

**une aventure en 50 paragraphes**

**Vacances en Amazonie**

**FREDERIC LAZON**

# *Vacances en Amazonie*

*Une aventure en 50 paragraphes*

Quand vous étiez petit, lorsqu'on vous parlait de l'Amazonie, vous pensiez à un terrain d'aventure et d'action ou des temples, vieux de plusieurs dizaines de siècles, recelaient des trésors incommensurables. Vous aimiez regarder les films sur ce thème et, plus tard, jouer au jeux vidéo qui se déroulaient dans ce contexte. Il y a quelques mois, vous avez participé, alors que vous faisiez vos courses en poussant votre caddie, à la loterie organisée par votre supermarché et vous avez gagné le gros lot qui était un voyage d'une quinzaine de jours en Amazonie. Aujourd'hui, le grand jour est arrivé et vous allez prendre, à l'aéroport Roissy-Charles de Gaulle, l'avion à destination de Rio de Janeiro. Vous êtes, à la fois, heureux et épuisé car l'excitation causé par ce voyage qui vous verra, pour la première fois, quitter le sol de l'ancien continent, vous a empêché, ces dernières nuits, de dormir. Installé dans le salon d'attente, vous voyez, sur le panneau d'affichage, votre vol dont l'horaire est régulièrement retardé ! Vous luttez contre le sommeil car vous avez peur de vous endormir sur votre siège et de rater, ainsi, le départ de l'avion. Vous vous dites que vous pourrez dormir, une fois à bord, et de cette façon ne pas souffrir de la durée du trajet. Afin de vous occuper, vous jetez un coup d'œil aux autres personnes qui sont dans la pièce : vous remarquez une famille avec des enfants puis un homme vêtu d'un costume gris sombre qui tient à la main un attaché-case et qui attire particulièrement votre attention. Son attitude, à mille lieux de tous les autres voyageurs, attise votre intérêt, à telle point que vous ne voyez plus les autres passagers et que votre fatigue disparaît, pour le moment. Il présente des signes de tension extrême et surtout, à chaque bruit, même infime, il jette des coups d'œil de tout côté, comme s'il avait peur de voir quelqu'un arriver. L'embarquement s'affiche sur l'écran pendant qu'une voix féminine l'annonce dans les hauts parleurs. la joie de monter à bord et l'excitations de votre premier vol intercontinental fait que, instantanément, vous oubliez l'homme pour vous diriger vers la passerelle. Une hôtesse de l'air, aux cheveux clairs et au grand sourire, vous reçoit et vous indique votre siège qui se trouve à côté d'un hublot. Vous vous asseyez et vous attachez votre ceinture. Moins de cinq minutes plus tard, alors que les passagers continus d'embarquer, vous êtes déjà dans les bras de Morphée. Vous n'entendez pas les portes se refermer ni le décollage et, quand vous rouvrez les yeux, la France est loin derrière vous et votre appareil survole l'océan atlantique. La belle hôtesse de l'air qui vous avait reçu viens vous voir et vous demande si vous avez faim. Dans votre demi-sommeil, vous vous dites que vous allez tomber amoureux. Vous lui répondez « *oui* » et elle vous amène un plateau que vous dévorez. Vous regardez, ensuite, un moment, la revue publicitaire de la compagnie aérienne en vous promettant, lors du vol de retour, d'acheter une connerie souvenir, s'il vous reste un peu d'argent de poche. Vous reposez la brochure et vous vous demandez ce que vous allez faire pendant les heures de vol restant. Vous commencez à examiner ce qui vous entoure. L'arrière de l'appareil est quasiment vide à part, sur votre rangée de sièges, où est assis l'homme au costume gris. Vous vous seriez attendu à le voir beaucoup plus détendue, mais il n'en est rien. Vous lui jetez un rapide regarde et il vous fixe droit dans les yeux. Vous commencez à vous demander s'il est victimes de stress, comme vous l'aviez d'abord cru, ou s'il est simplement dément. N'étant pas psychiatre, vous n'avez aucune envie de trancher la question. Une turbulence secoue l'appareil et l'homme serre sa mallette contre sa poitrine. L'hôtesse de l'air passe et vous demande si tout va bien. Vous lui demandez, en retour, combien de temps encore va durer le vol. Elle vous répond que vous vous poserez, normalement, dans trois heures et elle vous demande si c'est la première fois que vous allez au Brésil. Vous lui répondez que *oui* et elle vous dit que vous êtes un petit veinard et que vous ne l'oublierez jamais. Elle s'éloigne, ensuite, vers l'arrière de l'avion. Vous fermez les yeux pour mieux vous représenter la scène et, quand vous les rouvrez, l'homme au costume gris est assis à côté de vous. Il vous dit qu'il se prénomme John et qu'il est archéologue. Il effectue des fouilles historiques dans la forêt amazonienne et il vous demande s'il peut vous confier un dossier jusqu'à votre sortie de l'aéroport. Sans attendre votre réponse, il vous pose une enveloppe kraft sur les genoux. Une nouvelle turbulence secoue votre *airbus* et les lumières s'éteignent. Elle se rallument ou

## 1

Quand la lumière revient, vous constatez que le monsieur en costume gris est inerte sur le siège situé à côté du vôtre. Vous essayez de lui dire que vous ne voulez pas être mêlé à cette magouille et qu'il peut garder son enveloppe et, éventuellement, se la mettre dans un endroit où il y a peu de chance qu'elle voit la lumière du jour. L'homme ne répond pas et ne bouge même pas un sourcil. Vous êtes pris d'un accès de colère et vous avez la pulsion de le secouer comme un prunier. Vous le faites et, de nouveau, il ne réagit pas. Vous le regardez plus attentivement et vous constatez que son ventre ne se lève et ne se baisse pas. L'homme ne respire plus ! Vous hésitez sur la conduite à tenir car vous avez toujours, sur les genoux, l'enveloppe. Vous pouvez, en vous rendant au **27**, sonner l'hôtesse de l'air. Vous pouvez aussi, examiner, au **13**, le corps. Vous avez enfin la possibilité de prendre l'enveloppe et d'aller en étudier le contenu dans les toilettes de l'avion. Pour cela, rendez-vous au **39**

## 2

Vous passez la porte de gauche et vous vous retrouvez dans un escalier qui descend, en formant une grande courbe, toujours, vers la gauche. Vous vous dites que les deux portes de la première pièce doivent donner sur deux parties, apparemment, indépendante du temple. Vous espérez, puisque vous n'avez aucun moyen de savoir où vous allez, avoir fait le bon choix. Vous descendez, lentement et prudemment, les marches, tout en ressentant la fraîcheur augmenter. À la faible lumière de votre smartphone, vous vous enfoncez dans les ténèbres et, au bout d'une bonne centaine de marches, vous arrivez dans un couloir au sol plat qui mesure environ un mètre cinquante de large par deux mètres dix de haut. Ce dernier est tellement long que vos lampes ne peuvent pas en éclairer l'autre extrémité. Vous trouvez, accroché sur le mur de droite, des torches et la rouquine qui vous accompagne sort de sa poche un briquet et en enflamme une. La lumière dégagée vous permet d'éteindre la lampe de votre smartphone alors qu'il ne vous reste trente-cinq pour cent de batterie. Vous prenez la torche dans votre main et vous vous remettez en marche. Le long des murs, sur les deux côtés, sont peints des images de dieux païens, à la fois aztèque et inca. Il vous faut, environ, un quart d'heure pour atteindre l'autre extrémité de ce couloir. Vous passez par une nouvelle porte qui vous permet d'entrer dans une grande pièce hexagonale. À l'aide de la torche que vous tenez dans votre main, vous enflamez plusieurs des braseros qui sont fixés sur les murs. Vous jetez, ensuite, votre torche qui est pratiquement totalement consumé au sol, où elle s'éteint. Vous examinez les lieux. Les murs sont formés d'énormes blocs de pierres soigneusement ajustés entre eux. Chaque côté de l'hexagone mesure entre deux mètres cinquante et trois mètres et une table de pierre est installée au centre. Est-ce un autel sacrificiel, demandez-vous à la jeune femme. Je ne pense pas, réponds-t-elle, après avoir pris le temps de peser le pour et le contre. Vous vous avancez et constatez que, sur cette table, sont disposés plusieurs objets qui, curieusement, ne portent aucune trace de poussières. Il semble que le lieu soit encore régulièrement utilisé et qu'il ne soit pas « *tabou* ». Vous ne pouvez pas vous éterniser ici car les sauvages risquent de vous rejoindre. Allez vous prendre le temps d'examiner ces objets, en vous rendant au **37**, ou traverser la pièce afin d'emprunter l'autre passage, dans le mur opposé, en allant au **18** ?

### 3

Vous vous écartez de la rive du fleuve Amazon et vous longez la végétation à la recherche de la trace d'être vivant. La pilote vous suit, silencieusement, ayant l'air totalement privé de volonté. Vous trouvez les traces de quelques bêtes qui sont venus se désaltérer puis, entre deux arbres gigantesques, vous remarquez que les herbes ont été écrasées et que, quand on regarde avec attention, on voit se dessiner un sentier. Vous examinez les branches des arbres pour voir s'il y en a de brisées et vous remarquez qu'il y a, au sol, des traces qui confirment qu'il s'agit bien d'un chemin utilisé par des êtres humains. Vous demandez à la jeune femme ce qu'elle en pense et elle vous répond qu'elle n'a aucune idée de qui a pu venir ici mais, d'après la position où elle estime que vous vous trouvez, il est quasiment impossible que ce soit des hommes civilisés. Elle ajoute que vous allez mourir ici et que vous faites tout ça pour rien. Elle vous énerve et vous êtes sur le point de vous mettre à crier car c'est elle qui devrait se battre pour votre survie et vous guider. À voir le désespoir dans ses yeux, vous arrivez à vous contrôler et à garder le silence. En essayant de prendre la voix la plus douce dont vous êtes capable, vous lui demandez son prénom en lui donnant le vôtre. Cela lui arrache un faible sourire et elle vous répond qu'elle se prénomme Vanessa. Un très joli prénom répondez-vous, avec le sourire le plus charmeur dont vous êtes capable. Elle semble reprendre, en partie, le contrôle de sa personne, ce qui vous rassure un peu dans les circonstances actuelles. Vous commencez à remonter le sentier, en vous demandant où il peut vous mener. Votre compagne d'infortune vous dit qu'il existe plusieurs tribus sauvages dans la forêt dont certaines sont des réducteurs de tête. Vous avez un frisson en entendant cela et vous lui demandez s'il y a d'autres tribus. Elle réfléchit, en regardant le ciel, et dit qu'il y a aussi des pygmées qui peuvent être amicales ou non, selon leurs humeurs et...

Elle ne finit pas sa phrase et un silence s'installe, que vous rompez en lui demandant quelle autre tribu vous pouvez rencontrer en ce lieu. Et bien, reprend-elle, en bafouillant, il y a, d'après certains dires et certaines légendes, également, une tribu d'amazones. Ce sont des femmes guerrières qui capturent des hommes pour leur usage avant de les supprimer. Vous hochez la tête en signe d'approbation, vous disant qu'il ne s'agit, probablement, que d'histoire et que vous n'avez aucune envie de les rencontrer. Vous arrivez à une bifurcation où le sentier se divise en deux. Le chemin de gauche monte vers une espèce de grosse colline alors que celui de droite s'enfonce entre les arbres et la végétation très dense. Si vous voulez aller à gauche, rendez-vous au **17**. Par contre, si vous préférez la droite, le **49** vous attend

### 4

Définitivement, le puit ne vous inspire aucune confiance et vous préférez, dès lors, rebrousser chemin afin de retourner dans la première salle du temple pour emprunter la seconde sortie. Vous communiquez, à la jeune femme qui vous accompagne, le fruit de votre réflexion et cette dernière, après avoir longuement pesé le pour et le contre, vous réponds que c'est d'accord avant d'ajouter qu'elle espère que vous êtes bien sûr de vous. Ces paroles sèment, chez vous, un énorme doute mais le puit vous fait vraiment trop peur. La torche à la main, vous reprenez, dans l'autre sens, le couloir qui vous a amené ici. Dans le temple, il règne un silence absolu et vous ressentez, instinctivement, que quelque chose de terrible et maléfique va arriver. Lorsque vous entrez dans la pièce qui donne accès à l'autre porte et à l'extérieur, en tenant la main de Vanessa dans la vôtre, vous vous pressez de la

traverser alors que les roulements de tambours retentissent de nouveau. Ils proviennent de l'extérieur, à la proximité immédiate du bâtiment, ce qui indique que les sauvages sont vraiment très proches. Au moment où vous passez le seuil du couloir de gauche, plusieurs fléchettes empoisonnées vous atteignent dans le dos. Vous commencez à descendre, quatre à quatre, un grand escalier qui forme une grande courbe vers la gauche quant, soudain, vous êtes pris d'un vertige qui vous cause une perte d'équilibre et vous fait chuter en avant. Vous tombez, tête la première, et vous vous rompez le cou. Ce séjour que vous aviez gagné et qui aurait dû vous offrir les plus merveilleuses vacances de votre vie, s'est soldé, finalement, par votre décès ...

## 5

Vous lui dites que vous êtes venu ici pour passer des vacances de rêve et que vous avez l'intention d'utiliser votre séjour pour faire de la chaise longue et siroter des jus de fruits en vous baignant, de temps en temps, dans la piscine à remous. Elle vous répond que vous bien avez raison et que vous avez, aussi, bien de la chance. Elle prend congé, en se demandant ce qu'elle va faire de sa vie, alors que vous vous dirigez vers votre hôtel qui est composé de nombreuses maisonnettes en bois. Vous prenez possession de la vôtre et, pendant la durée de votre séjour, vous profitez de votre chaise longue et de la piscine. Ce n'est qu'une fois revenu chez vous, à Paris, que vous retrouvez, en rangeant votre valise, la carte que vous avez en votre possession ainsi que l'enveloppe Kraft. Vous n'aurez peut-être pas vécu d'aventure incroyable où trouvé de formidable richesse, mais vous aurez passé de fabuleuses vacances ...

## 6

Vous montez sur la corde inférieure du « *pont de singe* » et, vous tenant des deux mains, vous vous engagez dessus. Vous marchez, lentement et prudemment, vers la pyramide quand Vanessa, à son tour, s'engage à votre suite. Avant de se lancer dans la traversée, elle jette sa torche dans la fosse et la lumière que cette dernière émet vous permet de voir que le fond de cette tranchée, qui est très profonde (environ une quinzaine de mètres), est remplie de pieux ! Plusieurs cadavres, plus ou moins momifié, y gisent ! Vous continuez à avancer et, dans les trois cordes, vous sentez que la femme rousse avance derrière vous. Tout à coup, vous sentez la corde sous vos pieds se détendre et celle que vous tenez dans votre main droite, au contraire, devient, soudainement, particulièrement tendu. Vous tournez votre tête, en prenant soin ne pas perdre l'équilibre, afin de voir ce qui se passe. Vous vous rendez alors compte que votre compagne de voyage a perdu l'équilibre et est suspendu, les jambes dans le vide, par les mains qui tiennent la corde que vous avez, vous-même, dans votre main droite. En vous voyant la regarder, elle vous crie de ne pas venir l'aider car elle va s'en sortir toute seule. Vous êtes loin d'être convaincu qu'elle soit capable de se sortir de ce mauvais pas. Allez vous, prudemment, faire demi-tour et aller là secourir, en vous rendant au **40**. Ou bien, allez vous lui faire confiance et continuer votre route ? pour cela, rendez-vous au **21**

## 7

Vous n'avez pas envie de vous jeter à l'eau, alors que cette dernière est infestée de crocodiles et de piranhas. Vous vous mettez aux commandes de la pirogue, afin de fuir la vedette armée qui s'approche. Vous ne sauriez dire pourquoi, mais vous êtes persuadé que s'ils arrivent à vous rattraper, ils vous tueront. Même à pleine vitesse, vous n'arrivez pas à la distancer et, au contraire, elle se rapproche ! vous pensez que tout est perdu si vous ne trouvez pas d'échappatoire. Vous regardez les rives et, dans un premier temps vous constatez qu'il n'y a aucun lieu où vous pourriez échouer, en toute sécurité, votre pirogue. Vous commencez à désespérer au moment où vous voyez, finalement, deux possibilités pour vous sortir de ce mauvais pas. Vous pouvez essayer de vous projeter, à pleine vitesse, sur une espèce de plage de gravier en vous rendant **25**. Vous pouvez, aussi, vous engager dans une petite rivière, de moins de cinq mètres de large, qui est un affluent du fleuve amazonien. Pour cela, rendez-vous au **41**

## 8

Après avoir lu cette lettre, qui vous paraît anticiper le décès de son auteur, vous rangez les feuilles ainsi que le plan dans l'enveloppe, puis vous glissez cette dernière sous votre chemise et, après l'avoir reboutonné, vous quittez les toilettes et allez vous installer en première classe. Vous vous asseyez dans un fauteuil, à l'écart, pour finir votre vol au calme. Rendez-vous au **33**

## 9

Vous vous mettez à courir en direction de la lumière, alors que la flamme de votre torche commence à vaciller. C'est une mauvaise idée qui vous a pris car vous ne voyez pas une corde tendue, à dix centimètres du sol, en travers du couloir. Vous vous prenez les pieds dedans et, devant vous, vous entendez un énorme bruit, puis vous voyez une grosse boule de pierres qui roule, depuis une rampe située au-dessus de la porte et arrive vers vous. Vous êtes, totalement, pétrifié par la terreur qui vous prend au niveau de vos entrailles et, dans un bruit qui vous évoque un tremblement de terre et à une vitesse incroyable, le rocher arrive sur vous. Il vous roule dessus et continue sa course jusqu'à l'extrémité du tunnel où il s'arrête sous le puits qui vous a permis d'arriver ici. Vous ne vous en occupez pas, car la bille de pierre vous a écrasé et a broyé tous vos os. Vous avez été tué sur le coup ! les vacances paradisiaques que vous aviez gagnées vous ont, finalement, coûté la vie...

Il est tard et vous êtes bien trop fatigué pour entreprendre une exploration, même très partielle, du temple. Vous prenez donc la décision d'établir votre campement à l'extérieur, le long d'un des murs de cette pyramide. Vous dites à Vanessa ce que vous avez décidé et elle vous répond que c'est comme vous le voulez. La nuit étant particulièrement calme et paisible, vous décidez de ne pas faire de feu le afin de ne pas attirer l'attention. Le souvenir des diverses dépouilles qui ont bordés la route vous engage à une discrétion maximum car vous êtes persuadé que, au moins, une tribu hostile est dans le coin. Vous rassemblez des herbes hautes afin de vous confectionner deux couches et vous vous allongez dessus, sur le dos, en regardant les étoiles et en réfléchissant aux événements qui se sont déroulés depuis que vous avez quitté Paris. Vous vous demandez comment vous avez pu vous retrouver mêlé à cette « *chasse au trésor* » alors que vous ne vouliez, pas autre chose, que profiter de votre séjour. Vous avez été victime d'un formidable concours de circonstances qui, à part dans les productions de Hollywood, ne se rencontrent jamais dans la vraie vie. Tout cela vous laisse, pour le moins, perplexe et vos idées se tournent, maintenant, vers la rouquine qui est allongé à vos côtés. Il est curieux qu'une femme, pilote de ligne, panique aussi vite et facilement et vous suive en vous laissant la direction des opérations, vu que vous êtes un pur citoyen et qu'elle est, sans aucun doute, bien plus compétente que vous dans les circonstances actuelles. Vous vous endormez avec toutes ces idées, pour le moins peu rassurante, en tête. Votre sommeil est peuplé de cauchemars horribles où vous êtes capturé par des sauvages qui ont décidé de vous exécuter et de conserver votre tête, réduite, comme trophée. Au moment ou, dans votre fantasmagorie, vous êtes attaqué par les terrible amazone, un énorme grondement retentit. Vous ouvrez les yeux pour constater que la nuit est encore totale et que la lune est très haute dans le ciel. Vous cherchez à comprendre ce qui vous a réveillé en sursaut. Vous vous rendez compte, après un long moment d'écoute, qu'il s'agit de roulement de tambour. Vous vous tournez vers l'endroit où la femme aux cheveux roux, qui voyagent avec vous, était allongé en vous attendant à découvrir qu'elle a disparu. À faible lumière de la lune, vous la voyez assise sur sa couche, l'air particulièrement tendu. Vous lui demandez son avis sur ce que vous devriez faire et elle vous répond que le mieux est, d'après elle, de vous rendre à l'intérieur du temple ou vous serez bien moins exposé à une attaque des sauvages qui ont l'air de vous cerner. Même si vous n'avez aucune envie de passer la nuit dans le temple, de peur de vous exposer aux pièges mortels qu'il pourrait receler, vous n'avez pas vraiment le choix. Vous passez la porte et vous vous retrouvez dans la première pièce qui est carré et mesure six mètres de côté. Dans la paroi, en face de vous, il y a deux portes. Rendez-vous **31**

## 11

Vous voyez que votre pilote est tétanisé aux commandes. Vous lui dites de continuer vers votre destination. Elle ne vous répond rien mais fais ce que vous venez de lui ordonner. La fumée noire qui s'échappe du moteur, blessé, est de plus en plus épaisse et c'est l'autre moteur, poussé à fond, qui vous maintient en vol. Au loin, à la limite de votre champ de vision, se trouve la piste du petit aéroport qui est votre destination. On va s'en sortir, vous dit là rouquine, d'une petite voix à peine audible. Vous ne répondez rien mais, intérieurement, vous ressentez un immense soulagement tels que vous n'en avez jamais senti lors de votre existence. Quelques minutes plus tard, les roues de votre avion touchent, enfin, le sol. Alors que votre appareil roule encore, le deuxième propulseur rend, à son tour, l'âme et ce n'est que sur votre élan que vous vous gardez sur le tarmac. Vous descendez de l'avion pour aller vous remettre de vos émotions devant un bon café, au bar. La jeune femme aux cheveux roux, qui vous pilotait, vient vous rejoindre, un verre d'alcool à la main. Elle vous remercie d'avoir pris le commandement quant elle a perdu le contrôle d'elle-même, prise de panique. Vous lui répondez que ce n'est rien et que, pour les autres, ce n'est jamais arrivé ! Elle vous remercie mais vous rétorque que ce n'est pas la peine car elle a tellement eu peur qu'elle ne pilotera plus jamais. Elle se demande même si elle requittera, un jour, le plancher des vaches. Vous continuez à discuter de la pluie et du beau temps pendant quelques dizaines de minutes et la femme vous demande ce que vous vous comptez faire maintenant. Vous pouvez lui répondre que vous allez profiter de vos vacances pour faire de la chaise longue au soleil, en allant au **5**. Vous pouvez aussi lui dire que vous allez faire une croisière sur le fleuve Amazon, en vous rendant au **29**. Vous pouvez, enfin, lui révéler que vous êtes en possession d'une carte au trésor et que vous comptez essayer de voir si elle est vraie, ou si c'est un attrape touristes. Pour cela, rendez-vous au **44**

## 12

Vous prenez les billets qu'il vous tend et vous quittez la pièce. Vous entendez le bruit d'une arme à feu dans votre dos et vous ressentez une vive douleur entre vos deux omoplates. D'un coup, vous n'avez plus de force et vous vous affalez sur le sol. En regardant votre poitrine, vous voyez votre sang qui imbibe votre chemise. Thierry Binnoire vous a tiré dans le dos ! Vous allez mourir ici, dans le sous-sol d'un temple d'Amazonie. Vos vacances, gagné dans la quinzaine commerciale de votre supermarché, qui aurait dû être paradisiaque vous auront coûté la vie. Thierry Binnoire s'approche de vous et s'accroupit à vos côtés. Il vous arrache les billets que vous teniez, encore dans votre main et vous dit qu'il ne pouvait pas vous laisser partir avec ses deux cents euros, car c'est une *vraie* fortune ! Après tout deux cent euros, c'est deux cent euros. Ce sont les derniers mots que vous entendrez lors de votre existence...

### 13

Vous examinez, rapidement, le corps de l'homme pour constater qu'il ne porte pas de trace de blessure et semble, presque, en vie. Vous pensez qu'il a dû décéder d'un malaise et que cette mort est naturelle quand, dans son cou, vous trouvez planté une petite aiguille. Cela vous évoque les nombreux films d'aventure que vous vu au cinéma et vous permet, inéluctablement, de conclure que l'homme a été tué, juste à côté de vous. Vous vous retournez et jetez un coup d'œil à ce qui se trouve derrière vous. Il n'y a personne ! Vous repensez à l'hôtesse de l'air que vous aviez vu se diriger vers l'arrière de l'avion et vous vous demandez si c'est elle qui est la meurtrière. Il vous semble vous rappeler qu'elle était dans un autre compartiment au moment de la turbulence mais vous ne pouvez en être sûr. Une partie de vous se dit qu'une si belle femme ne peut être une criminelle. C'est, bien sûr, une réaction complètement idiote et machiste. En pensant que c'est, peut être, une tueuse, allez vous appeler l'hôtesse de l'air, en allant au **27**, où prendre l'enveloppe et vous rendre dans les toilettes pour en examiner le contenu ? Pour cela il vous rendra au **39**

### 14

Vous sortez par la porte du temple, les mains sur la tête, après avoir reposé l'arme, qu'a utilisée Thierry Binnoire pour tenter de vous tuer, à terre. En face de vous, il y a une dizaine de femmes vêtues de peaux de bêtes ! Vous faites face à la mythique tribu des amazones. Elles sont toutes armées de lances, d'Arc et de flèches ! Vous vous dites que votre dernière heure est arrivée et que, aujourd'hui, tout le monde veut vous tuer. Une des femmes se détache du groupe et s'approche de vous. Il s'agit d'une guerrière aux cheveux roux. Il ne vous faut qu'un instant pour la reconnaître : Il s'agit de la jeune femme qui pilotait l'avion qui vous a conduit dans la forêt amazonienne et, ensuite, vous a accompagné jusqu'à l'intérieur du temple. Elle a quitté sa chemise de coton et son bermuda de jungle pour revêtir une tenue en peau de bête semblable à celle que portent les autres femmes. Elle n'est, finalement, pas morte et semble, même, en pleine forme. Elle vous sourit et vous dit de ne pas avoir peur car elles ne sont pas là pour prendre votre vie mais pour protéger le temple et son trésor. Une autre femme, grande et fine qui doit avoir une cinquantaine d'années, la rejoint. Elle dégage une classe et une autorité qui vous impressionne. Il semble qu'elle veuille vous parler. Rendez-vous au **24**

### 15

Bien que vous soyez particulièrement impatient de rejoindre la zone éclairée, surtout que votre torche est presque totalement consumée, vous n'accélérez pas le pas. Vous continuez à avancer, prudemment, en éclairant particulièrement l'endroit où vous posez les pieds. Bien vous en a pris puisque, quelques mètres plus loin, un fin câble d'acier, à dix centimètres de hauteur, traverse le couloir. Il y a fort à parier que si vous aviez marché plus vite, vous vous seriez pris les pieds dedans et vous auriez déclenché, ainsi, un piège diabolique. Un frisson vous parcourt l'échine à la pensée de ce qui aurait pu se produire si vous aviez été moins prudent. Vous enjambez le câble en faisant très attention à ne pas, même, le frôler. Une fois de l'autre côté, vous reprenez avec la même prudence

vosre avancée. Malheureusement, votre torche termine de se consommer et vous vous retrouvez dans les ténèbres. Vous êtes obligé de continuer vers la lumière sans voir ce qui vous entourent. Vous avez peur qu'un deuxième piège mortel soit dressé entre vous et la zone éclairée et, le temps qu'il vous faut pour traverser ces quelques mètres, vous parait une éternité. Enfin, vous débouchez dans une pièce éclairée qui est immense. Cette dernière est éclairée par une cascade de lave qui coule, sans discontinuer, du mur du fond. Le centre est séparé des bords, ou vous vous trouvez, par un fossé profond dont vous ne pouvez voir le fond. Sur la plateforme centrale, juste en face de vous, a été érigé une pyramide miniature de cinq mètres de haut qui est la réplique exacte des pyramides mayas que vous voyez, lorsque vous étiez petit, dans le mini documentaire qui accompagnait votre dessin animé préféré : « *les mystérieuses citées d'or* ». La plateforme sur laquelle est bâtie cette pyramide, est relié à l'endroit où vous trouvez par deux voies. La première est un « *pont de singe* » fait de trois cordes. Le deuxième accès possible est une espèce de voute de pierres naturelles qui passe au-dessus de la lave. Vous pouvez emprunter le « *pont de singe* », en vous rendant au **48**. Si vous préférez, au contraire, passer au-dessus de la lave, il vous faudra aller au **28**.

## 16

Vous n'avez pas envie de plonger dans une eau réputée envahie par les piranhas et les crocodiles, et vous n'avez pas la moindre idée de comment on mène une pirogue. Il ne vous reste plus, comme seule solution, que d'attendre que le navire militaire vous arraisonne. La jeune femme est pétrifiée par la peur et ne dit rien. A la vitesse où elle navigue, la vedette met moins de cinq minutes pour vous rejoindre. Les hommes à bord sont des rebuts de l'humanité, des brutes sans morale et sans cœur, issue des cinq continents. Ils vous donnent l'ordre de ne leur opposer aucune résistance et de leur remettre toutes vos richesses. Vous obtempérez, puisque vous n'avez pas aucun moyen de leur résister. Leur chef regarde ce que vous venez de leur donner et il fait une incroyable grimace. Il n'y a même pas de quoi payer le carburant que nous avons consommé, dit-il, visiblement contrarié. Il réfléchit quelques minutes puis regarde Vanessa ! on l'emmène avec nous, dit-il à ses hommes, en la montrant du doigt. Un de ces derniers attrape, par le bras la rousse et, sous la menace de son arme, la force à monter à leur bord. Au moment où ils quittent la pirogue, un autre de ses hommes demandent ce qu'on fait de vous. Le chef répond qu'il ne veut pas de témoin avant de pousser en un rire sinistre et cruel. L'homme, avec son fusil d'assaut, tire sur vous et vous abat comme un chien !

## 17

Vu que vous êtes perdu en pleine jungle, vous prenez la décision de vous rendre sur le pic afin d'avoir une vue d'ensemble de la région. Le sentier monte en pente douce, serpentant entre les arbres et, au bout d'un moment, vous arrivez au sommet de l'espèce de petit pic. De là, votre vue embrasse un vaste secteur de la jungle. Vous voyez le sentier qui vous a amené ici et son autre partie qui s'enfonce et disparaît dans la végétation. Plus loin, dans cette direction, vous apercevez les ruines d'un temple antique. Une idée vous traverse l'esprit et vous sortez la carte qui se trouvait dans l'enveloppe que vous a remis, peu avant son décès, l'homme au costume gris. Vous comparez les points de repère qui y figurent et ce que vous voyez et une évidence vous frappe. Il s'agit bien du même temple ! Vous décidez de vous y rendre et vous redescendez le sentier afin de rejoindre la bifurcation pour, de là, vous enfoncez, au **36**, au cœur de la jungle.

## 18

Vous avancez, maintenant, toujours éclairé par la lumière de votre torche, dans un nouveau couloir qui est, comme les précédents, fait de pierre ajustée. Il n'y a aucun doute, pour vous qu'il y a dans l'architecture de ce temple quelque chose des pyramides et des cités mayas, tels que vous les voyez, quand vous étiez petit, dans le court documentaire qui finissait chaque épisode de votre dessin animé préféré : « *les mystérieuses citées d'or* » ! Le couloir est vraiment très long et votre torche ne parvient pas à en percer les ténèbres. Le sol de ce dernier n'est pas totalement horizontal et forme une rampe descendante, d'environ dix pour cent. Vous vous demandez si vous vous trouvez profondément sous terre et où va vous conduire tout cela. Au bout de vingt minutes, vous arrivez à l'entrée d'une grande pièce qui mesure environ vingt mètres par trente ! Au centre, séparé de vous par un fossé de très grande profondeur, il y a une petite pyramide qui est une réplique, miniature, des pyramides inca. La pièce est éclairée par une coulée de lave qui coule en cascade du mur du fond. D'où vous vous trouvez, vous pouvez rejoindre la pyramide de deux façons différentes. Vous pouvez emprunter un « *pont de singe* » qui passe au-dessus de la fosse ou longer le périmètre de la pièce afin de rejoindre une espèce d'arche de pierre qui passe au-dessus de la coulée de lave. Vous pouvez vous rendre au **6** pour utiliser le « *pont de singes* » où aller au **38** pour passer par l'arche de pierre

## 19

Vous vous placez dans l'embrasement de la porte et vous visez, soigneusement, la première silhouette que vous voyez à l'extérieur. C'est la première fois de votre vie que vous utilisez une arme à feu et ce n'est pas de gaité de cœur ! Mais puisque votre vie est en jeu, vous n'avez pas le choix. Vous pressez la détente et, dans ce lieu confiné où vous vous trouvez, la détonation vous évoque un grondement de tonnerre. Vous voyez là silhouette que vous avez visé s'écrouler sur le sol. Les autres se couchent à terre où se mettent à l'abri derrière des blocs de roche. Vous visez, de nouveau, soigneusement et, une nouvelle fois, vous ouvrez le feu. Cette fois, vous ratez votre cible et, immédiatement, les silhouettes à l'extérieur s'approchent en restant à couvert. La peur enfonce ses griffes dans votre être

et vous commencez à paniquer. Vous tirez, à plusieurs reprises, sur les sauvages qui se rapprochent. Une de vos balles atteint sa cible alors que les autres ne touchent que le vide ! Vous pressez encore sur la détente et le pistolet n'émettent plus qu'un petit clic. Vous pressez une nouvelle fois sur la gâchette et, de nouveau, l'arme n'émet que le même petit clic. Vous pressez encore et encore la détente sans plus de résultat et il vous faut vous rendre à l'évidence : votre arme n'a plus de munitions !!! Vous paniquez, complètement, et vous êtes incapable de faire le moindre geste. Vous voyez une des silhouettes passer le seuil de la porte. Il s'agit d'une femme, grande et athlétique, armé d'une lance. Elle a de longs cheveux blonds et elle est vêtue d'une peau de bête. Elle vous plante son arme dans le cœur et vous tue sur le coup. Vous venez de périr de la main d'une des guerrières de la légendaire tribu des amazones. Les vacances paradisiaques que vous veniez passées vous ont été finalement fatales.

## 20

Vu l'état de panique dans lequel est votre pilote, même si vous ne savez pas du tout quoi faire, il vous faut, quand même, prendre une décision. Vous lui ordonnez de se poser sur le fleuve. Vu qu'elle n'est plus en état de réfléchir, elle s'exécute. Le nez de l'avion s'incline en direction du grand cours d'eau. Sans sortir le train d'atterrissage, elle pose le ventre de l'avion sur l'eau et vient échouer l'avant sur la rive. Bien que cela vous paraisse incroyable, vous êtes toujours en vie. La jeune femme se tourne vers vous et vous remercie. Elle vous dit qu'il vous faut quitter l'appareil avant qu'il ne coule. Vous prenez votre valise et tout ce qui peut vous être utile à bord et vous sautez sur la berge, rejoint par la rousse. Tout en restant silencieux, vous regardez l'aéronef disparaître sous les eaux. Au bout d'un petit moment, la femme se tourne vers vous et vous demande ce que vous allez devenir maintenant, perdu au centre de la forêt Amazoniennes. Vous, qui n'avez jusqu'à aujourd'hui jamais quitté la ville, ne savez que répondre. Vous voyez que votre silence augmente la panique qui, de nouveau, monte chez votre pilote et il va vous falloir, pour l'instant, prendre la direction des opérations afin de vous sortir de cette horrible situation. Vous qui étiez venu pour passer des vacances de rêve à bronzer sur une chaise longue en savourant de bons cocktails, allez devoir, finalement, vous conduire en *Indiana Jones* ! la première chose à faire, selon vous, est-il de réaliser l'inventaire de ce que vous avez pu sauver du crash, en vous rendant au **42** où cherchez un sentier dans la végétation afin d'essayer de rejoindre la civilisation, au plus vite ? Pour cela, rendez-vous au **3**

## 21

Vous demandez à Vanessa si elle veut que vous lui veniez en aide ! elle vous répond que vous êtes bien trop gros pour ça et que, si vous vous approchez, la corde risque de se rompre. Vous prenez le temps de peser le pour et le contre, en et vous vous rendez compte qu'elle a tout à fait raison. À contre cœur, vous reprenez votre traversée du « *pont de singe* » en espérant que la femme arrive à se sortir de ce mauvais pas toute seule. Une fois le pied sur la terre ferme, vous vous retournez en espérant, secrètement, voir la rouquine vous rejoindre. Malheureusement, vous ne la voyez pas, ni sur le pont, ni à la lueur de la torche qui fini de se consumer au fond de la fosse. Vous êtes désespéré de vous dire que votre amie a perdu la vie mais vous n'avez pas d'autre choix que de vous remettre en marche et entrer dans la pyramide miniature. L'intérieur de cette dernière est composé d'une seule et unique

pièce, de forme cubique, mesurant environ quatre mètres de côté. Elle est quasiment complètement rempli d'or et de pierres précieuses. Vous n'avez, lors de votre vie, jamais vu autant de richesses et vous en avez le souffle coupé. Tous les incidents qui ont occupé votre périple sont, instantanément, oublié. Vous restez un long moment immobile à admirer le trésor quand, derrière vous, une voix résonne et vous dit qu'il est heureux que vous l'ayez conduit ici. Vous vous retournez pour faire face à votre interlocuteur. Rendez-vous au **32**

## 22

Le roulement de tambour se faisant entendre d'une manière de plus en plus intense, vous prenez la main de Vanessa et vous l'entraînez dans le passage de droite. Après avoir passé la porte, vous vous retrouvez dans un couloir aux murs de pierres, soigneusement ajustées entre elles. Ce dernier n'est pas rectiligne mais forme une courbe à grand rayon vers la droite. Cette disposition particulière fait que vous n'avez aucun visuel sur l'autre extrémité. Vous êtes surpris de la longueur qui vous paraît largement plus importante que les dimensions extérieures du temple semble le permettre. Vous avancez et, dès que vous trouvez une torche accrochée au mur, votre amie, à l'aide de son briquet, l'enflamme. Vous la prenez en main et vous continuez votre progression alors que, tout à coup, les bruits de tambour s'interrompent. Vous regardez la femme rousse et lui demandez si elle pense que c'est bon ou mauvais ? Alors que vous continuez à avancer dans le couloir, qui est maintenant devenu rectiligne, elle vous répond que tous cela ne lui inspire rien de bon et, qu'à son avis, les sauvages ne vont pas tarder à passer à l'attaque. C'est également votre avis et cela vous motive à accélérer le pas. Au bout d'un bon moment, qui vous paraît une éternité, vous arrivez dans une pièce ronde d'environ trois mètres de diamètre. En son centre, un puit d'un mètre de diamètre perce le sol. Cet accès, qui est le seul de la pièce à l'exception de la porte qui vous a permis d'y entrer, pourrait vous permettre de continuer votre chemin ! Vous enflamez une nouvelle torche, que vous avez trouvé accroché sur la paroi, et jetez la vôtre dans le puits. Vous pouvez, ainsi, vous rendre compte qu'il a une profondeur d'environ dix mètres. Sur le mur circulaire, une longue corde est attachée. Vous pouvez la dérouler et la faire tomber dans le puits afin d'y descendre, en espérant qu'elle supporte votre poids. Pour cela, il vous faut vous rendre **43**. Vous pouvez, sinon, rebrousser chemin dans le très long couloir afin de retourner dans la première pièce du temple et emprunter l'autre porte. Si vous faites ce choix, il vous faudra aller au **4**

## 23

Une fois que vous avez lu le contenu de l'enveloppe, vous remettez les feuilles et la carte à l'intérieur de cette dernière avant de la glisser sous votre chemise. Une fois rhabillée, vous sortez des toilettes afin de retourner à votre place. Quand vous arrivez dans la cabine où se trouve votre siège, vous voyez l'hôtesse de l'air debout à côté de l'homme au complet gris. Lorsque vous arrivez à son niveau, la jeune femme vous dit que votre voisin a fait un malaise et ne va pas très bien. Elle vous dit d'aller vous installer, pour la fin du vol, en première classe. Vous ne faites aucun commentaire et obtempérez. Une fois dans la cabine de première, vous choisissez un siège isolé et vous vous y installez. Rendez-vous au **33**

La femme vous sourit et vous dit qu'elle est la reine des amazones et que sa tribu est en charge de protéger ce temple dédié à leurs dieux. Elle vous annonce que, depuis que vous avez posé le pied sur le sol du Brésil, une des leurs a été chargé de vous surveiller afin de déterminer si vous faisiez partie des brutes de Thierry Binnoire ou si vous étiez quelqu'un qu'il manipulait. Elle avait également l'ordre de vous abattre s'il était prouvé que vous étiez un complice du mégalomane psychopathe. Il s'est avéré que, depuis votre victoire dans la loterie du centre commercial, jusqu'à votre entrée dans le temple et la salle au trésor, il avait tout organisé afin que vous serviez d'appât aux tribus pygmées et aux réducteurs de tête. Ensuite, à l'aide de ses hommes de main, il avait réussi à réaliser un génocide, tuant jusqu'au dernier membres de ces tribus. Ils avaient prévu, ensuite, de vous abattre et de s'emparer des richesses. Heureusement, ils ignoraient l'existence de la tribu des amazones, les prenant pour des êtres de légende sans réalité. Elles se sont vues obligé d'éliminer ce monstre ainsi que ses « associés ». Vous êtes maintenant le seul témoin de ce qui s'est passé et il va falloir régler cette situation afin que, plus jamais, personne n'entende parler du trésor du temple. Vous répondez que vous supposez que le fait de donner votre parole, de ne jamais rien dire de ce que vous avez vu ici, ne lui suffira pas. Elle vous regarde, droit dans les yeux, et vous dit qu'elle aimerait que ce soit suffisant mais que cela ne représenterait pas assez de garanties. Finalement, vous allez me tuer, vous lamentez vous, désespéré. Non, répond t-elle, sans réfléchir. Elle ajoute qu'elles vous ont donné leur parole de ne pas vous faire de mal et qu'elles la respecteront. Que faisons nous maintenant, interrogez vous. Eh bien, réponds Vanessa, si tu accepte de m'épouser, tu seras autorisé à rentrer chez toi en ma compagnie. Elle dit cela en rougissant. Allez-vous accepté cette proposition, en vous rendant au **50** ou, pour rester fidèle à votre personnalité, préférez-vous refusez et vous rendre au **30** ?

Vous serrez, dans votre main droite, le gouvernail de votre pirogue, tout en poussant, de l'autre main, la manette des gaz et vous mettez le cap en direction de la rive. Vous voyant faire, les pirates ouvrent le feu, afin de vous empêcher de continuer dans la direction que vous suivez. Vous vous rendez compte que, si vous virer de bord, vous êtes perdu. Pour vous, le meilleur choix est de continuer, coûte que coûte, vers la rive. Les balles ricochent sur l'eau, autour de vous, et certaines se plantent dans le bois de votre embarcation. À pleine vitesse, votre bateau entre en contact avec la berge et, littéralement, décolle. Vous survolez la grève pour vous planter entre deux gros arbres. Vous êtes à moitié assommé par le choc et, en relevant la tête, vous voyez que les pirates se sont arrêtés au milieu du cours d'eau. Ils vous insultent de tous les noms mais, curieusement, ils ne cherchent pas à venir à terre afin de vous cueillir. Finalement, ils remettent leur moteur en marche et s'éloignent en vous faisant des gestes obscènes. Vous allez voir comment va la femme rousse et vous constatez qu'elle n'a aucune blessure. Vous lui demandez comment elle explique que vos agresseurs ne soient pas venus à terre. Elle vous répond qu'ils ont dû avoir peur des sauvages qui vivent dans cette partie de la jungle. Vous lui demandez quelles sont ces tribus. Elle prend le temps de réfléchir et vous réponds qu'il y a des réducteurs de tête, toujours hostile, et des tribus de pygmées qui peuvent être accueillantes où hargneuse, sans qu'on puisse vraiment savoir pourquoi. Elle commence une nouvelle phrase sur une troisième tribu, mais elle s'interrompt avant de vous avoir donné la moindre information. Vous

attendez un petit moment pour qu'elle finisse ce qu'elle a commencé à dire mais elle reste muette. Vous finissez par perdre patience et vous l'interrogez sur ce qu'elle hésite à vous dire. Elle rougit, hésite, puis vous dit qu'il ne s'agit que de légende et de « *on-dit* » : Il y aurait une tribu d'amazones qui vit secrètement dans le cœur de la jungle. Il s'agit de femmes qui capturent, quand elles en ont besoin, des hommes afin de les utiliser à leur usage avant de les exécuter. Vous ne pouvez pas rester, indéfiniment, ici et vous descendez de votre embarcation échouée, qui a été gravement endommagée, pour vous mettre à explorer la rive. Vous trouvez un sentier, entretenu, qui ne peut être que l'œuvre des hommes. Vous le suivez jusqu'à une bifurcation où, sur votre gauche il monte vers une sorte de pic, que vous pouvez essayer de rejoindre en allant **17**. De l'autre côté, sur votre droite, au contraire, le sentier s'enfonce dans la végétation, paraissant disparaître dans le cœur de la jungle. Vous pouvez, au **25**, prendre cette direction.

## 26

Vous regardez, droit dans les yeux, Thierry Binnoire et lui dites que vous n'êtes pas un clochard et que vous n'accepterez pas une misère d'un psychopathe, mégalomane et assassin pour fermer les yeux et qu'il peut se mettre sa « *merveilleuse* » récompense au fond de son c\*\* . Alors que le costume gris tremble de peur en attendant la réaction de son chef, ce dernier éclate de rire et vous dit qu'il est, après tout, bon, voire jouissif, d'être reconnu à sa juste valeur. Il ajoute que vous venez de faire le bon choix car, que vous ayez accepté ou refusé, il vous aurait tué de la même façon... Il tend son arme en direction de votre front en vous demandant si vous voulez dire une dernière parole avant d'aller rejoindre vos ancêtres. Au moment où il va presser la détente, les deux porteurs indiens s'écroulent sur le sol avec plusieurs flèches plantées dans le dos. Costume gris est pris de panique et fuit en courant, à l'extérieur de la pyramide miniature. Il n'a pas encore parcouru dix mètres que vous le voyez s'écrouler, à son tour, transformé en porc-épic par les nombreuses flèches et fléchettes qu'il a reçues. Il ne reste plus, que vous et le grand méchant de l'histoire dans la pièce alors, qu'à l'extérieur, une tribu sauvage est en train de vous attaquer. Thierry Binnoire pâlit et commence à paniquer. Avec un regard où l'on peut lire une incommensurable cruauté, il vous dit que s'il doit périr avec son trésor, il ne le fera pas tout seul. Cet homme est le diable réincarné et, quoi qu'il arrive, il tentera de vous tuer !!! Il braque, de nouveaux, son arme vers vous et, cette fois, vous vous dites que votre dernière heure est arrivée. Vous fermez les yeux en vous disant que votre vie a été bien trop courte. Vous entendez le bruit de son revolver mais vous ne ressentez aucune douleur. Au bout de quelques secondes, vous rouvrez les yeux et vous constatez que vous êtes toujours en vie. À vos pieds, repose la dépouille de feu Thierry Binnoire, face au sol, une lance à la hampe en bois travaillé planté dans le dos. Vous vous collez au mur, à droite de la porte, pour vous mettre à l'abri des sauvages qui se trouvent à l'extérieur. À vos pieds, vous voyez le pistolet que le psychopathe avait voulu utiliser pour vous abattre. Vous le ramassez sans vous exposer aux armes de ceux qui se trouvent dehors. Vous entendez, alors, la voix d'une femme qui vous donne l'ordre de sortir, sans armes, les mains sur la tête. Si vous voulez obtempérer, il vous faut vous rendre au **14**. Si vous préférez rester à l'intérieur du temple, aller au **34**

Vous n'allez pas finir le vol en compagnie d'un cadavre. Vous appuyez sur le bouton qui sert à appeler l'hôtesse de l'air et cette dernière arrive rapidement. Vous lui dites que l'homme, qui est assis à côté de vous, est décédé. Elle pousse un petit cri strident et devient très pâle. Elle se tient la tête entre ses deux mains et vous dit de ne pas bouger pendant qu'elle va prévenir le commandant de bord. Elle part vers l'avant de l'appareil et revient, quelques minutes plus tard, accompagné d'un homme de grande taille, vêtu d'un uniforme bleu marine et d'une casquette de même couleur avec un cordon dorée. Il vous demande ce qui s'est passé et, une fois que vous lui avez raconté, il vous dit d'aller vous installer en classe affaires. Vous vous levez et, au moment où vous éloignez, l'hôtesse de l'air vous demande si vous êtes sûr de ne rien avoir oublié. Si vous voulez lui parler de l'enveloppe Kraft, il vous faut aller au **45**. Par contre, si vous préférez ne rien dire, vous vous levez et vous vous rendez dans les toilettes pour voir ce qu'elle contient. Attention, à la fin du prochain paragraphe, vous ne devez pas suivre les instructions qui y sont mentionné, mais vous rendre au **8** ! Maintenant, il est temps d'aller au **39** pour vous enfermer dans les WC !!!

Vous n'avez aucune confiance dans la solidité du « *pont de singe* » et, de plus, vous avez peur de chuter en perdant l'équilibre. Vous optez donc pour le pont de pierre, mais ce dernier n'est pas d'un seul tenant. Il est composé d'un amoncellement de morceaux de roche plus ou moins prêt à se détacher ! Vous vous engagez, prudemment, en faisant très attention à ne marcher que sur les morceaux relativement stables. Alors que la longueur du pont n'est que d'une dizaine de mètres, il vous faut plus d'une heure pour le traverser. Une fois que vous avez posé le pied sur la plateforme qui est au centre de la pièce, vous prenez quelques minutes pour souffler. Un énorme craquement retentit derrière vous et vous faites volte-face pour voir le pont de pierre s'écrouler et tomber dans le lac de lave. Pour repartir, vous devez emprunter le « *pont de singe* ». Vous n'êtes pas venu ici pour repartir sans voir ce qui se cache à l'intérieur de la pyramide miniature. Vous vous remettez en marche et contournez la petite structure afin d'arriver à sa porte. Vous passez le seuil de cette dernière et entrez à l'intérieur. Vous vous retrouvez dans une pièce cubique de quatre mètres de côté, qui est rempli, environ au trois quarts, d'or et de bijoux. Vous êtes stupéfait et vous restez un long moment sans être capable de bouger. Dans votre tête, vous vous imaginez tout ce que vous pourriez vous offrir avec un minuscule fragment de ce trésor. La voix d'un homme, derrière vous, résonne en vous remerciant de l'avoir guidé jusqu'ici. Vous vous retournez pour voir à qui vous avez affaire en vous rendant au **32**

Vous dites à la jeune femme que vous comptez effectuer une croisière sur le fleuve amazonne afin de profiter au mieux de votre séjour. Tout en dégustant son verre, elle vous répond que vous avez parfaitement raison puis elle prend le temps de réfléchir avant de vous demander si cela vous dérangerait si elle faisait cette croisière en votre compagnie. Vous êtes seul et il s'agit d'une très belle jeune femme ! Vous acceptez, avec un plaisir non dissimulé, sa proposition. Vous vous présentez et elle vous annonce qu'elle se prénomme Vanessa. Vous passez une bonne heure à parler de la pluie et du beau temps, puis vous rejoignez votre hôtel afin d'y passer une après-midi de farniente avant une nuit reposante. En déballant votre valise, vous tombez sur l'enveloppe Kraft dont vous aviez presque oublié l'existence. Vous y prenez la carte que vous pliez en quatre, avant de la glisser dans votre portefeuille. Le lendemain matin, vous être rejoints par la rouquine sur l'embarcadère où vous commencez à discuter, pendant que le bateau arrive. Rendez-vous au **35**

Vous refusez car, même si la rouquine est une très belle femme, vous n'êtes pas prêt à vous marier et à passer la fin de votre existence avec une femme que vous n'avez pas choisi et dont vous n'êtes pas amoureux. Vous annoncez votre décision à la chef des amazones qui est, pour le moins, fort surprise de votre réponse. Elle prend un long moment pour réfléchir puis vous dit que, puisque vous n'êtes pas d'accord avec sa solution, elle ne voit plus qu'un autre dénouement possible : vous gardez avec elles ! Vous allez vous installer dans leur village jusqu'à la fin de votre existence. Vous ne retrouverez jamais le sol de vos ancêtres et, même si vous serez bien, voir très bien, traité, vous passerez la fin de votre vie prisonnier dans ce dans un village au cœur de la forêt amazonienne. Les vacances que vous aviez gagnées et qui aurait dû être les meilleurs de votre existence se sont terminés par une chasse au trésor mortel avec comme ultime conclusion une condamnation à perpétuité à rester dans un village peuplé, uniquement, de femmes...

Vous demandez à Vanessa ce qu'elle pense des bruits de tambours qui résonnent à l'extérieur. Elle prend le temps de réfléchir avant de vous répondre que cela indique qu'une ou plusieurs tribus sauvages vous ont repérés et ont décidés de vous envoyer rejoindre vos ancêtres. Cela confirme ce que vous pensez et vous vous dites que le jour où vous avez gagné ce voyage en Amazonie, vous auriez mieux fait de vous briser une jambe. Vous jetez un coup d'œil dehors, en ayant soin de vous tenir dans l'ombre, et vous voyez une bonne vingtaine de torches qui, de différents points, s'approchent. La jeune femme qui, derrière vous, observe la scène, vous dit qu'il doit y avoir, au moins, une centaine de guerriers et que, s'ils vous trouvent, ça en sera fait de vous. Vous êtes totalement persuadé qu'elle a raison et que rester ici serait un pur suicide. Vous attrapez votre smartphone et constatez qu'il vous reste soixante pour cent de batterie. Vous allez pouvoir vous en servir pour vous éclairer et vous ne voyez pas d'autre façon d'échapper aux hommes qui viennent vous tuer que de vous enfoncer au cœur

du temple en espérant qu'il soit, dans la mythologie de ces sauvages, frappé de « *tabou* ». Vous dites, à la rousse, qu'il vous faut vous risquer dans les profondeurs du temple et elle vous répond qu'elle ne voit pas, non plus, d'autre solution. Allez-vous, en vous rendant au **2**, Passer la porte de gauche ou préférez-vous celle de droite, en allant au **22**.

## 32

Vous êtes face à quatre hommes ! Vous reconnaissez, immédiatement, l'un d'entre eux car il s'agit du costume gris que vous croyez décédé dans l'avion qui vous a amené au Brésil. Les trois autres sont, pour vous, des inconnus. Deux d'entre eux sont des indigènes. Il doit s'agir de porteurs recrutés dans le pays. Le dernier, quant à lui, doit être l'homme qui vous a sorti de votre rêverie. Il ne peut s'agir que de l'instigateur de cette chasse aux trésors dont vous aviez entendu parler dans le courrier qui accompagnait le plan : il s'agit de Thierry Binnoire !!! Cet homme a un aspect qui vous terrifie. Il mesure environ un mètre quatre-vingt et a un gros ventre. Il est mal rasé, dégarni et pourrait, presque, paraître sympathique si, dans son regard comme dans ses expressions, vous ne voyez qu'une immense cruauté. Cet homme ne connaît pas le mot *pitié* ni le mot *générosité* ! Dans ses yeux, vous voyez, quand il regarde le trésor, une lueur de convoitise qui vous fait peur. Vous savez qu'il vous tuera si vous faites la moins erreur ! L'homme reprend la parole et vous dit comment il se nomme. Vous aviez bien deviné à qui vous aviez affaire ! Il ajoute que le trésor lui appartient et qu'il veut bien, pour que vous oubliiez tout ça, vous donner *deux cent* euros. Vous ne savez pas quoi faire et, pour gagner du temps, vous lui demandez pourquoi il vous a mêlé à ça. L'homme au costume gris vous dit que les tribus sauvages qui protègent ce temple les auraient tués, sans pitié, mais puisque vous n'étiez qu'un tourisme innocent et qu'ils vous ont « téléguidée » jusqu'ici, ils ne vous ont pas attaqué jusqu'au moment où vous êtes entré dans le temple. Là, ils se sont jetés à votre poursuite et il a été facile de tous les abattre, à la mitrailleuse, en les attaquant par derrière. Vous êtes écœuré de savoir que ces hommes vous ont utilisé comme appât afin de perpétuer un génocide ! Vous comprenez enfin le rôle qu'ils vous ont fait jouer dans cette histoire. Thierry Binnoire ricane, méchamment et vous dit que vous êtes vraiment trop con et qu'il faut choisir d'accepter la *magnifique* récompense qu'il vous propose, ou refuser. Allez-vous prendre les deux cent euros et quitter le temple, pour vous rendre au **12**. Vous pouvez aussi lui dire, d'un ton déterminé, dans des mots pour le moins grossiers, où il peut se la mettre en allant au **26**

## 33

Une fois installé, pour la première fois de votre vie, en première classe, vous savourez son confort qui est mille fois supérieur à celui de la classe tourisme. L'hôtesse de l'air, qui a pris le temps de se remaquiller, vient vous voir. À voix basse, elle vous demande de ne pas parler du décès et vous dit qu'elle va vous apporter, en échange, un somptueux plateau repas. Moins de cinq minutes plus tard, vous savourez un délicieux plat en sauce. La fin du vol se passe sans autre incident et, après un atterrissage parfait, vous descendez de l'avion afin de poser le pied sur le sol brésilien. Les policiers, lors de votre passage en douane, vous demande de les suivre et, pendant une heure, ils vous auditionnent puis vous souhaitent de passer de bonnes vacances. Vous sortez de l'aéroport et prenez un taxi qui vous conduit à votre hôtel. Vous passez votre journée à visiter la ville, profitant au maximum de cette escale, avant de repartir pour l'Amazonie. En fin d'après midi, vous retournez dans votre

chambre. Quand vous y entrez, vous constatez que cette dernière a été cambriolée. Vous vous demandez pourquoi *visiter* la chambre de quelqu'un d'aussi modeste que vous, puis vous faites l'inventaire de vos affaires et vous constatez que rien ne vous a été pris. Vous vous rappelez de l'enveloppe que vous avez toujours sur vous. Apparemment quelqu'un veut la récupérer et vous soupçonne d'en être en possession. Vous vous dites que vous devriez la garder sur vous pour aller au restaurant puis, plus tard, la cacher dans le fond de votre valise. Après avoir pris votre douche, vous vous mettez au lit. Malheureusement, avec l'énerverment de la journée, vous avez beaucoup de mal à trouver le sommeil et, le lendemain matin, c'est le réceptionniste de l'hôtel qui vous réveille. Vous prenez un rapide petit déjeuner avant de retourner à l'aéroport ou un petit avion, pouvant emmener huit passagers, vous attend. Le pilote est une jeune femme aux cheveux roux qui vous accueille en vous souriant et vous invite à vous installer à bord. Vous choisissez un siège au premier rang et embarquez. À l'heure prévue, vous quittez le plancher des vaches sans qu'aucun autre passager vous ait rejoint. Le vol de ce petit appareil n'a rien à voir avec celui d'un gros porteur car, il est beaucoup plus sensible aux mouvements de l'air et aux turbulences. Vous serrez les dents en attendant, avec impatience, la fin de ce cauchemar. Devant vous, l'immense jungle Amazonienne occupe tout le paysage. Tout à coup, le moteur de droite commence à ratatouiller et une épaisse fumée noire s'en échappe. Vous le dites à votre pilote qui vous répond qu'elle ne sait pas quoi faire, ce qui est tout sauf rassurant. Elle consulte ses instruments, puis vous demande si vous pensez que le mieux est d'essayer d'atterrir sur le fleuve Amazon ou de tenter de rejoindre votre destination. Vous n'en avez aucune idée et aucun moyen de choisir de manière rationnelle, trop paniqué pour faire le moindre choix intelligent. Si vous décidez de lui dire de tenter l'atterrissage en catastrophe sur le fleuve, rendez-vous au **20**. Par contre si vous préférez choisir de voler sur un seul moteur jusqu'à votre destination, il vous faut aller au **11**. Enfin, si vous préférez ne rien dire et la laisser choisir seule, le **47** est fait pour vous

### 34

Vous n'êtes pas prêt à sortir à découvert pour être exécuté par des sauvages. Vous serrez, un peu plus fort, la crosse de votre arme et vous appuyez, un peu plus fermement, votre dos contre la paroi de la pyramide miniature. À l'extérieur, vous entendez plusieurs voix qui discutent mais vous n'arrivez pas saisir le moindre mot. De nouveau, une voix féminine vous cri de jeter les armes qui sont éventuellement en votre possession, et de sortir les mains sur la tête. Elle ajoute que, si vous n'obtempérez pas, ils viendront vous chercher *Manu militari* et vous « cueilleront » de gré ou de force, mort ou vif. Vous entendez l'ordre qu'on vient de vous intimer, mais vous n'êtes pas du tout convaincu de pouvoir faire confiance aux personnes qui se trouvent à l'extérieur et vous hésitez sur la conduite à tenir. Il vous faut agir, néanmoins, car si vous attendez trop longtemps vous risquez de subir un assaut et les quatre corps qui jonchent le sol vous rappelle que vous agresseurs sont sans pitié. Vous rassemblez toute votre courage et vous criez aux sauvages que vous voulez savoir quelle garantie ils vous donnent sur votre sécurité, si vous obéissez. La première réponse que vous recevez est un silence qui vous paraît durer une éternité. Ensuite, la voix de femme se fait, de nouveau, entendre et vous dit que s'ils avaient voulu vous tuer, ils l'auraient fait en même temps que vos agresseurs et que, de toute façon, si vous ne sortez pas de vous-même, ils viendront vous chercher. Après un nouveau silence, toujours aussi long, la voix ajoute qu'ils vous donnent leur parole que, si vous n'opposez aucune résistance, ils ne vous feront pas de mal. Ils vous donnent dix minutes pour prendre votre décision. Vous êtes perdu et ne vous savez que faire. Vous étiez venu au Brésil pour y passer des vacances de rêve dans un hôtel paradisiaque de la forêt amazonienne et vous vous retrouvez, pour la première fois de votre existence, avec une arme à la main, prêt à combattre des ennemis. Les minutes s'écoulent

avec une rapidité stupéfiante et vous n'avez plus que quelques instants pour faire votre choix. Vous pouvez, en vous rendant au **14**, jeter votre pistolet au sol et sortir de la pyramide réduite, les mains sur la tête, en faisant confiance aux paroles prononcées par la sauvage où, au contraire, ne pas la croire et ouvrir le feu pour défendre votre peau. Pour cela, rendez-vous au **19**

### 35

Vous entendez, venant de l'aval, un moteur diesel qui s'approche. En tournant la tête, vous pouvez constater qu'il s'agit d'une grande pirogue destinée à balader les touristes nommés « *reine de l'Amazonie* » qui s'approche. Vous voyez qu'elle peut embarquer une dizaine de passagers et qu'elle est équipée d'un toit en tissu pour les protéger du soleil. Vous jetez un coup d'œil circulaire sur le quai et vous constatez que vous êtes les deux seuls touristes à attendre. Une croisière en amoureux, vous dit la femme, avec un brin de rire dans la voix. Vous ne répondez rien car vous êtes plus que surpris qu'il n'y ait personne d'autre. Vous embarquez à bord, dès que le navire est à quai, et vous vous installez à l'avant. L'homme qui se tient à la barre et qui, de toute évidence, est son propre patron attend un long moment d'autres clients avant d'appareiller. L'étrave fend l'eau et vous avancez au cœur de la jungle en admirant les arbres gigantesques et les animaux sauvages qui se trouvent sur la rive. Dans le lointain, le bruit d'un puissant moteur se fait entendre et, rapidement, un gros bateau s'approche de vous à grande vitesse. Vous regardez, attentivement, et constatez que c'est un bateau qui a des origines militaires et qui est puissamment armé. Vous vous retournez vers l'indien qui vous dit, en bafouillant de peur, pirates ! ! ! À peine a-t-il prononcé ce mot qu'il se jette à l'eau et fuit vers la rive en nageant. Vous échangez un regard avec la rouquine qui semble, comme lors de la panne du moteur de l'avion, complètement terrorisé. Vous allez donc devoir, cette fois encore, prendre les commandes. Vous pouvez imiter l'indigène et sauter à l'eau afin de rejoindre la rive en allant au **46**. vous avez, également, la possibilité de prendre les commandes de la pirogue afin de tenter de fuir, en vous rendant au **7**. Sinon, vous pouvez, comme Vanessa, ne rien faire, au **16**, et attendre la suite des événements

### 36

Au fur et à mesure que vous avancez à travers la végétation, cette dernière se densifie et vous devez lutter avec les lianes pour avancer. Vous regrettez de ne pas avoir de machette ou d'autres outils équivalents. Vanessa pousse, soudainement, un cri. Vous vous retournez et vous voyez la jeune femme rousse pétrifié par la terreur avec, en face d'elle, le cadavre d'un homme. En vous approchant, vous constatez que le corps est celui d'un individu vêtu d'une tenue de jungle et portant un sac à dos. À ses pieds, il y a une hachette rouillée. Vous vous en emparez et reprenez votre chemin. La progression est lente et difficile, mais votre outil la rend possible. Le sentier est, de plus en plus, difficile à différencier de la jungle et est bordé d'autres corps. Il semble qu'une des tribus, qui vit dans cette partie de la jungle, est exécuté plusieurs explorateurs avant d'exposer leurs dépouilles ici. Cela vous fait froid dans le dos mais vous persévérez. La femme qui vous accompagne ne réagit pas à ces nouvelles macabres découvertes et vous vous demandez si c'est parce qu'elle est toujours en état de choc, suite à la découverte de la première dépouille, ou si elle est bien plus solide qu'elle ne le laisse paraître. Cette question, ne pouvant être, immédiatement, tranché, vous la rangez dans un coin de votre tête afin de

pouvoir y revenir quand la situation vous le permettra. Au détour d'un grand arbre, dont le tronc dépasse les deux mètres de diamètre, vous découvrez, enfin, le temple. Il s'agit d'un grand édifice de pierre noire, de forme pyramidale. En face de vous, s'ouvre une porte vers l'intérieur gardé, de chaque côté, par des statues représentant des créatures mi-hommes, mi-bêtes. Vous levez les yeux au ciel et vous constatez que l'astre solaire est sur le point de rejoindre l'horizon. Puisque tout est calme et que les épreuves de la journée vous ont épuisé, vous vous demandez s'il serait préférable de passer la nuit dehors, en campant le long d'un des murs du temple, ou à l'intérieur. Si vous décidez d'établir votre campement à la belle étoile, rendez-vous au **10**. Par contre, si vous préférez passer le seuil du temple afin d'installer votre couchage à l'abri des intempéries, le **49** est fait pour vous !

### 37

Vous approchez de la table afin d'examiner les objets qui s'y trouvent. Il y en a six ! Ces objets sont, tous, immaculés et semblent avoir été utilisés très récemment. Vous examinez, un à un, les six objets qui sont tous très anciens et de fabrication artisanale. Il ne vous évoque rien mais, au contraire, quand elle les voit, là rouquine qui vous accompagnent les identifient immédiatement. Il s'agit d'objets rituels qui servent aux tribus de la jungle amazonienne pour prier leurs Dieux. Vous demandez à la demoiselle si elle sait à quelle tribu ils appartiennent et si la cérémonie est accompagnée de sacrifice humain. Elle prend quelques instants pour réfléchir et vous répond qu'il doit s'agir de pygmées et non de réducteur de tête et que ces derniers n'ont jamais pratiqué les sacrifices humains, ni même les sacrifices animal. Dans l'escalier qui vous a permis d'arriver dans cette pièce, vous entendez le bruit que font les sauvages qui sont lancés à votre poursuite. Vous n'avez pas d'autres choix que de vous mettre à courir afin d'échapper à vos poursuivants. Vous êtes contraint de traverser la pièce pour sortir par l'autre issue. Rendez-vous au **18**

### 38

Le « *pont de singe* » ne vous inspirant aucune confiance, vous décidez de passer par l'arche de pierre. Au moment où vous approchez de la cascade de lave, la chaleur augmente et vous commencez à suer à grosses gouttes. Alors que, de loin, l'arche de pierre semblait d'un seul bloc, en vous approchant, vous vous apercevez que, par endroit, il ne s'agit que de tas de roches en équilibre. Il va vous falloir être particulièrement prudent si vous ne voulez pas déclencher une avalanche et finir aussi griller qu'une merguez sur un barbecue. Vanessa voyant, elle aussi, le danger, vous dit qu'il ne serait pas raisonnable de passer en même temps et qu'il faut mieux que vous passiez le premier. Elle traversa, à son tour, quand vous serez de l'autre côté. Vous vous engagez sur ce « *pont* » en essayant de ne pas regarder, en bas, le lac de lave qui bouillonne tranquillement. Vous avancez sur les morceaux de pierre qui ne demandent qu'à se désolidariser et, une fois ou deux, il se décroche sous vos pieds et tombe dans la matière en fusion. Vous continuez, avec la vitesse d'un escargot au ralenti, pour finalement pouvoir poser le pied sur la plate-forme où trône la pyramide miniature. Vous entendez un énorme craquement et, en vous retournant, vous constatez que le pont de pierre est en train de s'écrouler pour finir dans la lave. Le chemin que vous venez d'emprunter a disparu à jamais. Vous vous apercevez que vous ne voyez plus la rouquine et l'appellez, en craignant qu'elle n'ait été prise dans l'effondrement. Vous attendez, mais ne recevez aucune réponse. Vous espérez que votre amie soit

repartie, dans l'autre direction, vers le « *pont de singe* », mais vous êtes loin d'en être convaincu et, au contraire, vous pensez que vous ne la reverrez jamais ! Puisque vous ne pouvez plus rien faire pour elle, vous vous rendez à la porte de la structure et vous entrez à l'intérieur. Il n'y a qu'une seule et unique pièce, de forme cubique et de quatre mètres de côté. Elle est complètement remplie de trésors : or et joyeux à foison ! Il y en a tellement que vous n'arrivez pas à vous rendre compte du nombre de vies de travail vous auriez besoin afin de gagner le centième de ce qui s'y trouve. Vous restez, pendant un long moment, silencieux et immobiles, fasciné par ce spectacle. Tout à coup, derrière vous, une voix vous sort de votre rêverie en vous disant qu'il vous remercie de l'avoir conduit au trésor. Vous vous tournez pour faire face à votre interlocuteur en vous rendant au **32**

### 39

Vous entrez dans les toilettes de l'avion et vous verrouillez, derrière vous, la porte. Vous vous asseyez et ouvrez l'enveloppe. A l'intérieur, vous trouvez une carte représentant une zone de la forêt amazonienne et plusieurs feuilles manuscrites que vous lisez immédiatement. L'écriture, fine et soignée, qui y figurent raconte les recherches menées par l'homme en costume gris. Il a été missionné par un autre homme, nommé Thierry Binnoire, qui l'a envoyé à la recherche d'un temple appartenant à la légendaire tribu des amazones. Pendant plusieurs semaines, en bateau à moteur, il a remonté les divers bras du fleuve Amazone, sans trouver l'ombre du moindre indice. Il était prêt à abandonner ses recherches et à rentrer en Europe quand, une nuit, alors qu'il campait sur la rive, il avait été victime de l'attaque de sauvages armés de sarbacanes. Plusieurs de ses compagnons avaient perdu la vie et, à l'aube, il s'était retrouvé seul au cœur de la jungle avec, uniquement, une boussole, un pistolet et quelques balles. Ayant peur de succomber à un nouvel assaut, il avait avancé, plein nord, sans prendre le temps de se reposer. À partir de là où il se trouvait, l'archéologue avançât difficilement, gêné par de nombreuses lianes et la végétation. Au cœur d'une des rares clairières qu'il a trouvées, il tomba nez à nez avec une petite pyramide tronquée évoquant celle des mayas et des Aztèques, d'environ vingt mètres de haut. Il s'agissait du temple qu'il avait, désespérément, cherché ! Dans les sous-sols de ce dernier, il avait trouvé des monceaux d'or et de pierres précieuses. Il avait pris une ou deux pierres et un peu d'or, puis avait repris sa route. Après plusieurs semaines terribles, il était sorti affaibli et malade de cet enfer végétal pour retourner voir son commanditaire. Ce dernier lui avait fait comprendre qu'il se moquait de la valeur historique de sa trouvaille et que seul le trésor l'intéressait. Il lui dit qu'il fallait qu'il lui donne les coordonnées exactes, en le menaçant en cas de refus de le tuer. Apparemment, cet homme n'est qu'une incarnation du diable et il avait décidé de retourner au Brésil afin de protéger le temple. de ce monstre. Il conclut, en disant, qu'il espère que, s'il perd la vie, quelqu'un continuera la mission qu'il s'est fixée, en retrouvant le temple et en le protégeant de Thierry Binnoire. Rendez-vous au **23**

## 40

Vous ne voulez pas abandonner la femme qui vous accompagne. Doucement, mais sûrement, vous tournez vos pieds dans l'autre sens afin d'effectuer un demi-tour sans chuter. Arrive le moment le plus délicat où vos mains vont devoir lâcher les cordes afin d'inverser leur prise. Vous manquez de perdre l'équilibre et vous arrivez, difficilement, à vous rattraper et à le reprendre. Les secousses que vous venez de générer manquent de faire lâcher prise à Vanessa mais cette dernière tient bon. Vous commencez à avancer vers elle afin de lui venir en aide. Elle vous hurle de faire demi-tour et de ne pas vous approcher. Vous ne l'écoutez pas et continuez à progresser vers elle afin de la secourir. La corde, sur laquelle elle est accrochée, est particulièrement tendue et quand vous vous trouvez à moins de deux mètres d'elle, elle se rompt. Vous perdez l'équilibre et, tout deux, vous chutez dans la fosse pour vous empaler sur les pieux. Ces vacances qui, quand vous les aviez gagnées, vous paraissent être la meilleure chose de votre existence vous ont, finalement, coûté la vie.

## 41

Vous lancez votre embarcation, à pleine vitesse, en direction de la rivière qui se jette dans le fleuve Amazon. Une fois entré, vous naviguez, toujours à pleine vitesse, entre les deux rives. Vous constatez que la vedette est toujours à vos trousses. Cette dernière s'approche, de plus en plus, et vous entendez des coups de feu. Votre situation ne va pas en s'améliorant puisqu'il semble que les pirates ont décidé, au lieu de vous aborder, de vous tuer ! Vous entendez les balles siffler autour de vous et vous vous dites que votre dernière heure est arrivée et que vos vacances paradisiaques vont mal finir. Vous n'avez pas le choix, donc vous continuez à pousser à pleine vitesse votre embarcation en essayant de la maintenir entre les deux rives. Tout à coup, derrière vous, vous entendez un énorme bruit et vous tournez la tête pour constater que la vedette vient de s'échouer sur un banc de sable. Elle est littéralement plantée et les pirates qui la montent auront beaucoup de mal à la dégager. Même si c'est miraculeux, vous êtes sauvés ! Vous continuez, pendant quelques kilomètres, votre navigation avant de vous échouer sur une grève en gravier fin puis, après avoir ramassé vos affaires et avoir aidé la rouquine à descendre, vous mettez le pied sur la terre ferme. Au bout de quelques minutes de recherche, vous trouvez un sentier qui n'a pu être créé que par des hommes. Vous le suivez et, au bout d'un long moment, le chemin se divise en deux. Sur votre gauche, il part en pente douce, ascendante, vers une espèce de pic. Vous pouvez prendre cette direction en vous rendant au **17**. L'autre route, sur votre droite, est, elle, en pente légèrement descendante et semble s'enfoncer au cœur de la jungle. En vous rendant au **36**, vous pouvez opter pour cette direction.

## 42

Vous dites à jeune femme de rassembler tout ce que vous avez pu sauver du crash afin de voir ce que vous avez en votre possession. Elle vous obéit et exécute sa tâche comme une automate. Vous voyez qu'elle est en état de choc et que vous allez devoir, même si vous le faites uniquement d'instinct, diriger les opérations. Vous avez sauvé de l'avion votre valise, ce qui vous permet de récupérer la carte et le courrier. Regardant le reste de vos possessions, vous constatez que vous avez quelques vivres, pour un repas, et deux bouteilles d'eau potable ainsi qu'un pistolet lance-fusée et quelques projectiles. Vous partagez, en deux, vos maigres richesses et en donnez une part à votre compagne puis, puisque rien faire signifierait la mort, vous lui dites qu'il vous faut vous bouger le cul pour vous sortir de là. Elle vous répond « *oui* » sans énergie. Vous vous mettez en route après avoir noté vos possessions sur un morceau de papier, en vous rendant au **3**

## 43

Vous déroulez la corde et la faites tomber dans le puits. Vous tirez sur cette dernière afin d'en éprouver la solidité. Elle semble, largement assez solide pour supporter votre poids. Vanessa prend une nouvelle torche, sur le mur, et l'enflamme avant de la jeter dans le trou. Ainsi, le fond du puit est éclairé et vous pouvez y descendre en y voyant clair. Vous vous asseyez sur le sol, les jambes et les pieds dans le vide et vous vous suspendez à la corde puis vous vous laissez glisser le long en vous freinant assez pour ne pas heurter violemment le sol. Cette descente dure un petit moment, qui vous semble une véritable éternité et, enfin, vous entrez en contact avec la terre ferme. Vous criez, à la femme rousse, que vous êtes bien arrivé et qu'elle peut venir vous rejoindre. Elle vous répond qu'elle arrive puis vous l'entendez pousser un cri. Vous l'appellez de nouveau mais, cette fois-ci, elle ne répond plus. Vous attrapez, à pleine main, la corde et commencez à grimper pour aller voir ce qui se passe en haut. Au bout de moins d'une minute, la corde cède et vous tombez sur le sol. Vous en avez le fessier endolori et quand, de nouveaux, vous criez pour prendre des nouvelles de la rouquine, vous ne recevez, cette fois encore, aucune réponse. Vous vous relevez en vous massant les fesses et vous ramassez la torche. A l'aide de cette dernière, vous éclairez l'endroit où vous vous trouvez. Il s'agit d'un couloir en pierre ajusté, comme à l'étage supérieur, dont la largeur est, très légèrement, inférieure à un mètre. Vous ne pouvez, d'où vous vous trouvez, voir l'autre extrémité, pas plus que vous n'avez pas le choix, Vous vous mettez en marche et vous avez l'impression d'avancer pendant des heures en vous demandant combien de kilomètres vous avez bien pu parcourir avant que vous voyez, au loin, une lumière rougeâtre. Vous êtes tenté d'accélérer le pas afin de sortir des ténèbres et des pièges qui peuvent s'y cacher, en vous rendant au **9**. Vous pouvez, aussi, continuer au même rythme, en prenant le risque de voir votre torche s'éteinte. Pour cela, vous devez aller au **15**

44

Vous faites un grand sourire à la femme et vous lui répondez que vous êtes en possession d'une carte indiquant un trésor caché, mais que vous pensez que c'est un attrape-touriste. Elle vous sourit, à son tour, et vous répond que vous avez, sans doute, raison mais que depuis qu'elle vit au Brésil, elle a vu tellement de choses qui s'opposent à la logique des européens, qu'il ne faut pas croire ça impossible car, de plus, il y a de nombreux trésors cachés dans la jungle. Vous dites que ce serait trop beau pour être vrai, mais que vous allez quand même y jeter un coup d'œil car, au moins, cela vous donnera un prétexte pour vous balader dans la jungle. La rouquine vous demande, puisqu'elle vient de démissionner de son travail, s'il lui est possible de vous accompagner. Puisque vous êtes seul et que la présence d'une jolie fille est loin de vous déplaire, vous acceptez et lui dites votre prénom. Elle vous répond qu'elle s'appelle Vanessa et qu'elle est heureuse de pouvoir passer quelques jours à se changer les idées. Elle vous dit, aussi, que le meilleur moyen de vous rendre dans le cœur de la jungle est de participer à la croisière sur le fleuve Amazon. Vous lui donnez rendez-vous le lendemain matin, sur l'embarcadère, puis vous quittez l'aéroport afin de rejoindre votre bungalow. Vous passez l'après-midi assis sur une chaise longue avec un grand pichet de limonade glacé. Vous vous dites que le bonheur ne tient, vraiment, à pas grand-chose. Vous déballez, le soir, vos bagages et extrayez la carte de son enveloppe pour la glisser, plié en huit, dans votre portefeuille. Vous passez une nuit excellente et vous vous réveillez, le lendemain matin, en pleine forme. Vous prenez un copieux petit-déjeuner puis vous vous rendez sur la rive du fleuve. Là, la pilote rousse vous attend et vous commencez à discuter de la pluie du beau temps alors que le navire arrive. Rendez-vous 35

45

Vous expliquez à l'hôtesse de l'air que, juste avant de passer de vie à trépas, il vous a remis une enveloppe. Elle la prend en vous remerciant de votre honnêteté et vous dit d'aller vous installer en première classe et qu'elle va vous amener un splendide et somptueux plateau. Vous la remerciez en vous levant. Vous entrez dans la cabine de première classe et vous vous installez dans un confortable fauteuil. L'hôtesse vous amène la collation promise que vous savourez avec un vrai plaisir. Votre choix ne vous permettra pas de vivre une aventure hors du commun, mais vous allez passer des vacances formidables qui resteront, jusqu'à la fin de vos jours, gravés dans votre mémoire.

46

Vous attrapez Vanessa, par la main, et la tirez vers vous. Dans l'état de terreur où elle se trouve, elle se laisse manipuler comme une poupée de chiffon. Vous plongez vers la même rive que l'indien et vous vous mettez à nager en espérant que les crocodiles qui pilule dans la région, soient en train de faire la sieste. La jeune femme semble avoir retrouvé ses esprits, une fois dans l'eau, et nage comme une sirène vers la rive. Elle y arrive bien avant vous et, quand vous la rejoignez, vous voyez là vedette ouvrir le feu sur votre pirogue et là détruire. Vous vous tenez, tous deux, sur la plage, trempé et, avant de faire la moindre chose, il va falloir sécher vos vêtements ! Tu va avoir la chance de me voir en sous-

vêtements, vous dit là rouquine, alors qu'elle ôte ses vêtements. Une fois que vous vous êtes assurés que les pirates ont continué leur route, vous faites de même. À l'abri derrière la verdure, vous étendez vos vêtements Et vous vous mettez à discuter en attendant de pouvoir les remettre. La femme rousse vous dit que votre balade a tourné court et que, maintenant, il va vous falloir vous frayer un chemin à travers la végétation. Une fois que vous êtes, de nouveau, habillés, vous vous mettez en marche. Au bout d'une longue et dure progression à travers la jungle, vous croisez un sentier qui n'a pu être établie, uniquement, par des êtres humains. Vous demandez à Vanessa, qui vit dans ce secteur, si elle sait qui a pu le réaliser. Elle vous répond qu'il y a des tribus pygmées qui vivent dans le coin et qu'elles sont, parfois très accueillant et parfois hostile, sans que l'on sache pourquoi. Il y a également des tribus de réducteur de tête qu'il ne faut mieux ne pas croiser ainsi que... Vous attendez, pendant un long moment, qu'elle termine sa phrase mais elle ne la reprend pas. Au bout de ce moment, vous lui demandez, ainsi que quoi ? Elle hésite, puis vous dit qu'il paraît, d'après plusieurs légendes qui se recourent, qu'une tribu d'amazones, des femmes guerrières, vie dans ces parages. Il s'agit d'une tribu qui capture les hommes pour leur usage avant de les exécuter. Vous hochez la tête pour indiquer que vous avez compris et vous regardez vers ou mène le sentier. Sur votre gauche, il va, en pente douce, vers une sorte de pic, au **17**. Sur votre droite, le sentier s'enfonce dans la verdure. Vous devez aller au **36** pour partir dans cette direction...

#### 47

Vous ne connaissez rien au pilotage des avions et vous n'avez aucune idée de ce qu'il est mieux de faire. Donc, plutôt que de dire des bêtises, vous préférez ne rien dire. La rouquine, qui tient le manche à balai, est prise d'une crise de panique et elle se met à trembler. La trajectoire de votre appareil devient complètement aléatoire. Vous ne pouvez rien faire, à part prononcer des paroles réconfortantes. Ces dernières ne servent à rien et votre pilote ne parvient pas à retrouver son calme. Le nez de votre avion s'incline vers le sol et, peu à peu, votre attitude décroît. La surface s'approche et, bientôt, dans une immense explosion, l'avion heurte la terre ferme. Vos vacances, loin d'être le séjour de rêve que vous espériez, vous auront coûté la vie

#### 48

Vous n'avez pas confiance dans l'espèce le pont de pierre qui enjambe la lave. Vous suivez donc la périphérie de la salle en direction du « *pont de singe* ». Ce dernier est composé de trois corde disposées en triangle, pointe en bas. La corde inférieure est destinée à recevoir vos pieds alors que les deux supérieurs sont prévus pour que vous puissiez vous tenir à l'aide de vos mains. Vous posez votre pied dessus et vous attrapez les autres puis vous jetez un regard vers le bas pour constater que le fossé est vraiment très très profond, ce qui signifie qu'une chute serait mortelle. Vous avancez, avec prudence, de quelques centimètres à la fois. Les quelques mètres que dure la traversée prennent plusieurs dizaines de minutes, qui vous paraissent des heures voire même des jours. Quand vous posez, enfin, le pied sur la plateforme centrale, vous soupirez longuement, soulagé d'être de nouveau sur un sol ferme. Après quelques secondes passées à récupérer psychologiquement, vous vous remettez en marche vers la porte du temple. Vous passez le seuil et vous vous retrouvez dans une pièce cubique d'environ quatre mètres de côté qui est quasiment complètement remplie de d'or et de bijoux. Vous

n'en croyez pas vos yeux car, de toute votre vie, vous n'avez jamais imaginé, ou même rêvé, d'un tel trésor. Vous restez pétrifié à admirer ses richesses et à vous imaginer ce que vous pourriez en faire quand vous serez rentré à Paris. Une voix, derrière vous, vous sort de votre rêverie car un homme vous remercie de lui avoir permis d'arriver jusqu'ici. Vous faites volte-face pour voir à qui vous avez affaire en vous rendant au **32**

## 49

Même si tout est calme dans la jungle et que le soleil se couche, vous décidez de bivouaquer à l'intérieur du temple afin de passer la nuit à l'abri de ses murs et de vous protéger, ainsi des fauves et des hommes. Vous passez le seuil, alors que la lumière du soleil brille encore sur l'intérieur et vous pénétrez dans une pièce carrée de six mètres de côté. La paroi opposée est percée de deux portes, et le sol de cette pièce est réalisé en pavé de pierres absolument plat. Les événements de la journée, ainsi que votre périple à travers la jungle, vous ont épuisés et vous n'avez plus la force de poursuivre votre exploration. Vous décidez donc de dormir dans cette première pièce afin de reprendre vos fouilles le lendemain matin. Vous dites à Vanessa ce que vous avez décidé et elle vous répond qu'elle est épuisée et qu'elle partage, totalement, votre avis. Vous vous allongez sur le sol, alors que les ténèbres gagnent et vous essayez de trouver sommeil. Vous pensez qu'avec l'état de fatigue dans lequel vous vous trouvez, vous endormir sera facile, mais certaines idées vous passent par la tête et vous maintiennent éveillé. Vous vous demandez comment, alors que vous partiez pour des vacances formidables ou vous comptiez uniquement dormir et manger, vous avez pu vous retrouver mêlé à une chasse aux trésors. Vous vous rappelez le formidable concours de circonstances qui vous a conduit à cette situation et vous vous demandez s'il ne s'agit vraiment que du fruit du hasard. Vos pensées glissent, alors, sur le cas de la rouquine qui dort dans la pièce et vous vous étonnez qu'une pilote d'avion perde aussi facilement son calme et vous abandonne la direction des opérations ! Tous ça relié vous fait penser qu'il y a, comme on dit, « *anguille sous roche* ». C'est avec ces idées qui vous tourmente que vous prenez sommeil. Vous ne vous reposez pas vraiment car vos songes sont remplis de terribles cauchemars. Vous vous voyez, en pleine jungle, poursuivi par des pygmées armés de sarbacanes et bien décidés à vous faire la peau. Vous courez des heures et des heures à travers la végétation, alors que les fléchettes volent autour de vous. Après un réveil en sursaut et le cœur qui bat à cent vingt à l'heure, vous vous rendormez et, cette fois-ci, vous avez des ennuis avec des amazones quand, soudain, un immense grondement vous réveille ! Vous vous levez, tous vos sens en alerte, pour identifier ce qu'est ce vacarme. Au bout d'un moment, vous réalisez qu'il s'agit de roulement de tambours ! Vous jeter un coup d'œil à la rouquine qui dormait à vos côtés, en vous attendant, suite à vos cauchemars, à ne pas la trouver là. À la faible lumière de la lune, vous la voyez assis sur le sol, blême de peur. rendez-vous au **31**

Vous acceptez la proposition de la reine, après avoir regardé en détail Vanessa. Il s'agit vraiment d'une femme magnifique aux cheveux Roux mi-longs qui doit mesurer près d'un mètre quatre-vingt. Elle y a de magnifiques jambes, longues et musclées ! Vous n'aviez pas prévu de vous marier mais comme vous êtes célibataire et qu'un refus vous conduirait, probablement, à la mort, vous acceptez ! ! Dans une dizaine de jours, vous rentrerez en France en compagnie de votre épouse pour reprendre votre travail. Vos vacances, qui devait être paradisiaque, ont fini en une chasse aux trésors mortel et ont, finalement, abouti à votre mariage avec une belle et jeune Amazone. Le reste de votre existence sera digne d'un conte de fées, car tout ne sera que bonheur, joie et amour. Ce mariage forcé finira en mariage d'amour avec Vanessa car vous êtes réellement fait l'un pour l'autre ! vous finirez votre vie ensemble après avoir eu de nombreux enfants...