vous les rejoignez et ils vous expliquent qu'ils sont en route vers une cité ancienne et qu'ils se sont liés d'amitié avec le chef d'un village, le sorcier *Bombastik*. Vous les suivez et bientôt vous arrivez en vue de grand bâtiment d'une architecture incroyable et largement plus avancée que la vôtre. Vous faites un pas en direction de la cité et vous voyez les deux sauvages blêmir, terrifié. Vous pouvez, quand même, poursuivre et entrer dans la ville en vous rendant au **10** ou, au contraire suivre l'avis de vos guides et repartir sans aller plus près de ces magnifiques structures, en lisant le **7**

## 24

En entendant ce que vous avez choisi, la femme saute littéralement de joie alors que le jeune homme, lui est franchement déçu. Il vous tire par le bras pour vous entraîner à l'écart et vous demande si vous auriez pris la même décision si vous aviez eu affaire à un gars ou si elle n'avait pas eu un si beau cul. Vous lui répondez que vous avez pris votre décision uniquement en vous fondant sur le rapport bénéfice-risque et que le fait que Aurore soit une très belle femme n'a pas pesé dans la balance. On dit ça, rétorque-t-il avec un sourire qui vous indique que la crise, même si elle est passée, a été évitée. Vous êtes cependant déçu que Jacques, qui est votre chef est préféré ne pas se mouiller et vous mettre en première ligne. La journée étant déjà bien avancée, vous ne pouvez plus perdre de temps. En file indienne, vous vous engagez sur le sentier et vous vous enfoncez au beau milieu des arbres et des arbustes. Georges marche en tête et vous le suivez de près alors que Jacques ferme la marche. En voyant le sol du sentier, vous constatez qu'il est très fréquemment utilisé par des animaux d'une certaine taille et vous commencez même à vous demander si des êtres humains ne vivent pas à proximité. Cependant, cette impression ne s'appuie sur aucun fondement et vous préférez garder cette pensée pour vous et, en aucun cas la dévoiler aux autres. Vous avancez pendant plusieurs

dizaines de minutes et le sentier tournant et virant régulièrement, vous ne savez plus du tout si vous vous trouvez loin de l'endroit où vous avez posé votre aérostat ni même dans quel direction vous vous dirigez. Quand vous levez la tête vers le ciel, vous ne voyez qu'un enchevêtrement de branches et de lianes. Vous avez l'impression que la luminosité décroît mais vous ne pouvez dire si c'est parce que le soleil se couche ou s'il s'agit, uniquement, du résultat de l'épaisseur du plafond végétal sous lequel vous vous trouvez. Vos compagnons et vous êtes tous d'accord pour dire qu'il est trop tôt pour faire demi-tour et vous continuez votre périple pour aboutir dans une clairière qui, comme celle où vous avez atterri donne sur l'immense falaise de granit. Enfin, vous avez la possibilité de voir le ciel et de constater que le soleil est encore assez haut et ne rejoindra pas l'horizon avant un bon moment. Vous vous asseyez sur un tronc d'arbre couché et reprenez quelque force, tout en examinant du regard les lieux. En plus du sentier qui vous a conduit en ce lieu, il y en a un autre qui repart dans les profondeurs de la jungle. Vous voyez également dans le mur de roche, l'entrée d'une sorte de caverne. Si vous décidez d'aller voir si elle est profonde et ce qu'elle peut bien cacher, il vous faut vous rendre au **39**. Par contre, si après vous être reposé vous préférez vous engager sur le nouveau sentier, il vous faudra aller au **11**

## 25

Vous reprenez votre périple au cœur de la forêt tropicale, suivant toujours les étranges sentiers qui la traverse. Les événements que vous avez vécu depuis que vous avez embarqué à bord de l'aéronef vous ont jusqu'ici tellement perturbé que vous en avez oublié qu'il était pour survivre utile de vous alimenter, la faim ce matin, vous rappelle à l'ordre. Vous en parlez à la femme qui vous accompagne et elle vous répond qu'elle a la même sensation, même si la tristesse dû à la disparition de vos compagnons lui ôte toute envie de manger. Au bout d'une bonne heure de progression pas trop difficile, vous arrivez dans une petite clairière où coule un ruisseau et où pousse des buissons couverts de fruits jaunes. Vous profitez de cette occasion pour vous substantier et vous désaltérer. Une fois cela fait, vous prenez un moment pour vous reposer et digérer, puis vous vous engagez sur un nouveau sentier. En regardant la position du soleil dans le ciel, vous estimez que vous allez grosso-modo dans la direction de votre camp de base. Vous continuez votre périple pendant que le soleil rejoint son zénith. La chaleur augmente pour devenir quasiment insupportable et vous suez à grosses gouttes. Vous regardez le ciel, en espérant y voir des nuages mais il est complètement immaculé. Vous avez de plus en plus de mal à avancer car la température amplifie votre fatigue. Vous vous dites que vous allez devoir vous arrêter dès que vous trouverez un endroit adéquat, afin de vous reposer et de laisser passer les heures les plus chaudes de la journée, pour repartir quand la fraîcheur reviendra. Les arbres commencent à s'écarter et vous arrivez dans une nouvelle clairière qui est, elle aussi adossé à la falaise granitique et qui, comme celle où vous vous étiez posé avec le dirigeable, englobe un petit lac qui ne paraît pas très profond. Vous vous asseyez sur l'herbe, à l'ombre de la paroi de roches pour vous reposer et Aurore vous dit qu'elle en a assez d'être sale et de se sentir poisseuse. Elle ôte ses vêtements et une fois qu'elle est pratiquement nue, plonge pour prendre un bon bain afin de se laver et de se rafraîchir. Trouvant qu'il s'agit d'une excellente idée, vous vous dévêtissez pour ne conserver que votre caleçon et vous la rejoignez. Vous passez un bon moment à vous baigner et quand vous ressortez de l'eau, vous vous sentez bien, ayant en partie digéré la mort de vos amis. Quand la jeune femme vous rejoint, vous ne pouvez-vous empêcher d'admirer sa plastique. Au moment où la température diminue, vous quittez votre refuge et vous vous mettez en route. Vous progressez à bonne allure alors que le soleil se couche et que la luminosité décroît. Avant que l'obscurité ne devienne quasiment

totale, vous quittez le couvert de la végétation pour arriver sur la plage à proximité de votre camp de base. Vous accélérez le pas pour le rejoindre le plus rapidement possible. Rendez-vous au 5

## 26

Vous vous approchez de votre jeune ami et vous posez votre main sur son front. Vous vous rendez immédiatement compte qu'il est brûlant et vous jetez un coup d'œil à sa blessure pour constater avec horreur qu'elle montre des signes certains d'infection. Vous lui demandez ce qu'il ressent et il vous répond qu'il n'a plus du tout de force et qu'il a froid. Vous êtes surpris d'entendre ça car vous êtes très proches du feu qui dispense énormément de chaleur. Vous êtes franchement très inquiet mais puisque vous n'avez aucun médicament sur vous, vous ne pouvez rien faire et vu les fatigues de la journée, il ne vous reste plus qu'à vous coucher et à essayer de dormir. Vous remettez du bois dans le feu afin qu'il dure jusqu'à tard dans la nuit puis vous vous allongez en essayant de cacher à Georges votre inquiétude et vous lui souhaitez une bonne nuit. Vous glissez progressivement dans un lourd sommeil en vous promettant de reprendre votre route tôt, le lendemain matin afin de permettre à votre coéquipier de recevoir les soins que son état nécessite. Vous vous réveillez alors qu'il fait encore nuit et que les braises de votre feu sont en train de s'éteindre en vous rendant compte que vous n'entendez pas un bruit provenant de l'homme qui vous accompagne. Vous attrapez plusieurs branches de bois sec et les lancez sur les braises. Elles s'enflamment immédiatement et produisent lumière et chaleur, vous permettant de voir votre camarade inerte ou vous l'aviez laissé. Vous l'appellez mais il ne répond pas et vous ne pouvez que vous approcher pour vérifier s'il est toujours en vie. Quand vous êtes près de lui, vous constatez tout de suite qu'il ne respire plus et qu'il a rejoint un monde qu'on dit meilleur. Vous prononcez une prière pour le repos de son âme au moment où le soleil apparaît à l'est. Vous sortez de votre refuge pour reprendre votre périple sous un magnifique ciel bleu immaculé. Vous avancez d'un pas rapide, sans réfléchir, traumatisé. Vous marchez toute la journée sans vous arrêter et au moment où la luminosité commence à décroître, vous arrivez sur la plage, pas très loin de l'endroit où a été établi le camp de base de votre expédition. Vous avez la joie de constater que votre aéronef est présent, ce qui signifie que Jacques et Aurore vont bien et ont réussi à rentrer. Rendez-vous au 5

## 27

Vous annoncez à Jacques votre décision et il vous rétorque que c'est dommage que Georges soit mort pour rien. Cependant, il fait ce que vous lui avez demandé et met le cap, en se fiant à sa boussole vers l'endroit où vous avez établi votre camp de base. Alors que les ténèbres sont de plus en plus épaisses, vous filez à toute vitesse. Vous regardez les étoiles dans le ciel et vous vous mettez à rêvasser sur l'avenir de votre mission sur *Terra incognita* quand soudainement de gros nuages masquent les étoiles et un énorme éclair déchire le ciel. Il est suivi de plusieurs autres et vous sentez une boule se former dans votre estomac. A une vitesse plus que stupéfiante, vous voyez un déluge d'eau tomber du ciel. Vous vous retrouvez en pleine nuit pris dans une tempête. Vous rejoignez votre pilote et vous voyez qu'il est d'une pâleur extrême. Vous lui demandez ce qui ne va pas et ce que vous pouvez faire. Il vous explique que le ballon qui est au-dessus de votre tête est rempli d'hydrogène qui est un gaz hautement explosif et que si un de ces éclairs vous touche, vous finirez aussi griller qu'une merguez sur un

barbecue. Le plus sûr serait de vous poser mais dans le noir, il est impossible de savoir ce qui se trouve sous vos pieds. Vous sortez la tête par la fenêtre en espérant voir lors du prochain éclair, le sol. Il n'en est rien et vous ne voyez que du noir. Jacques vous crie qu'il ne sait pas si vous devez poursuivre dans ces conditions votre vol ou tenter un atterrissage d'urgence. Si vous choisissez de lui dire de maintenir le cap et la vitesse, allez au **9**. Par contre, si vous décidez d'atterrir, rendez- vous au **35**

## 28

Au moment où tous les trois vous vous préparez à plonger pour rejoindre le rivage, la surface de l'eau se voit troublé et agité comme si une fabuleuse et monstrueuse créature aquatique attaquait Georges. Vous posez la main sur la poignée de votre couteau et le sortez afin de lui venir en aide quand la surface devient rouge. Quelques secondes plus tard, le corps sans vie de votre ami remonte à la surface. Vous êtes, tous blême de peur et complètement tétanisée ! C'est vous, par un effort de volonté inouïe qui êtes le premier à être en mesure de réfléchir et d'agir. Vous hurlez à vos compagnons qu'il vous faut rejoindre au plus vite la terre ferme si vous ne voulez pas subir le même sort. Jacques, en entendant ces mots plonge et se met à nager à une vitesse incroyable, surtout pour un homme de cet âge. Aurore, quant à elle ne réagit toujours pas et vous ne voyez d'autre solution pour la sortir de sa torpeur que de lui donner une bonne gifle. Cela produit l'effet escompté et lui rend ses moyens. Elle vous dit qu'elle se doutait que vous aimiez frapper les femmes mais, dans la situation qui est la vôtre, cette blague ne vous fait pas rire. Vous tournez votre tête dans la direction où se trouve Jacques et vous voyez l'aileron d'un énorme requin qui poursuit votre équipier. Vous dites à la femme que vous devez profiter de cette diversion afin de vous mettre en sécurité sur la rive. Elle vous répond un *oui* où vous percevez toute sa terreur et tous deux vous plongez. Vous nagez aussi vite que possible et vous rejoignez sans problème le plancher des vaches. Vous regardez ce que devient Jacques et vous constatez qu'il a réussi à échapper au monstre et a aussi rejoint le rivage. Vous le rejoignez en courant et vous vous serrez tous trois ensemble. Vous récupérez vos affaires et une fois vêtus, vous voyez des espèces de homard géant sortir de l'eau et se diriger vers vous. Lancez un dé. Si le chiffre obtenu est impair, allez au **17**. Sinon, rendez- vous au **42**

## 29

Vous êtes intéressé, même fasciné par l'étrange lumière qui s'échappe du bâtiment et vous traversez la place afin d'aller voir quel type de lampe la produit. Vous appuyez sur la porte et elle pivote dans un silence absolu, vous permettant d'entrer dans un vaste hall. Ce lieu est d'une beauté incroyable qui vous coupe le souffle. Le sol est un damier fait avec des plaques de marbres de deux couleurs alors que le plafond est une voûte transparente, toute en cristal. Les murs, quant à eux sont décorés par des bas-relief sculptés dans du métal, avec une finesse inconcevable. Jamais au cours de votre existence vous n'aviez vue de chose aussi finement ouvragé et vous en restez médusé. On vous donne un petit coup de coude dans les côtes, ce qui a pour effet de vous sortir de votre contemplation et vous faire remarquer qu'une immense porte se trouve en face de vous. Elle est elle aussi construite en métal et comporte de nombreuses sculptures. Vous les examinez en détails et vous découvrez une molette avec des chiffres gravés autour allant de 1 à 60. Un texte en latin y est gravé et Aurore vous le traduit ainsi : « *les nénuphars du lac Yamanakako, sur le Mont Fuji au Japon, au printemps double de volume chaque*

*jour. Au bout de 50 jours, il recouvre totalement le lac. En combien de temps recouvre t'il la moitié ? »*  
Si vous trouvez la bonne réponse, ajoutez 1 et rendez-vous au paragraphe concerné.

### 30

La proue de votre véhicule, avec une lenteur caractéristique, vire vers la droite alors que venant du sol, de nombreux projectiles l'atteignent. Plusieurs balles se plantent dans le bois de votre nacelle, sans arriver à le traverser alors qu'une ou deux atteignent le ballon d'hydrogène. Votre virage terminé, vous filez en droite ligne vers votre camp de base en survolant de nouveau la falaise de granit et la jungle. Vous avez l'impression que vous perdez rapidement de l'altitude et quand vous allez voir votre pilote pour lui en parler, vous avez la désagréable surprise d'apprendre que vous allez vous écraser car vous avez une importante fuite du gaz qui vous maintient en l'air et que vous ne pouvez rien y faire. La seule solution pour vous sortir de ce mauvais pas serait d'atterrir mais malheureusement il n'y a pas un seul endroit le permettant dans votre champ de vision. Vous voyez la cime des arbres s'approcher et vous donnez l'ordre à vos compagnons de se préparer à l'impact. Tous les quatre, vous vous asseyez le long de la paroi et, moins de cinq minutes plus tard, votre aéronef s'écrase sur le tronc d'un arbre gigantesque. La nacelle se brise en deux et vous êtes éjecté. Lors de votre chute, votre tête heurte une branche et vous êtes assommé. Quand vous reprenez conscience, vous voyez Jacques qui est penché au-dessus de vous et Georges assis un peu plus loin avec un bras en écharpe, semblant indiquer qu'il se l'est fracturé. Vous vous relevez lentement, ayant peur de ressentir des vertiges et une fois que vous êtes sûr que tout va bien vous demandez où est Aurore. Vos compagnons vous répondent qu'ils ne l'ont pas vu et vous vous mettez à sa recherche. Vous n'êtes pas long à la retrouver et vous avez du mal à retenir vos sanglots. Le corps de la jeune femme est suspendu à un arbre par une corde de votre dirigeable qui s'est enroulé autour de son cou. Quelle horrible fin dit Jacques pendant que Georges se met à vomir. Vous ne pouvez malheureusement plus rien faire pour elle, à par une prière pour le repos de son âme. Vous vous mettez en silence et tête basse en marche pour rejoindre la côte en vous engageant sur un étroit sentier qui semble aller dans la bonne direction. Au bout de quelques centaines de mètres, il commence à faire de nombreux méandres, à tel point que vous n'avez plus guère de notion de la direction que vous suivez. Vous finissez par vous retrouver après un énième virage sur une plage de sable fin ou poussent des cocotiers. Vous scrutez l'horizon et vous apercevez votre navire. Vous l'indiquez à vos compagnons et vous longez l'océan jusqu'à votre campement. Rendez-vous au 5

### 31

Vous avez par miracle, survécu à la noyades et puisqu'il est fort peu probable que le courant est disparu, repartir en nageant, même si ce n'est pas tout à fait du suicide, présenterait comme une forme de cousinage. Vous êtes donc d'accord avec Georges et vous le suivez dans la galerie qu'il a repéré. Cette dernière n'est pas très grande mais dans un premier temps, elle vous permet de marcher debout même si vos deux épaules touchent par moments simultanément les parois rocheuses. Peu à peu le plafond s'abaisse et rapidement vous êtes obligé de vous pencher en avant afin de pouvoir continuer. Bientôt, le couloir se transforme en un simple boyau et si vous voulez poursuivre, vous allez être obligé de le faire à quatre pattes. Vous vous arrêtez et vous vous asseyez à même le sol afin de vous reposer et de réfléchir. Georges regarde l'étroit passage avec un air franchement dubitatif et vous demande si

vous êtes sûr que c'est une bonne idée, ajoutant qu'il n'est pas trop tard pour retourner sur la petite plage et tenter de nager jusqu'à la surface du lac. Vous réalisez que malgré ses airs de fanfaron, il est bien moins brave que vous. Cette impression est confirmée par la peur que vous entendez poindre dans sa voix. Cependant, vous êtes convaincu que vous n'êtes pas venu jusqu'à ce point pour faire demi-tour, alors que rien ne vous barre la route et qu'aucun danger ne semble être à redouter. Vous lui dites que vous, vous allez continuer dans l'étroit boyau et qu'il peut vous suivre ou se comporter comme une femme et retourner pleurer sur la plage. Il semble que vous ayez fort bien compris la psychologie de Georges qui est profondément machiste car il vous dit, vexé, que vous n'avez pas de temps à perdre et qu'il faut y aller. Il est même prêt à prendre la tête mais vous l'en empêcher. Vous vous mettez à avancer à quatre pattes pour être finalement obligée de ramper sur quelques mètres. A cet instant, vous vous demandez si vous avez fait le bon choix ou si vous allez tomber dans un cul-de-sac. Heureusement, rapidement le tunnel reprend des dimensions plus importantes pour bientôt vous pouvez marcher debout à deux de front. Au loin, devant vous, vous apercevez la lumière du jour. Vous sortez de la grotte pour vous retrouver en pleine jungle. Vous constatez que cette dernière est creusée à travers la falaise granitique mais vous ne voyez, ni même n'apercevez le lac. En face de vous, un sentier s'enfonce au cœur de la jungle et vous pouvez l'emprunter en vous rendant au **48**. Sur votre droite, la paroi rocheuse est relié aux arbres par des monceaux de ronces inextricables mais à votre gauche, il est possible de passer entre la végétation et la muraille de pierre en allant au **15**

## 32

Vous continuez à avancer sur le sentier qui s'enfonce toujours entre les arbres et vous estimez, quand vous arrivez à apercevoir la position du soleil, que vous progressez toujours en direction du camp de base de votre expédition. Le sentier est pour l'instant relativement plat et vous permet une progression aisée. Vous avez le temps de réfléchir et vous vous demandez ce que sont devenus vos deux compagnons et si vous les reverrez un jour. La luminosité, tout d'un coup, décroît et vous vous retrouvez dans la pénombre. Vous levez la tête vers les cieux et vous constatez que de gros nuages noirs sont en train de s'amonceler. Vous le faites remarquer à Georges qui vous répond que vous n'y pouvez rien et que de plus, dans la jungle où vous vous trouvez, vous n'avez aucune chance de trouver le moindre abri. Vous vous hâtez dans l'espoir de quitter cet enfer végétal avant que la pluie ne se mette à tomber mais vous ne voyez pas les arbres s'écarter et au contraire des racines commence à déformer le sol du chemin sur lequel vous avancez. Votre coéquipier se prend le pied dans une et s'étale de tous son long. Il se relève en maudissant *terra incognita* de tous les noms avant d'ajouter que d'avoir participé à cette expédition est la pire erreur qu'il est fait au cours sa vie. Au moment où vous repartez, un véritable déluge vous tombe dessus et vous êtes complètement trempé. Vous ne portez pas de vêtements épais et vous n'êtes donc pas du tout protégé. Vous avancez maintenant avec beaucoup de difficulté et vous arrivez à un endroit où le sentier longe la falaise. Vous voyez une petite cavité d'environ cinq mètres de profondeur et vous vous y installez. À l'intérieur, vous trouvez un tas de bois mort qui vous permet de faire du feu. Vous êtes enfin au sec et au chaud mais, quand vous regardez le jeune homme qui vous accompagne, vous constatez qu'il a vraiment mauvaise mine. Avez-vous noté le mot « *poison* » ? si c'est le cas, il vous faut aller au **26**. Sinon, rendez-vous au **18**



Avant de vous engager sous le couvert de la végétation et de vous exposer au divers espèces animales qui y réside, vous prenez la décision de vous intéresser au lac et à ses rives. Vous espérez découvrir les traces des animaux qui viennent probablement s’y repaître. Vos compagnons vous emboîtent le pas et vous rejoignez l’endroit où la falaise et le lac se rejoignent. Vous vous mettez à longer le lac en observant à la fois le sol et les flots. Le sol est en grande partie rocheux et, de ce fait extrêmement dur, ce qui fait que vous ne trouvez pas la moindre trace du passage d’animaux sauvages. Alors que vous êtes à mi-chemin entre les falaises et l’endroit où la végétation rencontre le lac, vous êtes persuadé que vous perdez votre temps. Georges vous rejoint et vous dit que cette *terra incognita*, comme la nomme les savants et les lettrés est plus déserte que sa bourse en fin de mois. La façon dont il annonce la chose vous arrache un sourire mais vous êtes loin de partager sa conclusion car rien ne vous permet pour l’instant de penser ou d’annoncer qu’il n’y est pas d’être vivant à proximité. Ne voulant pas passer pour un idiot ou un rêveur, vous préférez garder le silence. À votre droite, vous entendez subitement un bruit provenant de l’eau. Vous vous arrêtez et tous, vous vous tournez afin d’essayer de voir ce qui en est la source. À part quelques ondulations rien ne semble bouger à la surface et vous vous demandez si vous n’êtes pas la victime d’une hallucination auditive, quand vous voyez à proximité de la cascade une grande créature sauter hors de l’eau pour y replonger. Vu la distance et la brièveté de l’événement, vous n’avez pas la moindre idée de ce que c’est et quand vous demandez à vos compagnons, ils n’en savent pas plus que vous. Georges annonce que le seul moyen de réellement savoir à quoi vous avez affaire est de traverser le plan d’eau à la nage. Aurore, en entendant ces paroles prend une attitude pincé et répond que cela est très risqué car vous ne pouvez pas savoir si des créatures, qui pourraient se révéler être des prédateurs pour l’homme se cachent sous ces eaux. Tous deux regardent Jacques en espérant qu’il donnera une opinion qui sera en accord avec leur avis. L’homme les regarde un par un, attentivement et prend quelques minutes pour peser le pour et le contre avant de répondre que la femme a raison sur les dangers que peuvent receler les profondeurs du lac mais que sans prendre de risque, vous ne découvrirez rien de valable et que votre expédition sera un échec. Vous vous rendez compte qu’il se défausse et ne veut pas se prononcer. Vous voyez les visage se tourner vers vous et vous comprenez que la décision va vous appartenir. Vous pouvez opter pour suivre l’idée de Georges et vous déshabiller afin de traverser à la nage le lac en vous rendant au **8** ou, au contraire donner raison à Aurore et fuir les dangers aquatiques pour emprunter le sentier qui s’enfonce sous les arbres, que vous pouvez apercevoir à quelque dizaines de mètres de vous en allant au **24**

### 34

Vous jugez que la meilleur option pour passer la nuit en sécurité est de gravir la falaise granitique afin de trouver un abri en hauteur. Vous annoncez votre idée à la jeune femme qui vous répond que ça va être difficile mais que c'est effectivement le meilleur choix. Vous commencez votre ascension alors qu'en même temps un véritable déluge s'abat sur vous. Vous êtes complètement trempé mais comme vous n'avez pas de meilleur choix, vous continuez et vous arrivez après avoir surmonté beaucoup de difficulté au sommet. Vous vous mettez à la recherche d'un abri en étant bien conscient que si vous ne trouvez rien, vous allez mourir de froid ! Aurore vous tire par le bras et vous montre un énorme arbre creux ou vous vous glissez. Vous vous serrez l'un contre l'autre pour lutter contre le froid maintenant que vous êtes au sec. Vous passez une des pire nuit de votre existence, bien que vous soyez collé à une magnifique femme. Quand le soleil réapparaît, vous avez la satisfaction de constater que les nuages ont disparu et que le ciel est d'un bleu immaculé. Vous quittez votre abri et vous vous remettez en marche. Vous suivez un sentier qui serpente et qui finit par se diviser en deux. Vous pouvez prendre à droite, dans la direction où vous pensez que se trouve votre camp de base en allant au **20**, ou, au contraire celui de gauche qui semble se diriger vers une zone inexplorée, en lisant le **12**

### 35

Vous dites à votre pilote de vous faire atterrir au plus vite afin de vous mettre en sécurité et il actionne plusieurs manettes afin de faire décroître votre altitude. Le dirigeable est secoué dans tous les sens et vous commencez à avoir le mal de mer. Vous regardez, pour essayer de voir à la lumière des éclairs ce qui se trouve sous vos pieds mais vous n'y parvenez pas. Tout à coup, une formidable secousse ébranle votre aéronef et la descente contrôlée se transforme en véritable chute. Un formidable éclair traverse le ciel et vous percevez juste devant vous la cime d'arbres gigantesques. Moins de cinq secondes plus tard, avec une violence inouïe, vous heurtez ces derniers et vous vous retrouvez assommé par le choc. Quand vous reprenez conscience, Le soleil est haut dans le ciel et vous réalisez que vous êtes resté inconscient toute la nuit. Avec une forte migraine vous vous relevez en constatant que vos jambes vous paraissent en coton et que vous avez des problèmes d'équilibre. Vous voyez que vos deux compagnons sont toujours inertes, allongés sur les vestiges du plancher de la cabine de votre dirigeable. Vous allez voir comment il se porte en ayant peur qu'ils n'aient pas survécu à l'atterrissage. Vous commencez par aller voir Aurore ! Vous réalisez qu'elle respire normalement et qu'elle est en train de se réveiller. Vous la laissez pour vous enquêter de l'état de Jacques et quand vous vous approchez de lui, vous êtes pris d'une furieuse envie de vomir car il est empalé sur un des levier qui le traverse de part en part. Vous retournez auprès de votre coéquipière qui entre temps c'est complètement réveillé et est assise sur le sol. Vous lui annoncez la triste nouvelle concernant l'infortuné Jacques et elle se met à pleurer. Vous la serrez dans vos bras afin de la réconforter et une fois qu'elle a légèrement récupéré, vous prenez vos sac à dos et abandonnez l'épave de votre véhicule. A l'aide de votre boussole, vous repérez la direction du camp de base et à coup de machette vous vous frayez un chemin à travers la jungle. Vous arrivez devant un gouffre et en regardant en bas, vous voyez le lit asséché d'une rivière souterraine. Vous prenez une corde et l'attachez autour du tronc d'un grand arbre, puis vous descendez pour voir comment se présente ce passage souterrain qui pourrait vous permettre de rejoindre plus facilement la côte. Vous constatez qu'il s'étend, à perte de vue en ligne droite et qu'il est assez large et plat pour

vous permettre une progression aisée. Vous pouvez crier à votre coéquipière de vous rejoindre en vous rendant au **6** ou, au contraire, remonter pour poursuivre votre périple au grand air, en lisant le **14**

### 36

Il est bien tard et vous êtes loin d'être sûr que les habitants du village se montre accueillant. Il est de plus fort probable qu'ils n'aient jamais vu ou entendu parler d'hommes blancs. Vous dites à vos compagnons que vous pensez que le plus raisonnable est de revenir tôt demain afin d'observer ces *sauvages* avant de vous montrer. Aurore et Jacques partagent votre avis alors que Georges veut y aller tout de suite en disant que vous n'avez pas été missionné pour faire des ronds de jambes. Avant qu'aucun de vous n'ai eu le temps de prononcer un mot de plus, il se lève et court vers le village. Vous voyez plusieurs hommes de grande taille à la carrure impressionnante et à la peau cuivrée apparaître de derrière une des cabanes. Ils crient à votre ami quelque mots dans une langue qui vous est totalement étrangère. Ce dernier continue à courir, dans leur direction sans ralentir en faisant de grand gestes. Un des hommes hurle alors une parole que jamais, jusqu'au jour de votre mort vous n'oublierez : « *AMTIAZ* ». Vous n'avez aucune idée de sa signification mais le ton avec lequel il a été prononcé vous fait croire que ça n'a rien de bon ou d'amicale. Trois autres hommes et une femme d'une grande beauté arrivent. L'un d'entre eux porte une sarbacane à sa bouche et tire sur votre coéquipier qui s'écroule sur le sol, tué sur le coup. Vos deux autres compagnons et vous-même, vous vous mettez à courir sur le sentier en direction de la clairière ou vous avez arrimé votre montgolfière. Vous entendez derrière vous de nombreux tambours qui résonnent. Vous traversez sans ralentir la clairière ou vous aviez fait, plus tôt dans l'après-midi, une étape et vous poursuivez, persuadé que si les hommes à la peau de cuivre vous rattrapent, ils vous tueront aussi. Enfin vous arrivez dans la clairière où vous avez atterri pour explorer cette terre inconnue. Lancez un dé ! Si le résultat est pair, allez au **42**. Sinon, rendez- vous au **17**

### 37

Vous dites à Jacques de maintenir le cap et de ne pas s'occuper de la lumière que vous apercevez au loin. Il vous répond qu'il est à **100%** d'accord avec vous. Vous naviguez dans les cieux pendant toute la journée sans rien voir d'autre. Vous profitez de ce moment pour dresser une carte de cette *terra incognita* puis quand le soleil s'approche de l'horizon, vous prenez la direction de votre camp de base et au moment où les ténèbres deviennent plus profondes, votre pilote réalise un atterrissage parfait à moins de cent mètres des tentes. Vous débarquez pendant que les marins de l'Odyssée sont en train d'amarrer votre aéronef et vous allez rejoindre les officiers sous la grande tente. Vous leurs remettez le fruit de vos observations. Ils vous écoutent en silence avec attention et vous disent, quand vous avez fini que vous avez fait un travail correct mais que ce n'est pas ce qu'on attendait de vous car vu les moyens mis à votre disposition, on espérait beaucoup plus. Vous proposez de repartir mais ils vous répondent que vous avez laissé passer votre chance et que maintenant ce sera une autre équipe qui reprendra le flambeau. Vous passez une nuit reposante et le lendemain matin, vous embarquez à bord d'une goélette qui vous ramène sur la terre de vos ancêtres. Vous apprenez dans votre journal, que vous lisez en prenant votre petit déjeuner, que vos successeurs ont réussi à découvrir de grandes

choses et laisseront leurs noms à la postérité. Vous êtes passé à côté de la gloire mais, au moins, vous avez réussi à ramener chez eux l'ensemble de votre équipe...

### 38

Vous acceptez la proposition de *Bombastik* et ce dernier appel dans sa langue des membres de sa tribu. Vous voyez arriver deux hommes et une jolie femme à la peau de cuivre. Il parle pendant quelques minutes au deux mâles et vous comprenez que ce sont eux qui vont vous servir de guide puis il pose la main sur le postérieur de la femme, ce qui a l'air de ne pas lui plaire et lui dit « *goulou-goulou* ». Vous voyez la jeune femme se décomposer et vous comprenez qu'elle n'a vraiment pas envie de faire ce que vient de lui dire le sorcier. Ils partent néanmoins ensemble, main dans la main, en direction de la case du chef. Vos compagnons et vous ramassez votre équipement et vos affaires, puis vous mettez en marche à la suite de vos deux guides. Vous vous demandez si vous avez eu une bonne idée en acceptant d'aller visiter la «  *cité des anciens* » qui, selon vous, ne représente aucun intérêt. Vous marchez pendant près de deux heures à travers la jungle pour arriver à la falaise granitique. Vous avez la surprise de constater qu'on a taillé un escalier dedans et que les marches sont parfaitement plates et régulières. Même avec les meilleurs outils disponible, il vous paraît très difficile, pour ne pas dire impossible de réaliser un aussi bon travail. Vous montez les dizaines de marches qui vous permettent de rejoindre le sommet et vous vous retrouvez face à quelque chose qui manque de vous faire tomber sur le \*\*\*. En face de vous se dresse de grands bâtiment dont l'aspect est d'une finesse incroyable. Vous vous rendez compte qu'ils ne sont pas construits en bois ou en pierre mais en métal et en verre. Les deux hommes à la peau cuivrée qui vous ont servi de guide ne veulent plus avancer, étant visiblement terrifiés et quand vous voulez vous approcher, ils vous font signe de ne pas le faire en disant « *Amtiaz* ». Vous pouvez suivre leur conseil et ne pas vous approcher plus. Dans ce cas il vous faut vous rendre au **7** afin de faire demi-tour, descendre l'escalier et retourner à votre aérostat afin de rejoindre votre camp de base. Par contre, si vous jugez que vous n'êtes pas venu jusqu'ici pour ne pas explorer ce site et que, malgré les avis des membres de la tribu de *Bombastik* vous allez explorer ce lieu, lisez le **10**

### 39

Avant de poursuivre votre périple au cœur du règne végétal, vous prenez la décision d'aller voir ce qui se trouve dans la caverne. Vous annoncez aux autres membres de l'expédition votre décision et Georges vous dit qu'il va venir avec vous alors que Jacques et Aurore vous annoncent, eux, qu'ils préfèrent vous attendre là au cas où il n'y est pas de place pour se mouvoir correctement à l'intérieur. Puisqu'ils ont tout à fait raison, vous les laissez et avec votre compagnon vous vous enfoncez sous la falaise granitique. Le passage, d'abord très étroit, s'élargit et vous vous retrouvez dans une vaste caverne dont la forme est tellement irrégulière qu'il vous est impossible de la décrire. Cependant, ce n'est pas le lieu en lui-même qui attire immédiatement votre attention mais ce qui est disposé au centre. Divers objets qui n'ont pu être réalisés que par la main de l'homme sont disposés sur un tapis de branchages tressé. Si la majorité d'entre eux ont un aspect primitif, un ou deux sont beaucoup plus travaillés. Vous les examinez avec attention et vous constatez qu'un est vraiment différent des autres et remarquable. Il s'agit d'une médaille qui semble avoir été gravé dans de l'argent pur et représente

un espèce d'oiseau. Vous la prenez dans votre main et l'examinez avec attention. Le métal dont elle est constituée vous est totalement étranger et inconnu. Il est à la fois très léger et très résistant. Vous la donnez à George qui à son tour en arrive à la même conclusion : il semble qu'il existe sur cette terre inconnue un métal que personne en France n'ait jamais vu. Cette seule et unique découverte fait que votre mission sera reconnue comme une réussite. Cependant, vu le lieu où vous avez trouvé le bijou et la manière dont il a été placé, vous pensez qu'il peut avoir chez les indigènes un rôle ou une signification religieuse. Vous hésitez à le reposer à sa place ou, au contraire à le glisser dans votre poche. C'est à vous que revient la décision ! Si vous décidez de l'emporter, prenez un morceau de papier et inscrivez que vous êtes en possession de la médaille de l'oiseau. Une fois cela fait, vous ressortez à l'air libre et rejoignez vos deux compagnons qui profite du soleil de la fin de journée. Une fois que vous êtes tous ensemble, vous leurs racontez ce que vous venez de voir puis, vu que le temps passe vite, vous vous remettez en marche en empruntant le second sentier. Rendez-vous au **11**.

#### 40

Vous êtes tous les deux fatigué et complètement démoralisé par ce que vous venez de vivre et vous ne vous sentez pas la force, ni physique, ni mental, de poursuivre votre route. Au moment où vous vous asseyez sur l'herbe pour reprendre votre souffle, vous entendez un fauve pousser un hurlement terrifiant à proximité. Vous échangez avec Aurore un regard apeuré et vous vous demandez si vous devez reprendre votre périple ou rester là en espérant que les animaux ne vous attaquent pas. La femme qui vous accompagne vous dit que le mieux serait de faire un feu et vous êtes totalement d'accord avec cette idée. Vous vous levez tous deux et vous allez ramassez du bois mort en prenant bien garde à ne pas vous enfoncer sous le couvert de la verdure. Vous en ramassez un bon stock qui devrait vous permettre de passer la nuit entière. Vous faites un tas de forme pyramidale et vous placez un peu d'herbe sèche en dessous, puis vous l'enflamez à l'aide d'une allumette. Le feu prend rapidement et vous vous réchauffez devant. Vous entendez les prédateurs hurler dans la forêt, toujours à proximité. Ils n'osent pas s'approcher et se contente de grogner. Vous mettez pas mal de bois dans le foyer puis vous vous allongez et vous vous endormez. Quand vous ouvrez les yeux, vous vous rendez immédiatement compte que le soleil est déjà levé et en tournant la tête, vous voyez Aurore assise à côté du feu. Vous lui demandez si ça va et quand elle se tourne vers vous, vous vous rendez compte qu'elle est en train de pleurer. Vous lui dites, pour la consoler et vous consoler peut-être aussi, que vos malheureux compagnons ont péri pour le bien de la science. Vous vous levez et reprenez votre périple en allant au **25**

## 41

Vous jetez un coup d'œil pour voir où vous vous trouvez et vous constatez que vous êtes de nouveau sur la plage de la grotte souterraine. Vous cherchez autour de vous pour voir où se trouve Georges. Les premières secondes, vous ne le voyez pas et vous commencez à vous dire qu'il a dû se noyer et que c'est votre décision qui lui a coûté la vie. Au bout d'une trentaine de secondes, vous le voyez sortir de l'eau et venir s'échouer à une petite vingtaine de mètres de vous. Même si vous êtes exténué par les efforts que vous venez de fournir quand vous vous battiez contre le courant, vous vous relevez et en titubant, vous vous dirigez vers ce corps sans vie pour tomber à genoux à côté. Il est couché face au sol et afin de voir s'il respire encore, vous le tournez sur le dos puis vous posez votre main sur son ventre pour constater avec soulagement qu'il monte et descend de manière régulière et de façon ample, une quinzaine de fois par minute. Vous êtes toujours penché au-dessus de sa tête quand il ouvre les yeux et vous dit qu'il va très bien et QU'IL EST TOTALEMENT HORS DE QUESTION que vous lui fassiez du bouche à bouche. Il ajoute que par contre, si Aurore est dans le coin, il ne lui ferait pas la même réponse. Vous éclatez de rire en entendant cela et vous vous laissez tomber sur le sable fin, puis vous vous allongez sur le dos afin de vous reposer. Une fois que tous deux, vous avez repris vos forces, vous vous relevez et vous vous engagez dans le couloir que Georges a trouvé au fond de la caverne. Rendez-vous au **31**

## 42

Vous pressez le pas en direction de l'endroit où vous aviez amarré votre dirigeable et, avec stupeur vous constatez que ce dernier n'est plus là. Les êtres qui vous poursuivent n'étant pas loin derrière vous, vous n'avez guère le temps d'essayer de comprendre ce qui s'est passé et vous en êtes réduit une nouvelle fois à prendre la fuite. Jacques qui est toujours en tête prend la direction de la falaise et commence à l'escalader. Une fois de plus, vous êtes surpris par la vigueur qui l'anime et vous le suivez avec difficulté. Je n'y arriverais jamais, dit la femme qui se trouve juste derrière vous. En entendant cela, vous ralentissez légèrement afin de la laisser vous dépasser. De cette manière vous pouvez la rassurer, éventuellement l'assister et même si vous n'y aviez pas pensé, avoir un bon point de vue sur son postérieur. Elle commence l'escalade et vous la suivez en l'encourageant de la voix. Les falaises doivent mesurer plus de cinquante mètres et c'est une longue et épuisante épreuve. Vous arrivez tous les deux en haut, bien après votre compagnon et vous êtes si exténué que vous êtes obligé de vous allonger sur le sol pour vous reposer. Jacques qui a été inspecter les environs revient et vous dit que vous êtes vite fatigué pour des jeunes. Une fois que vous avez recouvré assez de forces, vous vous relevez et suivez votre chef en quête d'un endroit correct pour passer la nuit. Le soleil a déjà à moitié disparu derrière l'horizon quand vous trouvez un endroit pouvant convenir. Il s'agit d'un renforcement dans un bloc de roche qui a la forme d'une goutte d'eau. Il est donc possible de faire un feu à son entrée pour vous protéger du froid et des animaux sauvages. Tous trois, vous allez ramasser du bois mort et vous en faites un énorme tas dans le fond de votre abri. Vous faites un grand feu à son entrée puis vous prenez le premier tour de garde. Pendant celui-ci rien ne se passe et alors que vous n'êtes pas loin de vous endormir, Aurore vient vous relever. Dès que vous êtes allongé, vous vous endormez terrassé par les fatigues et les émotions de la journée. Quand vous quittez les bras de Morphée, le soleil est déjà haut dans le ciel et vous constatez que la femme c'est blottie contre vous. Vous vous

écarte en douceur afin de la laisser dormir et vous rejoignez Jacques qui vous dit que vu la gravité de votre situation, votre seule alternative consiste à rejoindre votre camp de base. Eh bien allons-y, dit Aurore que vous n'aviez pas entendu se lever et qui se tient juste derrière vous. Vous reprenez votre périple en suivant Jacques qui semble réussir à se repérer dans la jungle. La matinée et la première moitié de l'après-midi se passe sans incident et vous commencez à vous dire que même si votre mission est un échec, elle ne tourne pas au désastre. Alors qu'il est en avance d'une dizaine de mètres, votre équipier disparaît subitement de votre vue. Aurore et vous rejoignez rapidement mais prudemment, l'endroit où il se tenait et découvrez qu'il vient de tomber dans un précipice qui était caché par des herbes haute qui avaient été couchés par le vent. Il est allongé, inerte, quelque mètres plus bas. Vous sortez de votre sac un rouleau de corde que vous nouer autour du tronc d'un gros arbres et vous descendez. Dès que vous examinez le corps de votre équipier, vous constatez qu'il est mort sur le coup en se brisant la nuque. Avant de remonter, vous examinez l'endroit où vous vous trouvez et vous constatez que vous êtes dans une grotte qui a probablement été percée par une rivière souterraine qui coulait à peu près dans la même direction que celle que vous suivez. Vous pouvez en vous rendant au **6** demander à la jeune femme de vous rejoindre et suivre cette galerie en espérant que la rivière débouchait sur la côte à proximité de l'endroit où a été établie le camp de base. Vous avez aussi la possibilité de remonter à la surface afin de poursuivre avec la dernière survivante de votre équipe votre périple à travers la jungle en allant au **14**

### 43

Le sorcier prononce plusieurs phrases que John vous traduit ainsi : « le chef de la tribu des hommes à la peau cuivrée pense que vous êtes des profanateurs qui sont venus chez lui pour amener le malheur et que, d'après lui la meilleure chose à faire serait de tous vous exécuter ». Une fois qu'il a fini, vous remarquez qu'il est en train de regarder d'une façon particulièrement lubrique Aurore. Il ajoute quelques autre mots et John, en baissant la tête. Vous lui demandez ce qu'il vient de dire et d'une petite voix, il vous répond que c'est trop gênant de traduire cela et vous êtes obligé, à la fois de le rassurer en lui disant que vous savez bien qu'il ne s'agit pas de ses parole et de l'encourager. Finalement il cède et vous dit que le chef *Bombastik* veut bien vous épargner à condition que la femme accepte de passer un moment d'intimité avec lui. En entendant cela, Aurore regarde le sorcier avec des yeux tels que s'ils avaient été des armes, il serait mort criblé de balle. Elle garde le silence quelque secondes et vous craignez qu'elle se mette à hurler et à l'insulter de tous les noms. Elle finit par dire d'une toute petite voix, que puisqu'il lui faut choisir entre ÇA et la mort, c'est d'accord. John, toujours aussi gêné, transmet sa réponse au chef qui arbore un sourire qui va d'une oreille à l'autre et dit d'une voix qu'il doit vouloir sensuel « *goulou-goulou* ». Ils sortent tous les deux pendant que vous êtes malade de rage de vous retrouver dans cette situation et surtout que votre coéquipière soit obligée de subir cela. Vous espérez seulement qu'il ne lui fasse pas de mal. Les heures passent et le soleil commence à disparaître derrière l'horizon quand votre amie revient dans la tente. Vous la prenez dans vos bras et lui demandez si ça va. Elle vous répond que oui, mais qu'elle se sent sale. John vous rejoint et vous dit que maintenant vous faites partie de la tribu des hommes à la peau de cuivre et que vous êtes convié à un grand festin donné en votre honneur. Apres avoir demandé à votre coéquipière si elle était d'accord, vous acceptez et passez une excellente soirée. Vous passez une bonne nuit ou vous dormez d'un lourd sommeil sans rêve pour vous réveiller le lendemain matin, alors qu'il est déjà assez tard, en pleine forme. Vous rejoignez vos compagnons qui discutent dehors et avez la joie de voir qu'ils vont tous, sans exception, bien. John, en compagnie de *Bombastik*, vous rejoint et vous dit que si vous le désirez le sorcier peut vous faire conduire à la cité des anciens. Si vous acceptez, il vous faut vous

rendre au **38**. Par contre, si vous considérez que votre mission est une réussite et que vous désirez retourner immédiatement à votre camp de base et ne pas voir quelle *merveille* recèle encore cette terre inconnue, aller au **7**

#### 44

Prudemment, puisque vous avez peur de glisser et que vous ne pouvez pas voir ce qui vous attend plus bas, vous vous engagez sur la pente qui est assez douce et régulière. Aurore marche à côté de vous, pour éviter que vous l'entraîniez au cas où vous chutiez, ou l'inverse. Au plafond et sur les parois latérales, des mousses et champignons phosphorescent émettent une faible lumière verdâtre qui vous évite de vous retrouver dans l'obscurité la plus totale. La jeune femme vous demande si vous croyez que vous allez toujours dans la bonne direction et vous êtes plus que surpris par l'écho que produit sa voix en ce lieu. Vous lui répondez que vous n'avez aucun moyen de le savoir, mais que la plus grande probabilité est que cette rivière, quand elle coulait encore, se jetait dans l'océan. Elle vous répond d'un petit *oui* ou vous entendez énormément de doutes et peu de conviction. Vous continuez votre prudente descente et soudain votre pied ne rencontre que du vide. Vous essayez de reculer mais vous perdez l'équilibre et tombez sur votre postérieur. Vous glissez maintenant sur une pente qui semble inclinée à plus de quarante-cinq pourcent et vous ne pouvez que prier pour ne pas finir écrasé sur une parois de pierre ou empalé sur un stalagmites ! Votre vitesse croît de manière exponentielle et vous entendez Aurore chuter derrière vous. Vous finissez la descente de se toboggan géant dans une eau glacial dont vous ressortez très vite. Là aussi, les mousse luminescente apportent une faible lumière et quand vos yeux sont habitués à cette faible clarté, vous vous rendez compte que vous vous trouvez sur la berge d'un immense lac souterrain. Le chemin qui vous a conduit en ce lieu est totalement impraticable dans l'autre sens et vous ne pouvez qu'aller de l'avant. Vous apercevez un objet, qui est échoué un peu plus loin et vous allez voir ce que c'est. Il s'agit d'une pirogue qui a été creusé dans un tronc d'arbre. Elle est assez grande pour permettre d'y embarquer à deux et en vous penchant à l'intérieur, vous trouvez plusieurs pagaies. Puisque vous n'avez pas le choix, vous embarquez à bord et vous vous lancez dans la traversée du lac souterrain en espérant qu'il y ait une issue de l'autre côté. Au bout d'un moment vous apercevez, loin devant vous, un point de lumière et vous redoublez d'efforts pour le rejoindre. Vous émergez en pleine lumière et vous constatez, qu'à moins d'un kilomètre sur votre droite, se trouve les bateaux de votre expédition. Vous ramez en direction de votre camp de base et vous le rejoignez. Rendez-vous au **5**



## 45

Au moment où vous vous préparez à votre tour à plonger, vous voyez soudainement la surface de l'eau s'agiter. Il semble que quelque chose ou quelqu'un se bat avec Georges sous la surface. Vous prenez l'arme blanche que vous aviez glissé dans l'élastique de votre caleçon et vous vous jetez à l'eau. Dès que vous avez empli vos poumons d'air, vous plongez pour venir en aide à votre équipier. Vous vous enfoncez de plus en plus et vous voyez une pieuvre géante qui essaie d'attraper et d'étrangler votre compagnon. Vous poussez sur vos jambes et vous vous rapprochez le plus vite possible du champ de bataille, prêt à en découdre. Vous plantez votre lame dans la tentacule qui enserre le cou de George, ce qui a pour effet de le libérer. Il se met à nager aussi vite qu'il en est capable, loin du monstre et vous le suivez. Vous n'osez pas tourner la tête, de peur de voir l'horrible créature lancé à vos trousses et vous avancez le plus vite possible, en étant à la limite de la panique. Vous sentez, alors que vous vous approchez de la surface, le courant qui vous fait dévier. Il est de plus en plus fort et il vous entraîne, Georges et vous, dans une direction que vous ne désirez point. Peu à peu, en raison de la fatigue et du manque d'oxygène, votre vue se trouble et se brouille pour que finalement vous ne voyez plus que du noir. Vous perdez connaissance et êtes entraîné loin d'où vous désiriez aller.

Vous reprenez connaissance et vous sentez quelqu'un qui vous secoue. Vous ouvrez les yeux, curieux de voir où vous vous trouvez et avec qui, pour constater que vous êtes allongé sur une plage de sable fin à l'intérieur d'une caverne qui est éclairée par des mousses et des lichens fluorescents. Georges, qui est accroupi au-dessus de vous, vous demande comment vous allez, en vous remerciant de lui avoir sauvé la vie. Il ajoute, après que vous lui ayez dit que vous allez bien, qu'après ça Aurore va devenir complètement insupportable. D'un geste, vous lui faites comprendre que ce n'est pas le moment, avant de lui demander où vous vous trouvez. Il vous répond qu'il n'en a pas la moindre idée car c'est le courant qui vous a déposé là. La seule chose qu'il ait remarqué est qu'il y a un étroit couloir au fond de la caverne, qui part en pente ascendante. Il vous demande ce que vous voulez faire maintenant. Vous vous rendez compte que ce qui vient de lui arriver lui a fait perdre une partie de sa superbe et qu'il ne veut plus prendre d'initiatives. Vous pouvez décider de ressortir de la caverne en nageant, en lisant le **19**. Vous pouvez autrement, choisir d'emprunter l'étroit couloir que votre collègue a repéré, en vous rendant au **31**

## 46

Vous vous engagez dans l'escalier et vous le descendez prudemment car il est assez sombre. Vous arrivez finalement dans un couloir qui est tellement long que vous ne pouvez en voir l'extrémité. Vous vous engagez à l'intérieur et vous avez la surprise de voir des lampes de chaque côté s'allumer. Vous échangez avec vos compagnons un regard surpris, n'ayant jamais rien vu de la sorte. Vous vous approchez de la source d'éclairage qui est beaucoup plus blanche que tous ce que vous connaissez afin de voir si vous avez affaire à des lampes à gaz ou à pétrole. Vous vous rendez vite compte qu'il ne s'agit ni de l'un ni de l'autre et vous dites qu'il s'agit peut-être de la nouvelle science que l'on nomme électricité. Aurore vous rétorque que vous n'êtes qu'un grand rêveur. Vous coupez court à cette discussion en disant que ce n'est pas le plus important et que vous devez continuer. Vous vous enfoncez dans ce tunnel qui semble interminable et vous marchez pendant un bon moment, pour finalement arriver devant une porte massive qui semble être métallique. Il y a une molette fixée en son centre qui permet de choisir un chiffre romain compris entre un et cent. Vous examinez plus en détail les bas-reliefs qui décorent les murs et vous découvrez une inscription en latin. Vu que vous maîtrisez cette langue, vous arrivez à la déchiffrer : « *Cinq couturières fabriquent cinq redingote en cinq*

*minutes. Combien de minutes sont nécessaire pour fabriquer cent redingote à cent couturières ? ».* Si vous trouvez la réponse, ajoutez 45, puis rendez- vous au paragraphe concerné.

## 47

Vous vous rendez à l'endroit où la végétation rejoint la falaise et vous examinez cette forêt, même si vous n'êtes pas sûr que cet amoncellement végétal puisse porter ce qualificatif. Vous vous rendez immédiatement compte que la densité des végétaux est supérieure à tout ce que vous avez pu voir au cours de votre existence et que seul de petits animaux pourrait s'y mouvoir. Vous commencez à longer l'orée à la recherche d'un sentier qui pourrait vous permettre de vous y enfoncer et vous êtes surpris du silence qui y règne et qui n'est brisé que par quelques chants d'oiseaux. Vous marchez pendant de longues minutes sans voir la moindre trace de passage d'animaux de taille respectable et vous commencez à désespérer quand vous apercevez, quelque centaines de mètres plus loin, ce qui vous semble être un sentier. Vous dites à vos compagnons ce que vous croyez avoir aperçu et ils vous confirment qu'ils pensent voir la même chose. Vous hâtez le pas et vous vous approchez quand, sur votre droite, vous avez l'impression d'entendre un grand bruit venant de l'eau du lac. Vous vous tournez dans cette direction et vous vous mettez à courir vers la rive. A part quelques ondulations à la surface, il n'y a absolument rien. Puisque tous les quatre, vous avez entendu la même chose, il est totalement impossible qu'il ne s'agisse que d'une illusion auditive et vous êtes donc persuadé qu'il y a bien quelque chose. Avec vos compagnons, vous débâtez pour déterminer si le mieux est de rester ici quelques minutes afin de voir si l'étrange événement se reproduit ou, au contraire, de retourner vers le sentier quand, tout à coup vous voyez un animal sauter hors de l'eau avant d'y replonger. Cela se passe très loin de vous, à côté de la cascade et si vite que vous n'avez aucune réelle idée de ce que vous avez pu voir. Georges vous dit que vous devez absolument découvrir ce que c'est et que le seul moyen d'y arriver est de plonger et de traverser le lac à la nage. Aurore est en total désaccord avec lui et fait remarquer que vous ne pouvez pas savoir si ces eaux, d'apparence si calme ne cachent pas dans leurs profondeurs des prédateurs d'êtres humains ou de forts courants. Tous deux se tournent vers Jacques afin qu'il tranche la question. Il prend plusieurs minutes pour réfléchir avant de prononcer le moindre mot et finit par dire que votre mission est de découvrir le maximum de chose sur la faune et la flore de cette nouvelle terre. Cela semble donner raison à Georges mais avant qu'aucun de vous n'ait pu dire le moindre mot, il reprend en ajoutant que cependant on ne peut minorer les risques qui peuvent se tapir dans les profondeurs de ce lac et que les besoins de votre expédition ne doivent absolument pas vous en faire oublier les plus basiques mesures de sécurité. Il devient évident qu'il se défait dans son rôle de chef et ne veut en aucun cas trancher. Tous se tourne vers vous, vous laissant le choix de ce que vous allez faire. Vous pouvez choisir de suivre l'idée de Georges et dire que vous allez traverser le lac à la nage en allant au **8**. Vous pouvez, autrement, aller dans le sens d'Aurore et rester sur votre première idée en décidant de vous engager sur le sentier qui s'enfonce au cœur de la végétation en vous rendant au **24**.

48

Vous avez pris tant de risque que vous ne redoutez plus rien et vous décidez de vous enfoncer dans la jungle, afin de découvrir ce qui s'y trouve ou, au moins un chemin pour rejoindre vos compagnons ou votre camp de base. Vous proposez à Georges de prendre la tête et il se défile sans réellement refuser, en arguant que vous êtes bien plus expérimenté que lui sur ce genre de terrain et que, de ce fait, cet honneur vous revient. En le regardant, vous vous rendez compte que malgré ses attitudes de fanfaron et ses paroles arrogantes, il est terrifié par ce qu'il est en train de vivre. Vous ne voulez pas perdre de temps à discuter car vous voyez que le soleil est déjà bas et vous vous rendez bien compte qu'il vous faut de toute urgence trouver un abri pour passer la nuit en sécurité. Soudainement, la luminosité décroît d'un seul coup et quand vous jetez un coup d'œil en direction du ciel, vous constatez que de gros et noirs nuages sont en train de s'amonceler au-dessus de vous. Vous accélérez le pas et vous arrivez à un endroit où le chemin est barré par de gros buissons de ronces. Vous commencez à vous créer un passage à l'aide de votre couteau, puis vous dites à votre coéquipier de vous suivre en prenant bien garde à ne pas se blesser. Vous réussissez, non sans effort, à passer ce difficile passage sans vous être même égratigné et vous entendez derrière vous un cri de douleur. Vous tournez la tête pour constater que le jeune homme qui vous accompagne vient de se blesser au bras gauche en s'accrochant par précipitation. Vous attendez qu'il vous ait rejoint pour examiner la plaie. Vous vous rendez immédiatement compte qu'elle n'a pas un bel aspect, ce qui semble indiquer que l'épine était vénéneuse et que, à cause de cela, Georges présente un début d'empoisonnement. Notez le mot « *poison* » et reprenez votre progression sur le sentier en vous rendant au **32**

49

Vous dites à vos deux compagnons survivants, qu'en mémoire de votre frère d'armes qui a péri dans d'horribles conditions vous devez faire de votre mission un succès et pour cela, poursuivre votre exploration. Même si Aurore n'est pas de cet avis, elle comprend vos motivations et ne dit mot pour aller contre. Jacques pousse une manette et vous continuez votre route en suivant la falaise. Peu à peu, la luminosité décroît de plus en plus et vous vous rendez bien compte que dans peu de temps vous ne verrez plus rien. Vous sortez votre tête par la fenêtre latérale du poste de pilotage et vous vous apercevez qu'au-dessus de vous de gros nuages s'amassent, vous faisant redouter qu'une tempête survienne. Vous demandez à votre pilote ce qui arriverait si votre dirigeable était pris dans la tourmente. Il vous répond que de grand vent pourrait vous projeter sur la falaise mais que le pire serait qu'il y est un éclair qui vous foudroie car si cela arrivait, l'enveloppe du ballon, à cause du gaz explosif qu'elle contient, prendrait feu et vous vous retrouveriez carbonisé comme des grillades trop cuites. Vous sentez, en entendant ces horribles façons de mourir, une boule se former dans votre estomac et vous lui demandez ce qu'il convient de faire. Il réfléchit quelques instants et finit par vous dire que le plus raisonnable serait de vous poser mais qu'il vous est impossible de vous rendre compte de ce qui se trouve sous vos pieds et que s'écraser pourrait aussi vous être fatale. Le vent se lève et vous voyez des éclairs zébrés le ciel. Il n'est plus temps de tergiverser mais de prendre une décision. Si vous décidez de demander à l'homme à la barre de poursuivre à travers les éléments déchaînés, rendez-vous au **9**. Par contre, si vous préférez prendre le risque d'ordonner un atterrissage d'urgence, le **35** est fait pour vous.

Au moment où vous positionnez la molette sur ce que vous pensez être la réponse de la devinette, vous entendez un déclic et vous voyez la porte se couper en deux et s'escamoter dans les murs. Derrière elle, vous découvrez une grande salle où plusieurs êtres sont occupés, penchés sur une table en verre. Vous entrez, alors que le reste de l'équipe reste dehors et vous les saluez le plus poliment possible. Ils se redressent et vous regardent, visiblement surpris. Leur aspect vous laisse sans voix car si de loin vous pensiez avoir affaire à des humains, vous vous rendez à présent compte qu'ils sont d'une autre espèce car ils portent dans leurs dos de grandes ailes. L'un d'entre eux, ayant des cheveux gris s'approche et se met à parler. Il vous donne le nom de plusieurs langues en commençant par celles de l'antiquité et quand il prononce le mot « *français* », vous lui répondez *oui*. Il commence à s'exprimer dans votre langue maternelle et vous interroge sur le motif de votre présence en ce lieu. Vous lui décrivez les motivations de votre expédition ainsi que son but qui est d'explorer cette *terra incognita* pour votre nation. Il vous écoute en silence puis vous répond que vous vous trouvez sur les terres de l'Atlantide et que vous êtes le premier homme qu'il rencontre, à l'exception des sauvages de la tribu du sorcier *Bombastik*. Contrairement à eux, vous avez prouvé votre intelligence en résolvant la devinette et prouvé ainsi que vous étiez digne de les rencontrer. Vous discutez pendant plusieurs heures avec eux et vous vous rendez compte que leur civilisation est nettement plus avancée que la vôtre. Vous réussissez à établir une alliance avec les hommes-ailés qui accepte, en échange de devenir une province de votre nation, de partager leurs connaissances et leurs sciences. Accompagné de l'un d'eux, vous rejoignez votre camp de base et embarquez à bord de l'Odyssee. Pendant le voyage de retour, vous savourez la parfaite réussite de votre mission et dégustez déjà la gloire qui va vous couvrir en regrettant aussi, la disparition de vos collègues si votre groupe a connu des pertes. Quelques années plus tard, suite à cette alliance, votre pays est devenu le phare du monde et c'est une ère de paix, bonheur et progrès qui débute pour l'humanité entière. C'est vous qui êtes considéré comme l'homme ayant permis cela. Votre nom sera cité en exemple pendant des siècles et des siècles !