

ELDORADO

LE SECRET DE LA CITÉ D'OR



1934. Le professeur Henry Dubois, éminent archéologue, a disparu dans des circonstances inexplicables. Seul indice à votre disposition : son carnet de notes personnel, rempli de croquis cryptiques et de coordonnées géographiques éparpillées à travers le globe.

Lancé sur ses traces, vous vous retrouvez plongé dans une course contre la montre internationale. Des canaux brumeux de Venise aux sables mouvants d'Égypte, chaque étape vous rapproche d'une vérité qui dépasse l'entendement. Mais l'ombre de la *Concordia del Oro* plane sur vos pas. Cette organisation impitoyable ne reculera devant rien pour s'emparer des indices en votre possession.

Votre but ultime ? L'**Eldorado**, la mythique cité d'or que des générations de conquistadors ont cherché en vain. Mais le professeur Dubois a découvert que les légendes dissimulaient une réalité bien plus fascinante... et dangereuse.

Incarnez **Claire Dubois**, l'archéologue du Louvre sur les traces de son père ; **Oliver Blackwood**, l'érudit du British Museum envoyé par sa hiérarchie ; ou **Erik Haalandson**, le météorologue norvégien confronté à des anomalies climatiques impossibles.

AVANT-PROPOS

« *L'or n'est qu'un appât pour les fous. La véritable richesse de cette cité réside dans un savoir capable de faire trembler les fondations de notre siècle.* »
— Professeur Henry Dubois, 1932.

Aventurier, vous vous apprêtez à ouvrir un ouvrage singulier. Dans **Eldorado : Le Secret de la Cité d'Or** vous n'allez pas simplement lire une histoire : vous allez la vivre. C'est votre sagacité, votre sens de la survie et la pertinence de vos décisions qui dicteront l'issue de cette expédition planétaire au cœur des années 1930.

Ici, aucun lancer de dés ne viendra décider de votre destin à votre place. Vous êtes le seul maître à bord. Avant de tourner la page et de vous lancer dans l'aventure, lisez attentivement ces quelques règles de voyage :

1. **Préparez votre paquetage** : Recopiez la Feuille d'Aventure sur un carnet ou une feuille volante. Munissez-vous d'un crayon et d'une gomme pour mettre à jour vos points d'Endurance et votre inventaire en temps réel.
2. **Choisissez votre identité** : Trois héros se tiennent prêts à relever le défi. Claire, l'archéologue intrépide ; Oliver, l'érudit brillant ; ou Erik, le météorologue endurci. Chacun possède son propre passé et ses motivations secrètes. Le choix de votre personnage ouvrira des embranchements narratifs uniques au cours de votre périple.
3. **Façonnez vos talents** : Sélectionnez exactement 4 compétences parmi les 12 disponibles. Que vous soyez un expert en *Mécanique*, un maître du *Combat* ou un spécialiste de l'*Occultisme*, vos talents vous permettront de déjouer les pièges de la *Concordia* ou d'accéder à des secrets exclusifs.
4. **Acceptez le danger** : L'enfer vert de l'Amazonie et les complots internationaux sont impitoyables. Si votre score d'Endurance tombe à zéro, votre voyage s'arrête. Il vous faudra alors recommencer l'aventure sous une autre identité, ou avec un autre choix de compétences.

La brume se lève sur les canaux de Venise, les sables du Caire s'agitent et le blizzard sibérien hurle à l'horizon. Le carnet du professeur Dubois est entre vos mains.

CARNET D'EXPÉDITION

ELDORADO — LE SECRET DE LA CITÉ D'OR

Feuille d'aventure • 1934



DOSSIER DE L'EXPLORATEUR

CONFIDENTIEL

Nom du héros _____ Profession / identité _____

Personnage : ☐ Claire Dubois ☐ Oliver Blackwood ☐ Erik Haalandson

COMPÉTENCES — EN CHOISIR 4

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Archéologie • Linguistique • Mécanique • Météorologie • Perception • Discretion
Négociation • Combat • Tir d'élite • Survie • Athlétisme • Occultisme

STATUT & RESSOURCES

ENDURANCE

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

ARGENT _____ £ _____

SACOCHE D'EXPÉDITION — 8 OBJETS MAX.

☐ Carnet de l'expédition

☐	_____
☐	_____
☐	_____
☐	_____
☐	_____
☐	_____
☐	_____
☐	_____

FRAGMENTS D'ORICHALQUE

- | | | |
|--------------------------|--------------------------|----------|
| ☐ | ☐ | Venise |
| ☐ | * | Le Caire |
| ☐ | ☐ | Sibérie |

DOCUMENTS / RELIQUES

NOTES DE TERRAIN • MOTS-CLÉS • INDICES



« Le monde appartient à ceux qui osent suivre la carte jusqu'à l'expédition »

— Carnet de l'expédition Dubois



Liste des 12 Compétences

1. **Archéologie** : Connaissance approfondie de l'histoire, des mythologies anciennes et des civilisations disparues. (Utile pour décoder le lore).
2. **Linguistique** : Capacité à lire et traduire les langues mortes ou rares (latin, hiéroglyphes, runes, glyphes mayas).
3. **Mécanique** : Talent pour réparer les moteurs des années 30 (avions, voitures) et crocheter les serrures ou comprendre les automates.
4. **Météorologie** : Capacité à anticiper les tempêtes (sable, neige) et à utiliser les instruments de navigation (boussole, sextant).
5. **Perception** : Sens aigu de l'observation pour repérer les pièges cachés, les passages secrets ou savoir si un interlocuteur ment.
6. **Discrétion** : Art de se déplacer sans bruit, de se cacher dans les ombres et de faire les poches sans se faire remarquer.
7. **Négociation** : Talent pour persuader, corrompre, obtenir des informations cruciales ou calmer une situation tendue sans violence.
8. **Combat** : Maîtrise du combat au corps à corps et de l'esquive face aux agents de la *Concordia* ou aux brigands.
9. **Tir d'élite** : Précision avec les armes à feu de l'époque (revolver, fusil), utile pour le combat à distance ou pour détruire un mécanisme éloigné.
10. **Survie** : Connaissance des plantes médicinales, capacité à trouver de l'eau, à pister et à résister aux climats extrêmes (jungle, désert, froid).
11. **Athlétisme** : Aptitude physique pour grimper aux murs, sauter par-dessus des vides ou courir pour échapper à un danger immédiat.
12. **Occultisme** : Compréhension des rituels ésotériques, des sociétés secrètes (comme la *Concordia*) et des reliques mystiques.

Exemples de pré-sélection par Personnage

Bien que le joueur puisse choisir librement ses 4 compétences, chaque personnage pourrait avoir des recommandations de départ qui collent à son profil :

- **Claire Dubois** : *Archéologie, Linguistique, Discrétion, Négociation.*
- **Oliver Blackwood** : *Athlétisme, Perception, Occultisme, Tir d'élite.*
- **Erik Haalandson** : *Météorologie, Mécanique, Survie, Combat.*

SYSTEME DE JEU & REGLES

Bienvenue dans cette aventure. Ici, votre destin ne dépendra pas du hasard d'un lancer de dés, mais de vos compétences, de votre équipement et de la pertinence de vos choix.

1. Création de votre personnage

Choisissez d'abord l'un des trois héros proposés dans le prologue : **Claire**, **Oliver** ou **Erik**.

Les trois profils de héros :

- **Claire Dubois (L'Archéologue)** : Fille du professeur disparu. Poussée par une quête personnelle, elle brille par son érudition.
- **Oliver Blackwood (Le Polyglotte)** : Brillant linguiste et chercheur au British Museum. C'est un homme de l'ombre, astucieux et observateur.
- **Erik Haalandson (Le Survivaliste)** : Ancien soldat et météorologue endurci par la solitude des stations polaires. Il mise sur sa force et sa robustesse.

Ensuite, sélectionnez exactement **4 compétences parmi les 12 de la liste ci-dessous**. **Notez-les sur votre Feuille d'Aventure**. Ces compétences feront de vous un **spécialiste dans certains domaines**.

2. Gestion de l'équipement et de l'argent

Votre **Inventaire** est limité à **8 objets** au total (les vêtements portés ne comptent pas). Si vous trouvez un nouvel objet alors que votre sac est plein, vous devez en abandonner un pour lui faire de la place. Les objets gravés d'un astérisque (*) sont des objets de quête et ne peuvent pas être jetés.

Vous commencez l'aventure avec une bourse contenant **50 Livres Sterling**, la monnaie internationale des voyageurs dans les années 1930.

3. Endurance

Vous commencez l'aventure avec votre score d'**Endurance au maximum (20 points)**.

- Les combats ou les pièges vous feront perdre des points d'Endurance.
- Si votre Endurance tombe à **0**, votre aventure s'arrête ici : la *Concordia del Oro* a réussi à vous éliminer.
- Vous pouvez regagner de l'Endurance en mangeant, en vous reposant ou en vous soignant si le texte vous y autorise, sans jamais dépasser le score initial de 20.

À présent, il est temps pour vous de partir à l'aventure !

Prologue 1 : Claire Dubois – Les Ombres du Louvre

L'odeur familière du vieux papier et de la cire à parquet vous entoure. Dans votre bureau niché sous les toits du palais du Louvre, à Paris, vous examinez une statuette aztèque. Soudain, on frappe à la porte. Un coursier essoufflé vous remet un colis volumineux, couvert de timbres usés et d'empreintes de boue séchée. Votre cœur rate un battement en reconnaissant l'écriture sur l'étiquette : celle de votre père, le professeur Henry Dubois, disparu deux ans plus tôt au cours d'une mystérieuse expédition en Amérique du Sud. Les mains tremblantes, vous déchirez la toile de jute. À l'intérieur se trouve son carnet de notes en cuir usé, accompagné d'une lettre d'adieu.

« Ma chère Claire, si tu lis ces lignes, c'est que la jungle m'a pris. J'ai découvert la piste de l'Eldorado, la mythique cité perdue. Sa richesse n'a rien à voir avec l'or, Claire, elle cache une puissance qui dépasse l'entendement humain. Mais pour y accéder, tu dois d'abord réunir trois fragments d'un parchemin métallique indestructible. Mes recherches m'ont permis de remonter jusqu'à trois conquistadors qui, terrifiés par ce qu'ils avaient découvert à l'Eldorado, se rebellèrent contre leur chef avant de se séparer. Chacun emporta avec lui l'un des trois fragments et le cacha loin des deux autres. Le premier fragment est caché à Venise, dissimulé dans le mécanisme d'un automate horloger de la Renaissance au cœur d'un palais secret. Le deuxième est enfoui au Caire, scellé dans un sarcophage oublié sous la pyramide de Saqqarah. Le troisième est dissimulé en Sibérie, gelé au sein d'un autel chamanique secret au milieu de la taïga. Ne fais confiance à personne, une société de l'ombre nous traque. ».

En feuilletant le carnet, la culpabilité et l'excitation se mélangent en vous : vous devez terminer son œuvre, et peut-être, le retrouver. Vous bouclez votre valise, prête à embarquer.

- Pour vous rendre à **Venise**, en Italie, afin de fouiller le palais secret durant le Carnaval, allez au [1](#).
- Pour vous envoler vers **Le Caire**, en Égypte, et explorer les tombes oubliées, allez au [61](#).
- Pour embarquer vers la **Sibérie**, en Russie, et braver le froid de la taïga gelée, allez au [121](#).

Lorsque vous aurez achevé avec succès votre aventure, vous aurez le droit de découvrir les derniers secrets de l'Eldorado en vous rendant à la page 117.

Prologue 2 : Oliver Blackwood – Les Secrets du British Museum

La brume londonienne de ce matin de 1934 s'infiltré par les hautes fenêtres du British Museum. Vous êtes interrompu dans votre catalogage de tablettes cunéiformes par Sir Arthur Cavendish, le prestigieux conservateur en chef. L'homme semble avoir vieilli de dix ans en une nuit. Il ferme la porte de votre bureau à clé, le regard fuyant, et pose un carnet noirci sur votre table.

« Oliver, mon garçon, l'heure est grave », chuchote-t-il d'une voix brisée. « Ce carnet appartenait à mon cher collègue Henry Dubois. Nous faisons partie de la même expédition. Henry a disparu, et des forces obscures traquent ses découvertes. Il a trouvé la piste de l'Eldorado, Oliver. Ce lieu abrite la technologie d'une civilisation perdue, un savoir ancien qui ne doit pas tomber entre de mauvaises mains. Ce carnet indique la position de trois fragments d'un parchemin unique indispensables pour localiser le passage secret vers cette cité. Henry avait découvert que ces fragments furent dispersés par trois conquistadors : trois hommes qui se rebellèrent contre leur chef après avoir vu l'Eldorado, puis partirent chacun dans une direction différente avec une partie du secret. Le premier fragment est caché à Venise, dissimulé dans le mécanisme d'un automate horloger de la Renaissance au cœur d'un palais secret. Le deuxième est enfoui au Caire, scellé dans un sarcophage oublié sous la pyramide de Saqqarah. Le troisième est dissimulé en Sibérie, gelé au sein d'un autel chamanique secret au milieu de la taïga. Le gouvernement me surveille, je ne peux pas bouger. C'est à vous d'y aller. » Sir Arthur vous glisse une bourse de billets et le carnet. La terreur dans les yeux de votre mentor vous convainc du danger. L'aventure vous appelle loin des bibliothèques feutrées.

- Pour vous rendre à **Venise**, en Italie, afin de fouiller le palais secret durant le Carnaval, allez au [1](#).
- Pour vous envoler vers **Le Caire**, en Égypte, et explorer les tombes oubliées, allez au [61](#).
- Pour embarquer vers la **Sibérie**, en Russie, et braver le froid de la taïga gelée, allez au [121](#).

Lorsque vous aurez achevé avec succès votre aventure, vous aurez le droit de découvrir les derniers secrets de l'Eldorado en vous rendant à la page 117.

Prologue 3 : Erik Haalandson – Le Mystère de la Station Météo

Le vent hurle à décorner les bœufs contre les parois en bois de votre station météorologique isolée sur la côte norvégienne. Habitué à la solitude et aux relevés de températures, vous profitez d'une accalmie pour explorer une grotte côtière que la marée basse vient de libérer. C'est là, coincé derrière une stalagmite de glace, que vous découvrez le squelette figé d'un explorateur. Dans son sac à dos étanche, une découverte incroyable vous attend : un journal de bord appartenant à un membre d'une expédition française menée par un certain professeur Dubois.

De retour près du poêle, vous dévorez les pages. Ce que vous lisez bouleverse vos certitudes. Le journal parle d'une expédition à la recherche de l'Eldorado, une cité qui abriterait une technologie secrète capable de contrôler le climat et de provoquer des cataclysmes, conçue par un peuple oublié bien plus ancien que l'humanité moderne ! En tant que météorologue, les graphiques sur les perturbations atmosphériques vous coupent le souffle. L'auteur insiste sur un détail historique étrange : trois conquistadors seulement auraient survécu à la découverte de l'Eldorado et se seraient rebellés contre leur chef. Avant de se séparer, ces trois hommes divisèrent un parchemin en trois fragments, chacun emportant sa part du secret. Pour retrouver le temple menant à la cité, il faut donc réunir ces trois fragments. Le premier fragment est caché à Venise, dans le mécanisme d'un automate horloger au cœur d'un palais secret. Le deuxième est au Caire, scellé dans un sarcophage oublié sous la pyramide de Saqqarah. Le troisième est en Sibérie, gelé au sein d'un autel chamanique secret. Sentant que vous tenez le plus grand secret scientifique du siècle, vous enfiler votre manteau de fourrure et quittez votre routine polaire.

- Pour vous rendre à **Venise**, en Italie, afin de fouiller le palais secret durant le Carnaval, allez au [1](#).
- Pour vous envoler vers **Le Caire**, en Égypte, et explorer les tombes oubliées, allez au [61](#).
- Pour embarquer vers la **Sibérie**, en Russie, et braver le froid de la taïga gelée, allez au [121](#).

Lorsque vous aurez achevé avec succès votre aventure, vous aurez le droit de découvrir les derniers secrets de l'Eldorado en vous rendant à la page 117.

CARNET DE TERRAIN — FEUILLE D'AVENTURE

Expédition Dubois • 1934 — Double page conçue pour être imprimée et remplie au crayon.

DOSSIER DE L'EXPLORATEUR Nom / personnage _____ _____ Profession / identité _____ ENDURANCE _____ ARGENT _____ _____	COMPÉTENCES — EN CHOISIR 4 1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ <small>Archéologie • Linguistique • Mécanique • Météorologie • Perception • Discrétion • Négociation • Combat • Tir d'élite • Survie • Athlétisme • Occultisme</small>
SACOCHE — 8 OBJETS MAX. ☐ 1. _____ ☐ 2. _____ ☐ 3. _____ ☐ 4. _____ ☐ 5. _____ ☐ 6. _____ ☐ 7. _____ ☐ 8. _____ _____	ARMES & MUNITIONSFRAGMENTS / COORDONNÉES _____ _____ _____ _____ Venise : V = _____ Le Caire : C = _____ Sibérie : S = _____ Parchemin reconstitué : ☐ _____ _____

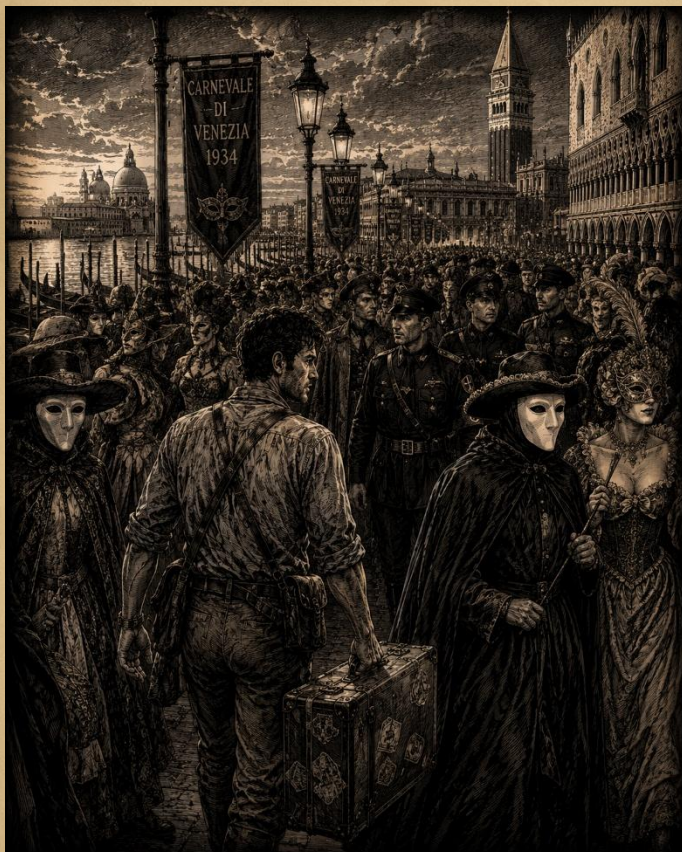
JOURNAL DE PATROUILLE — NOTES D'EXPÉDITION

Mots-clés, énigmes, indices, numéros à revisiter et observations.

[illegible]

VENISE — LA SÉRÉNISSIME

Masques, canaux et palais secrets



Le sifflet strident de la locomotive à vapeur déchire l'air glacé de la gare de **Venise-Santa Lucia**. Dans un long nuage de vapeur blanche, le train s'immobilise enfin. Vous descendez sur le quai, votre valise à la main, aussitôt happé par une atmosphère aussi enivrante qu'irréelle.

Nous sommes au cœur du mois de février et Venise vit au rythme de son célèbre Carnaval. La foule est dense, bruyante, éclatante de couleurs. Des aristocrates drapés dans de somptueux costumes de soie croisent des musiciens ambulants, tandis que des silhouettes anonymes dissimulent entièrement leur visage derrière le traditionnel **Bauta**, ce masque blanc dont l'expression figée rend chacun impossible à reconnaître. Les rires fusent, les confettis voltigent au gré de la brise, et les violons résonnent jusque dans les canaux.

Pourtant, derrière cette apparente insouciance, une tension sourde règne sur la cité. Des miliciens fascistes en chemise noire patrouillent méthodiquement entre les voyageurs. Leur regard froid balaie la foule avec une méfiance presque malade. À leur passage, certaines conversations

s'interrompent aussitôt et quelques regards se détournent discrètement. Ici, même la fête semble devoir se plier à la peur. Votre objectif est clair. D'après les notes laissées dans le carnet, l'un des fragments du mystérieux parchemin est dissimulé dans le palais décrépit de la comtesse Contarini, au cœur de Venise. Mais au milieu de cette marée de masques, où chacun cache son identité, la prudence est plus que jamais de mise. Derrière un sourire de porcelaine peut tout aussi bien se dissimuler un simple carnavalier... qu'un agent de la **Concordia del Oro**.

- Si vous incarnez **Claire Dubois**, rendez-vous au [2](#).
- Si vous incarnez **Oliver Blackwood** ou **Erik Haalandson**, rendez-vous au [3](#).

2

Les notes de votre père évoquaient un homme de confiance au cœur de cette ville où les apparences sont trompeuses : **Matteo**, un vieil antiquaire installé dans le quartier du Cannaregio. Fidèle ami d'Henry Dubois, il serait parvenu à se procurer une invitation pour le prestigieux bal masqué organisé ce soir même au palais Contarini. Vous quittez l'agitation de la gare et vous enfoncez dans le dédale des ruelles étroites. Peu à peu, les chants du Carnaval s'estompent, remplacés par le clapotis de l'eau contre les fondations des maisons et le grincement des enseignes suspendues au-dessus des passages. Plusieurs fois, vous jetez un regard derrière vous. Depuis votre arrivée, une étrange impression ne vous quitte pas : celle d'être observé. Après de longues minutes de marche, vous atteignez enfin une petite boutique coincée entre deux immeubles décrépits. Une vieille enseigne de bois, usée par le temps, oscille doucement au-dessus de la

porte. On peut encore y distinguer quelques lettres effacées annonçant un commerce d'antiquités. Prenant une profonde inspiration, vous poussez la porte. **Rendez-vous au 4.**

◇ 3 ◇

Vous ne disposez d'aucune invitation pour le prestigieux bal organisé au palais Contarini. Entrer par la grande porte relèverait du suicide, surtout avec la présence de la milice fasciste et des agents de la Concordia dissimulés parmi les invités.

Après quelques renseignements glanés auprès d'un gondolier bavard, une idée s'impose à vous. Le palais est bordé par plusieurs canaux secondaires beaucoup moins fréquentés que son embarcadère principal. Si vous parvenez à les emprunter avant la tombée complète de la nuit, vous aurez peut-être une chance de trouver une entrée de service, une fenêtre oubliée ou une galerie donnant directement sur les étages privés.

Vous louez une vieille gondole dont le bois porte les cicatrices de plusieurs décennies passées à sillonner la lagune. Le batelier vous lance un regard méfiant avant de s'éloigner sans poser de questions.

À mesure que vous progressez dans le labyrinthe aquatique de Venise, les chants du Carnaval deviennent plus lointains. Les façades décrépies des palais défilent lentement dans les reflets sombres de l'eau. Chaque pont semble pouvoir dissimuler un observateur.

Vous avez la désagréable impression que quelqu'un vous attend déjà.

• Rendez-vous au 5.

◇ 4 ◇

La petite boutique de Matteo semble figée hors du temps.

Lorsque vous poussez la porte, une vieille clochette tinte doucement, rompant le silence poussiéreux des lieux. Des centaines d'objets anciens s'entassent sur les étagères : globes terrestres défraîchis, sabres orientaux, pendules, cartes marines, statues antiques et masques vénitiens dont les regards immobiles semblent suivre chacun de vos mouvements.

Un vieil homme aux cheveux argentés apparaît derrière un rideau de velours. Malgré son âge avancé, son regard demeure incroyablement vif. Lorsque vous lui présentez le carnet de votre père, son visage se fige.

— Claire... murmure-t-il d'une voix chargée d'émotion. Henry m'avait demandé de veiller sur vous si jamais il ne revenait pas.

Il vous invite à approcher du comptoir.

— Les hommes qui le poursuivaient sont arrivés à Venise il y a plusieurs jours. Ils interrogent antiquaires, collectionneurs et même certains nobles. Ils savent que quelqu'un finira par venir chercher le fragment.

Il ouvre alors délicatement un coffret de noyer.

À l'intérieur reposent un élégant masque de velours noir ainsi qu'une invitation richement décorée portant le sceau de la comtesse Contarini.

— Grâce à cela, vous pourrez entrer au bal de ce soir. L'automate que vous cherchez se trouve dans le salon privé de la comtesse, au deuxième étage. Mais prenez garde... ce palais est devenu un véritable nid de serpents.

À cet instant précis, de lourds coups résonnent contre la porte de la boutique. Puis une voix sèche ordonne quelque chose en italien. Matteo pâlit. Quelqu'un vient d'arriver.

- Si vous possédez la compétence **DISCRÉTION**, rendez-vous au 6.
- Si vous possédez la compétence **NÉGOCIATION**, rendez-vous au 7.
- Sinon, rendez-vous au 8.

◇ 5 ◇

La gondole glisse silencieusement sur les eaux noires d'un canal désert. Au détour d'un pont de pierre apparaît enfin le palais Contarini. Même rongé par les années, le bâtiment demeure majestueux. Ses façades gothiques se reflètent dans la lagune tandis que des dizaines de fenêtres illuminées laissent échapper les éclats d'un orchestre jouant une valse entraînante. Les invités arrivent par l'embarcadère principal, accueillis par des domestiques en livrée et des gardes dont les uniformes impeccables contrastent avec leurs regards soupçonneux. Vous, vous gardez vos distances. Chaque ouverture est étudiée avec soin. Une fenêtre entrouverte... Une terrasse oubliée... Une grille donnant accès aux cuisines... Quelque part existe forcément un passage moins surveillé.

- Si vous possédez **ATHLÉTISME**, rendez-vous au [9](#).
- Si vous possédez **MÉCANIQUE** ou **PERCEPTION**, rendez-vous au [10](#).
- Si vous possédez **DISCRÉTION**, rendez-vous au [11](#).
- Sinon, rendez-vous au [12](#).

◇ 6 ◇

Sans perdre une seconde, Matteo soulève un lourd tapis persan et dévoile une trappe soigneusement dissimulée dans le plancher.

— Vite !

Vous vous glissez dans la cave humide au moment même où la porte de la boutique vole en éclats.

Le cœur battant, vous retenez votre respiration tandis que des bottes résonnent juste au-dessus de votre tête. Des voix dures interrogent Matteo. Les inconnus fouillent les étagères, renversent des caisses et fracassent plusieurs vitrines. Profitant du vacarme, vous rampez dans l'obscurité jusqu'à une petite grille d'évacuation donnant sur une ruelle voisine. Sur le sol, vous apercevez une barre de fer tordue qui pourrait vous servir. Ajoutez la **Barre de fer** à votre équipement. Après quelques efforts, vous parvenez à vous extraire de la cave et retrouvez l'air glacial de Venise. Vous êtes libre... mais Matteo devra désormais se débrouiller seul.

- Ajoutez un **Masque de velours** et une **Invitation au bal à votre inventaire**.
- Rendez-vous au [31](#).

◇ 7 ◇

Lorsque les deux hommes masqués pénètrent dans la boutique, vous faites un pas en avant sans laisser paraître la moindre hésitation.

— Où est le carnet de Dubois ? demande l'un d'eux en faisant apparaître la lame effilée d'un couteau.

Vous soutenez son regard. Avec un calme remarquable, vous affirmez que le carnet a déjà été vendu, quelques heures plus tôt, à un riche collectionneur américain logeant à l'hôtel Danieli. Les deux agents échangent un regard. Pendant cette précieuse seconde d'hésitation, Matteo disparaît discrètement par une porte donnant sur l'arrière-boutique. Malheureusement, l'un des hommes comprend soudain que vous cherchez seulement à gagner du temps. Il vous projette violemment contre une armoire ancienne avant de prendre la fuite avec son complice. La douleur vous coupe le souffle, et lorsque vous vous relevez, vous apercevez l'invitation tombée au pied du comptoir.

- Perdez 2 points d'Endurance. Ajoutez une **Invitation au bal à votre inventaire**.
- Rendez-vous au [31](#).

◇ 8 ◇

Tout se déroule beaucoup trop vite. Les coups redoublent contre la porte en bois verrouillé, faisant trembler les étagères de la boutique et tinter les vieux chandeliers en bronze dans un vacarme sinistre. Les

injonctions sèches des agents de la Concordia, hurlées en italien, ne vous laissent plus le moindre doute : ils enfonceront la porte dans quelques secondes.

Instinctivement, vous escaladez les montants sculptés d'une haute bibliothèque en chêne avant d'atteindre une petite lucarne poussiéreuse ouvrant sur les toits. Vous vous y glissez *in extremis*. Le froid mordant et humide de la nuit hivernale vénitienne vous saisit aussitôt au visage, alors que derrière vous, le fracas du bois brisé indique que les hommes en manteaux noirs viennent d'envahir l'échoppe de Matteo. Dans votre précipitation désespérée, vous n'avez pas eu le temps de récupérer l'invitation cartonnée.

Accroupi sur les tuiles de terre cuite glissantes et humides, vous observez la silhouette de la ville qui se découpe dans la brume. Au loin, au-delà des canaux sombres, la structure massive et gothique du palais Contarini domine les toitures. Une corniche de pierre étroite semble rejoindre discrètement les fenêtres des étages supérieurs. Le chemin est acrobatique, gelé et mortel... mais il s'agit désormais de votre unique chance d'entrer.

• Rendez-vous au [11](#).

◇ 9 ◇

Profitant de l'obscurité, vous amenez silencieusement la gondole contre le mur extérieur du palais. Le marbre est glissant sous vos doigts, mais les nombreuses sculptures offrent suffisamment de prises pour entreprendre l'ascension. Centimètre après centimètre, vous grimpez jusqu'au balcon supérieur. À quelques mètres seulement, un milicien fasciste fume distraitement en contemplant les lumières de Venise. Vous attendez qu'il tourne légèrement la tête, puis vous franchissez la balustrade d'un mouvement souple, disparaissant derrière un immense rideau de velours sans avoir attiré la moindre attention.

Votre infiltration est une réussite.

• **Ajoutez le mot-clé Infiltré** à votre feuille d'aventure.

• Rendez-vous au [13](#).

◇ 10 ◇

Vous sautez sur le quai avant même que la gondole ne soit complètement immobilisée. Un garde surgit aussitôt de l'ombre. Surpris par votre rapidité, il n'a pas le temps de donner l'alerte. Votre premier coup le déséquilibre, le second l'envoie lourdement contre le mur de pierre. En quelques secondes, l'homme s'effondre, inconscient. Vous traînez son corps sous une arche envahie par les ombres avant de fouiller rapidement ses poches. Vous y découvrez un robuste trousseau de clés ainsi qu'un revolver réglementaire parfaitement entretenu. Voilà qui pourrait considérablement faciliter votre progression à l'intérieur du palais.

• **Ajoutez un Revolver (6 balles)** ainsi que le **Trousseau de clés** à votre inventaire.

• Rendez-vous au [14](#).

◇ 11 ◇

Après avoir franchi la porte dérobée — ou la haute fenêtre donnant sur les couloirs de service — vous prenez quelques instants pour reprendre votre souffle. L'intérieur du palais contraste violemment avec l'agitation du Carnaval. Ici, tout n'est que silence feutré, tapis épais et boiseries anciennes. L'air est chargé d'une subtile odeur de cire d'abeille, de vieux cuir et de parfum raffiné. Au loin, les violons du bal jouent une valse entraînante, étouffée par les épais murs du palais. Vous avancez prudemment dans un couloir réservé aux domestiques. Les murs sont couverts de tableaux représentant les anciens membres de la famille Contarini. Leurs regards semblent suivre chacun de vos pas.

Un escalier de service monte vers les appartements privés du deuxième étage, là où se trouve l'automate. Vous commencez à gravir les premières marches lorsqu'un bruit de conversation vous fait immédiatement vous figer. Deux hommes portant la livrée des majordomes apparaissent au bout du couloir. Leurs

masques dorés brillent sous la lumière des appliques. Leur démarche est beaucoup trop assurée pour de simples serviteurs.

Vous comprenez aussitôt qu'ils surveillent les lieux.

- Si vous possédez le **Trousseau de clés**, rendez-vous au [15](#).
- Si vous possédez la compétence **DISCRÉTION** ou le mot-clé **Infiltré**, rendez-vous au [13](#).
- Sinon, rendez-vous au [16](#).

◇ 12 ◇

Vous patientez dans l'obscurité, espérant qu'une occasion favorable finira par se présenter. Mais la lagune en décide autrement : le léger ressac pousse lentement votre gondole vers l'embarcadère principal. Avant même que vous puissiez corriger votre trajectoire, un puissant projecteur balaie la surface de l'eau. La lumière s'arrête net sur votre embarcation.

— **Ehi ! Chi siete ?**

Une vedette de patrouille fasciste fonce dans votre direction. Au même instant, un homme portant un masque noir saute sur le quai voisin. À la manière dont il dégaine son arme, vous reconnaissez immédiatement un agent de la Concordia del Oro. La discrétion n'est plus une option. Vous bondissez sur les pierres humides de l'embarcadère. Le combat est désormais inévitable.

- Si vous possédez la compétence **COMBAT**, rendez-vous au [17](#).
- Sinon, rendez-vous au [18](#).

◇ 13 ◇

Vous progressez dans les galeries supérieures avec une lenteur calculée. Sous vos pieds, à travers la balustrade en marbre, les invités continuent de danser sans se douter qu'une véritable chasse à l'homme se déroule quelques mètres au-dessus de leurs têtes. Les lustres de cristal de Murano projettent leurs reflets chatoyants sur les dorures des plafonds, tandis que l'orchestre poursuit sa valse avec une élégance presque irréelle, dont l'écho vous parvient feutré, étouffé par les épais tapis de soie rouge.

Vous laissez cette agitation factice derrière vous pour vous enfoncer dans un couloir plongé dans la pénombre. L'air y est plus frais, chargé d'une subtile odeur de cire d'abeille et de vieux bois. Au bout du passage se dresse enfin l'objectif de votre infiltration : une imposante double porte en noyer sculpté. Selon les notes cryptiques du carnet, le bureau privé de la comtesse se trouve juste derrière, protégeant l'automate horloger. Malheureusement, une lourde serrure de bronze, massive et ouvragée, interdit cruellement l'accès.

- Si vous possédez le **Passe-partout du Palais**, rendez-vous au [33](#).
- Si vous possédez la compétence **MÉCANIQUE**, rendez-vous au [20](#).
- Si vous possédez la compétence **DISCRÉTION**, rendez-vous au [21](#).
- Sinon, rendez-vous au [22](#).

◇ 14 ◇

VENEZIA • 1934

Les clés dérobées s'avèrent précieuses. Vous découvrez une petite porte métallique presque entièrement dissimulée sous le niveau de l'eau. L'une des clés tourne parfaitement dans la serrure. La porte s'ouvre sur un ancien escalier de pierre envahi par l'humidité, et vous pénétrez dans les fondations du palais. Là, l'eau vous arrive jusqu'aux mollets tandis que vous avancez entre les arches soutenant le bâtiment. Chaque goutte tombant de la voûte résonne comme un coup de marteau dans le silence. Sur le sol, vous apercevez une barre de fer tordue qui pourrait vous servir. Ajoutez la **Barre de fer** à votre équipement. Au-dessus de vous, des voix approchent, aussi vous éteignez rapidement votre lampe. Deux gardes discutent tranquillement en italien. En dressant l'oreille, vous distinguez plusieurs mots... puis une

information essentielle : ils semblent évoquer le code de sécurité de la grille donnant accès aux étages privés.

- Si vous possédez la compétence **LINGUISTIQUE**, rendez-vous au **23**.
- Sinon, rendez-vous au **11**.

◇ 15 ◇

Vous introduisez rapidement l'une des clés dans la serrure de la porte la plus proche. Un léger déclic retentit. Sans plus attendre, vous vous glissez à l'intérieur juste avant que les deux faux majordomes ne passent devant votre cachette, pour déboucher dans un ancien garde-manger.

Des étagères couvertes de bocaux, de bouteilles de vin et de jambons suspendus plongent la salle dans une obscurité presque totale. Toutefois, un étrange flacon attire votre attention : il s'agit d'un antidote. Supposant qu'un tel objet pourrait vous servir, vous l'empochez aussitôt. Notez l'**Antidote** sur votre feuille d'aventure. À travers l'étroite fente de la porte, vous observez les deux hommes poursuivre leur ronde sans ralentir. L'un d'eux s'arrête quelques secondes. Vous retenez votre souffle. Finalement, ils s'éloignent, et le silence revient. Ce n'est qu'à ce moment-là que vous ressortez prudemment. Au fond du couloir, un discret escalier de service grimpe vers les appartements privés. La voie est libre.

- Rendez-vous au **13**.

◇ 16 ◇

Les deux hommes se retournent presque simultanément dans un mouvement d'une synchronisation parfaite. Leurs masques dorés de la *Commedia dell'arte* cachent l'expression de leurs visages, mais leur réaction physique ne laisse place à aucune ambiguïté : ils ne sont pas de simples serviteurs de maison. Le vernis des apparences s'écaille instantanément.

L'un d'eux entrouvre sa veste de livrée pour faire apparaître la crosse sombre d'un pistolet automatique d'ordonnance. Le second, d'un geste fluide et expert, dégaine de sa manche un long stylet affûté dont la lame effilée reflète cruellement la lumière vacillante des appliques murales. Aucune sommation, aucune discussion n'est envisageable dans ce couloir feutré. Si vous ne les neutralisez pas à la seconde même, le sifflet de leur alerte scellera votre destin.

- Si vous possédez la compétence **COMBAT**, rendez-vous au **24**.
- Sinon, rendez-vous au **25**.

◇ 17 ◇

Vous bondissez devant vous avant même que votre adversaire n'ait le temps d'épauler son fusil ou de réaliser la vitesse de votre charge. Votre première attaque, un direct foudroyant, le cueille à la gorge et brise son élan. Sans lui laisser le temps de reprendre son souffle, vous saisissez fermement son bras armé, pivotez sur vos appuis et utilisez sa propre force pour le projeter par-dessus la balustrade de pierre.

Dans un grand éclaboussement qui résonne brièvement dans l'étroitesse du canal, le milicien disparaît dans les eaux noires et glaciales de la lagune. Sans perdre une précieuse seconde, vous vous engouffrez par l'entrée de service restée entrouverte, le cœur battant à tout rompre. Le couloir dans lequel vous débouchez est désert, baigné d'une odeur de cire. Avant de poursuivre votre progression, vous ramassez à la hâte l'équipement abandonné par votre agresseur sur le quai.

- Ajoutez un **Trousseau de clés** et un **Revolver (6 balles)** à votre inventaire.

- Rendez-vous au **11**.

◇ 18 ◇

Le coup est d'une violence inouïe. Vous n'avez pas le temps d'esquiver la charge du garde, qui abat lourdement la crosse en bois de son fusil contre votre épaule. Une douleur fulgurante et paralysante traverse tout votre bras, vous arrachant un grognement de souffrance. Le choc vous fait reculer de plusieurs pas, la vision temporairement troublée par le vertige.

Dans un ultime sursaut d'adrénaline, vous rassemblez vos forces déclinantes pour le repousser violemment, avant de vous jeter à corps perdu à travers une porte de service entrouverte. Vous refermez brutalement le lourd battant de chêne derrière vous et poussez une armoire massive contre le panneau pour bloquer l'accès. Des coups violents et des jurons italiens résonnent aussitôt de l'autre côté. La barricade ne tiendra pas longtemps. Vous devez continuer à avancer malgré la douleur qui vous tenaille.

- **Perdez 4 points d'Endurance.** Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [11](#).

◇ 19 ◇

Vous abandonnez provisoirement le couloir principal pour explorer une aile oubliée du palais. Ici, les fastes du Carnaval semblent appartenir à un autre monde. Les boiseries sont ternies par le temps, les plafonds lézardés, et une fine couche de poussière recouvre un mobilier que personne ne semble avoir touché depuis des décennies.

Au détour d'un salon désert, vous découvrez un secrétaire en noyer dont plusieurs tiroirs sont restés entrouverts. Les documents qu'ils contiennent sont pour la plupart rongés par l'humidité, mais un petit carnet relié de cuir attire immédiatement votre attention. Les premières pages portent les armoiries de la famille Contarini.

Vous le feuillotez rapidement. Son auteur évoque avec inquiétude la visite de mystérieux Espagnols venus plusieurs siècles auparavant, puis fait allusion à un terrible secret transmis de génération en génération. Peut-être y trouverez-vous un indice précieux.

- **Si vous possédez la compétence ARCHÉOLOGIE ou LINGUISTIQUE,** rendez-vous au [26](#).
- **Sinon,** rendez-vous au [13](#).

◇ 20 ◇

Vous sortez votre nécessaire de crochetage et vous agenouillez devant la lourde serrure de bronze. Le mécanisme est ancien, mais remarquablement entretenu. Chaque goupille résiste avec une précision presque horlogère, comme si celui qui l'avait conçue avait voulu décourager les intrus les plus expérimentés. Une goutte de sueur glisse le long de votre tempe. Au loin, la musique continue de résonner dans la salle de bal. Les invités dansent, inconscients de ce qui se joue à quelques mètres d'eux. Enfin... Un déclic presque imperceptible retentit. Vous entrouvrez lentement la porte et vous glissez dans le bureau privé de la comtesse sans avoir éveillé le moindre soupçon.

- Rendez-vous au [33](#).

◇ 21 ◇

La serrure est trop complexe pour être forcée sans outils. Vous levez alors les yeux et remarquez une petite imposte vitrée située au-dessus de la porte. Après vous être assuré que personne ne patrouille dans le couloir, vous prenez appui contre le chambranle, grimpez avec précaution et vous hissez jusqu'à l'ouverture. Le verre grince légèrement sous votre poids, mais tient bon. Vous retenez votre souffle. Quelques secondes plus tard, vous vous laissez tomber doucement de l'autre côté. L'épais tapis du bureau amortit complètement votre réception. Vous êtes entré sans laisser la moindre trace.

- Rendez-vous au [33](#).

◇ 22 ◇

Ne voyant aucune autre solution et entendant les pas se rapprocher dans votre dos, vous reculez de deux pas, fixez vos appuis sur le tapis de soie et lancez un violent coup de talon contre la serrure de bronze. Le vieux bois séculaire éclate dans un fracas assourdissant qui brise instantanément l'atmosphère feutrée de l'étage.

L'écho de la destruction résonne dans toute l'aile du palais, brisant net vos chances de discrétion. Vous franchissez le seuil du bureau de la comtesse au moment précis où des cris d'alerte éclatent derrière vous, à l'extrémité de la galerie.

— *Là-bas ! Arrêtez-le !*

Le martèlement lourd de bottes militaires résonne déjà sur le parquet précieux. Vous n'avez plus que quelques secondes d'avance. Vous vous précipitez à l'intérieur de la pièce et rabattez les débris de la porte, conscient que la meute de la Concordia sait désormais exactement où vous trouver.

• Rendez-vous au **34**.

◇ 23 ◇

Vous restez immobile dans l'obscurité tandis que les deux gardes poursuivent leur conversation. Le dialecte vénitien qu'ils emploient est difficile à suivre, mais vos connaissances linguistiques vous permettent d'en saisir l'essentiel. Ils évoquent un ancien mécanisme installé dans le bureau de la comtesse. L'un d'eux plaisante même sur une énigme « que seuls ceux qui connaissent les trois hommes ayant défié Pizarro peuvent résoudre ». Vous gravez soigneusement cette information dans votre mémoire. Elle pourrait bien faire la différence entre la réussite... et une mort certaine.

| **Ajoutez le mot-clé Averti** à votre *feuille d'aventure*.

• Rendez-vous au **11**.

◇ 24 ◇

Les deux faux majordomes n'ont pas le temps de comprendre ce qui leur arrive. Vous foncez sur le premier avant qu'il ne puisse dégainer son arme et le plaquez violemment contre le mur. Son compagnon tente de sortir un pistolet automatique, mais vous le désarmez d'un coup de coude parfaitement placé. Quelques secondes plus tard, les deux hommes gisent inconscients sur le tapis. Vous les fouillez rapidement. Sous leurs élégantes livrées, chacun porte le même insigne : une boussole dont l'aiguille est brisée. La Concordia del Oro est déjà partout dans le palais. Elle ne s'est pas contentée d'infiltrer les invités. Elle contrôle également une partie du personnel. Vous dissimulez les deux corps dans un placard de service avant de poursuivre votre progression.

• Rendez-vous au **13**.

◇ 25 ◇

Vous tentez de prendre l'avantage, mais vos adversaires sont des combattants entraînés. Le premier détourne votre attaque tandis que le second surgit dans votre angle mort. Une vive douleur vous traverse le bras lorsqu'un stylet effleure votre manche. Vous ripostez avec tout ce qui vous tombe sous la main. Un lourd chandelier en bronze s'abat sur le premier agent. Le second recule juste assez longtemps pour vous permettre de reprendre l'initiative. Après un échange brutal, les deux hommes finissent par s'effondrer. La victoire est vôtre... mais elle vous a coûté cher.

| • **Perdez 4 points d'Endurance**. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au **13**.

Le vieux journal est rédigé dans un mélange d'italien ancien et d'espagnol du XVI^e siècle. Malgré les pages abîmées, vous parvenez à en reconstituer le sens. L'auteur raconte qu'un ancêtre de la famille Contarini recueillit trois conquistadors ayant fui l'expédition de Pizarro. Rongés par la culpabilité, ils avaient juré de cacher à jamais un secret découvert au cœur d'une cité fabuleuse. Avant de disparaître, ils divisèrent une mystérieuse carte métallique en trois fragments et les dispersèrent aux quatre coins du monde. Une phrase attire particulièrement votre attention :

« Ils étaient trois à avoir osé défier leur capitaine. Trois seulement. C'est ce nombre qui protégera le secret jusqu'à la fin des temps. »

Vous refermez lentement le journal. Cette révélation pourrait vous éviter de tomber dans le piège de l'automate.

- Ajoutez le mot-clé **Averti** à votre *feuille d'aventure*. Rendez-vous au [13](#).

◇ 27 ◇

Alors que vous progressez dans les couloirs silencieux du palais, un bruit métallique retentit à l'autre extrémité de la galerie. Une patrouille approche, puis une seconde apparaît derrière vous, vous prenant en tenaille. Les miliciens fascistes avancent d'un pas régulier, leurs bottes claquant contre le marbre. Parmi eux marchent deux hommes vêtus comme de simples domestiques, mais leurs regards froids et leurs bagues ornées d'une boussole brisée ne laissent aucun doute : la Concordia dirige elle-même les recherches. Le cercle se referme. Vous devez agir immédiatement.

- Si vous possédez la compétence **ATHLÉTISME**, rendez-vous au [28](#).
- Si vous possédez la compétence **DISCRÉTION**, rendez-vous au [29](#).
- Sinon, retournez discrètement vers le [13](#).

◇ 28 ◇

Sans hésiter, vous prenez votre élan. Votre main agrippe le lourd lustre de cristal suspendu au plafond. Pendant un bref instant, vous survolez les deux patrouilles médusées. Le lustre oscille dangereusement sous votre poids avant que vous ne lâchiez prise. Vous retombez en roulade de l'autre côté du couloir. Lorsque les premiers cris retentissent, vous êtes déjà debout.

— Attrapez-le !

Les agents se précipitent dans votre direction, mais vous avez pris suffisamment d'avance pour disparaître dans les appartements privés. Votre audace vous a sauvé. Rendez-vous au [13](#).

◇ 29 ◇

Vous repérez une antique armure de cérémonie dressée dans une niche du couloir. Sans perdre une seconde, vous vous glissez derrière elle. Votre respiration devient presque imperceptible. Les bottes des patrouilles se rapprochent. L'un des agents de la Concordia s'arrête à moins d'un mètre de vous. Son masque de carnaval ne dissimule pas complètement la cicatrice qui traverse sa joue.

— Continuez les recherches, ordonne-t-il. Le directeur veut le fragment avant minuit. La comtesse ne doit rien comprendre.

Le directeur...

Pour la première fois, vous apprenez que quelqu'un dirige personnellement l'opération. Quelques instants plus tard, les hommes s'éloignent. Vous attendez encore quelques secondes avant de quitter votre cachette.

- Ajoutez le mot-clé **Directeur** sur votre *feuille d'aventure* puis rendez-vous au [13](#).

◇ 30 ◇

Au détour d'un corridor oublié, vous poussez une petite porte de bois entrouverte. Vous découvrez une chapelle privée. Les murs sont recouverts de fresques anciennes représentant saint Marc, tandis que des dizaines de cierges consumés diffusent une faible odeur d'encens. Au centre de l'autel repose un crucifix d'argent serti de pierres semi-précieuses. À première vue, il pourrait valoir une petite fortune. Pourtant, quelque chose attire davantage votre attention. Sous le socle de marbre, quelqu'un a discrètement gravé une phrase au couteau.

« *Même les saints ferment les yeux lorsque la Concordia vient réclamer son dû.* »

La date inscrite au-dessous remonte à plusieurs années. Cette organisation sévissait déjà bien avant votre arrivée à Venise. Vous hésitez quelques instants.

- Si vous prenez le crucifix, ajoutez un **Crucifix précieux (Valeur : 10 £)** à votre inventaire, puis rendez-vous au [13](#).
- Si vous préférez le laisser à sa place, le silence de la chapelle vous permet de retrouver votre calme. **Regagnez 2 points d'Endurance**, puis rendez-vous au [13](#).

◇ 31 ◇

(Claire Dubois)

Les immenses portes du palais Contarini s'ouvrent devant vous. Le majordome examine longuement votre invitation avant d'incliner respectueusement la tête.

— Soyez la bienvenue, madame.

Vous pénétrez dans une salle de bal d'une splendeur à couper le souffle. Des lustres de Murano projettent leurs reflets sur les dorures des plafonds. Les violons interprètent une valse viennoise tandis que les invités tournent lentement sous des centaines de masques aux formes extravagantes. Sous cette élégance se cache pourtant une étrange tension. Vous remarquez des regards qui s'attardent un peu trop longtemps sur les nouveaux arrivants. Des domestiques semblent échanger de discrets signes de tête. Même certains officiers fascistes paraissent attendre les ordres d'une autorité invisible. La Concordia est ici. Partout. Elle n'a même plus besoin de se cacher. Vous devez maintenant trouver un accès vers les appartements privés de la comtesse.

- Si vous possédez la compétence **PERCEPTION**, rendez-vous au [35](#).
- Si vous possédez le Masque de velours, rendez-vous au [426](#).
- Si vous possédez la compétence **NÉGOCIATION**, rendez-vous au [36](#).
- Si vous possédez la compétence **OCCULTISME**, rendez-vous au [37](#).
- Sinon, rendez-vous au [38](#).

◇ 32 ◇

Alors que vous traversez la piste de danse, un homme vêtu d'un élégant costume noir vous frôle sans ralentir. Son masque représente un corbeau aux plumes d'obsidienne. Avant de disparaître dans la foule, il glisse discrètement un morceau de papier entre vos doigts gantés. Lorsque vous le dépliez, une unique phrase y est inscrite en espagnol :

« **La Concordia sait que l'héritier de Dubois est arrivé à Venise.** »

En relevant la tête, l'inconnu s'est volatilisé. Vous balayez la salle du regard. Pendant un instant, vous croyez apercevoir plusieurs masques de corbeau identiques répartis dans toute la salle. Était-ce un avertissement... ou une menace ?

- Rendez-vous au [31](#).

◇ 33 ◇

Vous refermez doucement la porte derrière vous. Le bureau privé de la comtesse Contarini respire le raffinement et le pouvoir. De hautes bibliothèques en noyer montent jusqu'au plafond, chargées d'ouvrages rares reliés de cuir. Des cartes marines couvrent les murs, retraçant les routes commerciales de la Sérénissime jusqu'aux confins du monde connu. La lueur argentée de la lune traverse les immenses fenêtres donnant sur les canaux et éclaire la pièce d'une lumière presque irréaliste. Au centre du bureau repose l'objet qui a attiré tant de convoitises.

Posé sur un élégant meuble d'acajou trône un automate de la Renaissance d'une facture exceptionnelle. Le chevalier miniature, entièrement réalisé en laiton poli, tient une longue épée orientée vers un astrolabe gravé de constellations. Des dizaines de roues dentées s'entrecroisent sous une fine cloche de verre. Certaines semblent animées d'un mouvement presque imperceptible, alors que personne ne les remonte. Vous sentez aussitôt que cet objet dépasse largement le simple savoir-faire d'un horloger. Quelqu'un... Il y a plusieurs siècles... possédait déjà des connaissances impossibles. Pour l'instant, aucun bruit ne trouble votre concentration. Vous disposez encore de quelques précieuses minutes.

• Rendez-vous au [39](#).

◇ 34 ◇



Vous franchissez le seuil du bureau au moment même où la porte blindée, ou ce qu'il en reste, gémit et menace de voler en éclats sous la violence des premiers coups extérieurs. Vos poursuivants ont remonté la piste à une vitesse terrifiante. Les charnières de bronze grincement, le bois se fissure, et une fine pluie de poussière de plâtre tombe du plafond à chaque nouvel impact du bélier improvisé.

Le stress vous enserre la poitrine : vous comprenez immédiatement que vous n'aurez droit qu'à une seule et unique tentative avant d'être submergé. Au centre du bureau, l'automate du Chevalier de Laiton projette sa silhouette métallique inquiétante et filiforme contre les murs tendus de soie pourpre. Le petit guerrier paraît presque vivant sous la lueur vacillante des chandeliers. Son épée pointée vers le disque gradué attend votre sentence. Vous devez manipuler ses rouages... avant que la porte ne cède définitivement.

• Rendez-vous au [40](#).

◇ 35 ◇

Vous observez attentivement le ballet parfaitement orchestré des invités, des serveurs et des musiciens. Rapidement, un détail attire votre attention. Les domestiques chargés du champagne n'utilisent jamais le majestueux escalier d'honneur. Tous disparaissent derrière une immense tapisserie représentant une scène de chasse. Étrange... Vous attendez qu'un nouveau plateau franchisse le passage. Profitant de la distraction générale, vous vous glissez derrière la lourde tenture. Un étroit couloir de service apparaît. Il serpente discrètement jusqu'aux étages supérieurs. Manifestement, les Contarini avaient prévu un itinéraire

permettant au personnel de circuler sans déranger leurs invités. Vous venez de trouver exactement ce qu'il vous fallait.

• Rendez-vous au [13](#).

◇ 36 ◇

Vous vous approchez d'un officier fasciste occupé à savourer un troisième verre de vin. Son uniforme impeccable contraste avec son visage déjà rougi par l'alcool. Vous engagez la conversation avec un sourire poli, feignant l'admiration devant les décorations épinglées sur sa poitrine. Très vite, son ego fait le reste. — La comtesse possède des trésors extraordinaires..., murmure-t-il en se penchant vers vous. Personne n'entre dans son bureau cette nuit... Pendant qu'il parle, votre regard descend vers sa ceinture. Une lourde clé de bronze y est accrochée. Peut-être pourriez-vous vous en emparer...

- Si vous possédez la compétence **DISCRÉTION**, rendez-vous au [41](#).
- Sinon, vous jugez le risque trop important et préférez vous éloigner avant d'éveiller les soupçons. Rendez-vous au [38](#).

◇ 37 ◇

Depuis l'ombre d'une colonne, vous observez un petit groupe d'invités qui s'est volontairement isolé dans un salon voisin. Tous portent un masque de corbeau doré. Tous arborent la même bague représentant une boussole brisée. La Concordia. Vous vous rapprochez suffisamment pour entendre leur conversation.

— Le mécanisme est toujours actif...

— L'aiguille fera son travail si quelqu'un se trompe...

— Seuls ceux qui connaissent les trois rebelles pourront ouvrir l'automate...

Votre sang se glace. L'automate n'est pas seulement une cachette. C'est également un piège.

- Ajoutez le mot-clé **Averti** à votre *feuille d'aventure*.

• Rendez-vous au [38](#).

◇ 38 ◇ VENEZIA • 1934

Vous inspirez profondément, puis vous laissez votre coude heurter une immense pyramide de verres de cristal. Le fracas est spectaculaire, les conversations s'interrompent et les musiciens cessent de jouer. Des dizaines d'invités se retournent simultanément, pendant que des domestiques accourent. Les gardes quittent leurs postes pour tenter de rétablir l'ordre. Pendant que toute la salle fixe la catastrophe, vous remontez rapidement le grand escalier. Au sommet, vous jetez un dernier regard vers la salle de bal. Plusieurs hommes masqués vous observent déjà. Ils ne bougent pas. Ils semblent simplement vous regarder partir, comme s'ils avaient toujours su où vous finiriez par aller. Un frisson vous parcourt l'échine.

• Rendez-vous au [13](#).

◇ 39 ◇

Vous vous placez devant l'automate. De près, son mécanisme est encore plus fascinant. Le chevalier de laiton tient son épée au-dessus d'un astrolabe gravé de constellations inconnues. Les engrenages tournent avec une fluidité presque surnaturelle, sans qu'aucun ressort apparent n'alimente leur mouvement. Sur le socle en bois de rose est gravée une inscription en latin :

« *La vérité se cache sous le fer. Oriente la lame vers le nombre exact de lieutenants qui se rebellèrent contre Pizarro pour briser le grand secret.* »

Votre mémoire est mise à l'épreuve. Le destin de cette expédition dépend peut-être d'un simple nombre. Multipliez ce chiffre historique par 5, puis ajoutez le résultat au numéro de ce paragraphe (39) pour obtenir votre destination.

- Si votre calcul vous mène vers un paragraphe inexistant ou erroné, cela signifie que vous vous êtes trompé. Les membres de la Concordia del Oro auront alors le temps de mettre la main sur vous, ce qui mettra un terme à votre aventure.

◇ 40 ◇

Les coups redoublent contre la porte. Les charnières commencent à céder. De fines gerbes de poussière tombent du plafond à chaque impact. Vous vous jetez sur l'automate. Le petit chevalier pivote lentement dans un grincement métallique. Son épée désigne un disque gradué. Vous devez choisir. Maintenant. Vous n'aurez pas de seconde chance.

- Si vous possédez le mot-clé **Averti**, vous neutralisez immédiatement le contrepoids caché avant de manipuler le mécanisme. Rendez-vous directement au [54](#).
- Sinon, si vous pensez connaître le nombre exact des lieutenants rebelles, multipliez-le par 5 et ajoutez le résultat au numéro de ce paragraphe (40). Rendez-vous au paragraphe obtenu.
- Si vous n'en avez aucune idée, dans un geste de désespoir, vous frappez l'automate. Rendez-vous au [42](#).

◇ 41 ◇

Profitant d'un éclat de rire général provoqué par une plaisanterie de carnaval, vous vous rapprochez encore un peu plus de l'officier fasciste. Votre conversation se poursuit avec une légèreté et un charme parfaitement étudiés, captivant son attention, tandis que votre main glisse avec la lenteur d'un serpent vers sa hanche droite.

Le lourd passe-partout de bronze, qui permet d'ouvrir les serrures les plus complexes des appartements privés de la comtesse, est suspendu à un simple mousqueton d'acier. Un geste précis. Un millième de seconde. Vous retenez votre respiration au point d'en avoir les tempes qui battent. L'officier lève son verre de cristal pour saluer un dignitaire à l'autre bout de la pièce. D'un mouvement imperceptible de l'index, le mousqueton s'ouvre sans le moindre cliquetis.

Quelques secondes plus tard, l'objet glisse proprement le long de votre manche. L'homme, aveuglé par son ego et l'alcool, ne s'est aperçu de rien. Vous prenez congé avec une révérence courtoise avant de vous fondre et de disparaître définitivement parmi le tourbillon des danseurs.

- Ajoutez le **Passe-partout du Palais** à votre inventaire puis rendez-vous au [13](#).

◇ 42 ◇

Dans un accès de frustration, vous frappez violemment le socle de l'automate. Le choc fait vibrer tout le mécanisme. Pendant une fraction de seconde... il ne se passe rien... puis un déclic métallique retentit. Une fine aiguille jaillit brutalement du cadran et vous entaille profondément la main avant de disparaître aussi vite qu'elle est sortie. La douleur est fulgurante. Vous reculez d'un pas tandis que plusieurs engrenages se bloquent dans un bruit sinistre. Le tiroir secret refuse désormais de s'ouvrir. Vous comprenez avec horreur que le piège était prévu depuis des siècles. Au même instant, les derniers verrous de la porte cèdent. La Concordia arrive.

- Vous perdez 3 points d'Endurance et le fragment de Venise est désormais inaccessible. Rendez-vous au [43](#).

◇ 43 ◇

La double porte explose sous un coup de bélier. Trois hommes pénètrent dans le bureau avec une précision militaire. Leurs masques de bal ont disparu, ils portent désormais de longs manteaux noirs et des revolvers automatiques. Le silence qui règne entre eux est presque plus inquiétant que leurs armes. Le chef du groupe contemple quelques instants l'automate endommagé, puis il tourne lentement la tête vers vous.

— Dommage...

Sa voix est parfaitement calme.

— Vous étiez si près du but.

Derrière lui, deux agents prennent déjà position pour vous couper toute retraite. Une seule issue demeure : la grande fenêtre ouverte sur le canal.

- Si vous possédez la compétence **ATHLÉTISME**, rendez-vous au **44**.
- Sinon, rendez-vous au **45**.

44



Vous prenez votre élan sans réfléchir davantage. Le verre vole en éclats. Le vide s'ouvre sous vos pieds. Pendant quelques secondes interminables, vous n'entendez plus que le vent, puis vient l'impact. L'eau glaciale de la lagune vous engloutit entièrement, tandis que le froid vous coupe presque la respiration. Lorsque vous refaites enfin surface sous l'arche d'un vieux pont de pierre, les cris de vos poursuivants résonnent encore au-dessus de votre tête. Cependant, aucun d'eux n'a osé vous suivre. Non seulement vous êtes vivant, mais vous êtes aussi libre.

• Rendez-vous au **60**.

◇ 45 ◇

Vous tentez de rejoindre la fenêtre. Trop tard : l'un des agents vous percute de plein fouet. Quelques instants plus tard, vos poignets sont solidement liés, et la Concordia vous entraîne dans les sous-sols du palais. Les heures qui suivent semblent interminables. On vous interroge sans relâche, avec toujours les mêmes questions, du style :

— Où est le carnet de Dubois ?

— Qui connaît l'emplacement des autres

fragments ?

— Qui travaille avec vous ?

Malgré tout, vous ne répondez rien. Profitant d'un transfert à travers les anciens égouts du palais, vous parvenez finalement à assommer un garde et à disparaître dans le dédale des canalisations. Lorsque vous retrouvez enfin l'air libre, l'aube commence à se lever sur Venise. Vous êtes vivant... mais vous repartez les mains vides.

- Perdez 6 points d'Endurance puis, si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au **60**.

◇ 46 ◇

Vous orientez l'épée du chevalier vers une mauvaise valeur. Pendant un bref instant, l'automate semble accepter votre choix. Puis un discret cliquetis résonne à l'intérieur du mécanisme. Trop tard : une fine aiguille surgit entre deux plaques de laiton et vous pique au doigt. Une brûlure insoutenable remonte immédiatement le long de votre bras. Vous arrachez votre main du mécanisme tandis que votre vision se brouille légèrement. L'automate vient de vous punir. Au même moment, la porte commence à céder.

- **Perdez 4 points** d'Endurance, puis, si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au **43**.

◇ 47 ◇

Avant de risquer vos doigts sur les rouages potentiellement mortels de l'automate, vous décidez d'utiliser le répit qui vous est offert pour inspecter méthodiquement les recoins du bureau de la comtesse. Vos yeux balayent les reliures de cuir et les meubles d'acajou. Soudain, votre regard est attiré par une anomalie : une petite cassette de plomb, terne et lourde, oubliée dans une niche sombre de la bibliothèque, derrière une rangée de vieux atlas maritimes. Elle est scellée par une cire noire épaisse portant une empreinte que vous avez déjà croisée avec effroi au cours de vos recherches. Le dessin représente une boussole... dont l'aiguille centrale est brisée net. Le symbole de vos ennemis. La Concordia del Oro a manifestement laissé cet artéfact ici pour une raison qui vous échappe.

- **Si vous possédez la compétence OCCULTISME**, rendez-vous au **48**.
- **Sinon**, revenez examiner l'automate au **39**.

◇ 48 ◇

Vous rompez délicatement le sceau. À l'intérieur repose une petite amulette en verre noir de Murano. À première vue, elle ressemble à une simple création d'artisan. Pourtant, lorsque vous la prenez entre vos doigts, la température de la pièce semble chuter de quelques degrés. Sa surface absorbe la lumière au lieu de la refléter. Au dos est gravée une inscription latine presque effacée :

Lux fugit, veritas manet.

"La lumière s'enfuit, la vérité demeure."

Instinctivement, vous sentez que cet objet vous sera utile bien au-delà de Venise.

- **Ajoutez l'Amulette de Murano** sur votre *feuille d'aventure* puis rendez-vous au **39**.

◇ 49 ◇

Alors que votre main s'approche enfin de l'automate, une porte secrète pivote silencieusement dans la bibliothèque. Une femme apparaît : grande, élégante et entièrement vêtue de noir. Son masque de cygne doré dissimule son visage, mais son maintien ne laisse aucun doute : La comtesse Contarini. Dans sa main repose un petit pistolet de dame finement gravé. Elle ne semble pourtant ni surprise... ni effrayée. Au contraire, elle vous observe avec une étrange curiosité.

— Vous ressemblez beaucoup à Henry Dubois..., dit-elle presque dans un murmure.

Puis son regard glisse vers la porte où résonnent déjà les premiers coups des agents de la Concordia.

— Nous n'avons plus beaucoup de temps.

Deux possibilités s'offrent désormais à vous.

- **Si vous possédez la compétence NÉGOCIATION**, rendez-vous au **50**.
- **Si vous possédez la compétence COMBAT**, rendez-vous au **51**.

◇ 50 ◇

Vous faites un pas en avant, les mains visibles, et vous invoquez d'une voix calme mais ferme la mémoire et le nom du professeur Henry Dubois, détaillant les circonstances de sa disparition. À ces mots, le visage

tendu de la comtesse Contarini semble se décriper sous son masque de cygne doré. Elle abaisse lentement le canon de son pistolet de dame.

— Henry... murmure-t-elle avec une tristesse infinie. Il m'avait prévenue que son successeur finirait par se présenter au palais. Prenez garde, mon ami, la Concordia a infiltré mes propres domestiques et corrompu mes gardes personnels. Ils encerclent cette pièce.

Comprenant l'urgence absolue de la situation, la noble vénitienne s'approche d'un pas rapide de la console d'acajou. Ses doigts agiles actionnent eux-mêmes les contrepoids secrets de l'automate pour aligner l'astrolabe sur la bonne mesure, vous évitant ainsi le piège mécanique.

• Rendez-vous au **54**.

◇ **51** ◇ VENEZIA • 1934

Le temps de la parole est dépassé. Vous lisez dans l'inflexion de son bras que la comtesse s'apprête à presser la détente. Dans un réflexe hérité de vos pires heures de terrain, vous plongez en avant pour la désarmer. Le coup part dans un flash aveuglant : la balle rate votre crâne de quelques centimètres pour aller pulvériser un grand miroir de Venise derrière vous, projetant une pluie d'éclats de verre.

Après une lutte brève, muette et féroce au sol, vous parvenez à lui arracher l'arme des mains et vous lui assénez un coup précis qui l'assomme proprement sur son canapé de soie pourpre. Vous vous relevez chancelant, le cœur battant à tout rompre. La comtesse est hors d'état de nuire, mais la détonation a brisé le silence de l'aile privée. Vous devez faire preuve d'une vitesse absolue avant que le vacarme n'attire les miliciens à la porte.

• Rendez-vous au **39**.

◇ **52** ◇

Une sueur glacée coule le long de votre échine. Dans votre précipitation ou à cause d'une mauvaise manipulation des engrenages de laiton, un craquement sinistre retentit à l'intérieur de la cloche de verre. Les rouages de l'automate se bloquent brusquement dans une torsion de métal tordu.

Le système de sécurité atlante réagit instantanément à ce sacrilège : une alarme stridente, aiguë et mécanique, se déclenche depuis le socle de l'artéfact, résonnant avec la force d'un gong dans tout le palais Contarini. La musique du bal s'interrompt net au rez-de-chaussée. Vous n'avez plus le temps de réfléchir ni de tenter de réparer votre erreur, le martèlement précipité de bottes de combat remonte l'escalier à triple vitesse. La Concordia arrive pour purger la pièce.

• Rendez-vous au **43**.

◇ **53** ◇

Le sang se glace dans vos veines. Vous entendez des éclats de voix durs et le bruit métallique de culasses que l'on arme dans la pièce voisine. Les agents de la Concordia fouillent méthodiquement les appartements de la comtesse. N'écoutant que votre instinct, vous vous jetez à plat ventre pour vous dissimuler sous le lourd bureau en acajou massif, vous recroquevillant dans l'ombre des boiseries en retenant péniblement votre respiration.

Les faisceaux électriques de leurs lampes-torches balaient le sol de la pièce, frôlant vos bottes à plusieurs reprises. Les hommes en manteaux noirs inspectent les recoins, s'attardent devant les bibliothèques, puis quittent la pièce en maudissant le Carnaval. Une fois le silence revenu, vous vous extirpez de votre cachette, conscient qu'il s'agit de votre toute dernière chance d'examiner l'artéfact avant l'assaut général.

• Rendez-vous au **39**.

◇ 54 ◇

Dans un clic parfaitement fluide, l'épée du chevalier mécanique s'enclenche sur le chiffre 3. Un compartiment secret s'ouvre dans le socle de l'automate. À l'intérieur, enveloppé dans un morceau de velours, se trouve un fragment de parchemin métallique. En le touchant, vous constatez avec stupeur qu'il est fait d'un alliage inconnu, tiède au toucher, et gravé de symboles géométriques d'une précision impossible pour le XVI^e siècle. En l'examinant de près à la lueur de la lune, vous découvrez une coordonnée gravée sur sa bordure : **V = 20**.

- **Notez précieusement cette information** : **V = 20** sur votre *feuille d'aventure*, ainsi que le **Fragment de Venise**.

Soudain, les vitres volent en éclats ! Des agents de la Concordia entrent par les fenêtres, armes au poing !

- Rendez-vous sans plus attendre au **56**.

◇ 55 ◇

Le mécanisme de la Renaissance s'active enfin dans un grondement complexe et harmonieux de dizaines de roues dentées. Le tiroir dissimulé dans le socle d'acajou coulisse automatiquement, révélant le précieux fragment de parchemin métallique brillant d'une faible lueur tiède. Vous le saisissez d'une main tremblante et déchiffrez la coordonnée gravée sur son flanc d'alliage : **V = 20**.

Notez-la précieusement sur votre feuille d'aventure. Mais vous n'avez pas le temps de savourer votre triomphe : au même instant, la double porte en noyer du bureau cède avec un fracas terrible sous la violence d'un assaut extérieur. Les débris de bois volent dans la pièce et trois agents en manteaux noirs de la Concordia font irruption, leurs revolvers automatiques pointés sur votre poitrine !

- **Notez précieusement cette information** : **V = 20** sur votre *feuille d'aventure*, ainsi que le **Fragment de Venise**, puis rendez-vous au **56**.

◇ 56 ◇

La situation est désespérée. Vous êtes pris au piège dans le bureau en ruine et les émissaires de la Concordia del Oro n'ont aucunement l'intention de vous laisser quitter la lagune vivant avec la relique atlante en poche. Leurs visages sont froids, déterminés. Derrière vous, la haute fenêtre gothique dont les vitres ont volé en éclats surplombe directement les eaux noires et profondes du canal secondaire, quinze mètres plus bas. C'est le saut de l'ange ou la mort.

- Si vous possédez la compétence **TIR D'ÉLITE** et un **Revolver** : rendez-vous au **57**.
- Si vous possédez la compétence **ATHLÉTISME** : rendez-vous au **58**.
- Si vous ne possédez aucune de ces compétences : rendez-vous au **59**.

◇ 57 ◇

Vous faites glisser l'arme hors de votre holster d'un geste d'une rapidité fluide. Sans laisser aux agents de la Concordia le temps d'aligner leurs propres mires, vous ouvrez le feu à trois reprises. Les détonations assourdissantes claquent sous la voûte du bureau de la comtesse, brisant les vitrines précieuses et faisant voler les miroirs de Venise en des milliers d'éclats scintillants.

Vos tirs de barrage, d'une précision chirurgicale, forcent les assaillants à se jeter à terre ou à s'abriter derrière les lourdes bibliothèques en jurant. Profitant de ces quelques secondes de panique et de fumée âcre, vous sprintez vers l'ouverture de la porte, enjambez les débris de bois et vous engouffrez dans le couloir de service avant qu'ils ne reprennent leurs esprits. Vous dévalez les escaliers quatre à quatre, le fragment d'orichalque brûlant contre votre poitrine, et disparaîsez dans les ombres de la ruelle.

- Retranchez **3 balles de votre Revolver** puis rendez-vous au **60**.

◇ 58 ◇

Vous n'hésitez pas une seule seconde. Serrant le précieux fragment métallique contre vous, vous brisez les derniers morceaux de verre qui encombrèrent encore le cadre de la haute fenêtre gothique et plongez tête la première dans le vide. Le vent glacial de la nuit vénitienne vous fouette violemment le visage durant une chute qui vous semble interminable.

Puis, c'est l'impact, brutal et glacial. L'eau noire du canal secondaire vous engloutit tout entier, et le choc thermique vous coupe net la respiration. Au-dessus de vous, les silhouettes des agents de la Concordia se découpent contre la lumière du bureau ; leurs balles sifflent en perçant la surface de la lagune dans de petits sifflements hydrodynamiques. En nageant vigoureusement entre deux eaux, les muscles tétanisés par le froid, vous parvenez à remonter à la surface plusieurs mètres plus loin, à l'abri protecteur d'un vieux pont de pierre. Vous tremblez de tout votre corps, mais vous êtes libre.

- **Perdez 2 points d'Endurance à cause du choc thermique** puis rendez-vous au **60**.

◇ 59 ◇

Le premier homme masqué se jette sur vous, la lame effilée d'un poignard brandie en avant. Dans un réflexe de pure survie, vous esquiverez son assaut direct de justesse ; vos doigts se ferment sur son poignet pour le projeter de toutes vos forces contre le meuble en acajou de l'automate, qui se fracasse dans un bruit de bois brisé.

Un deuxième agent surgit de la fumée et abat violemment la crosse de son pistolet sur votre épaule. Une douleur vive et brûlante vous paralyse le bras, mais la rage de vaincre vous donne l'énergie nécessaire pour le repousser sauvagement à travers la fenêtre ouverte. Il bascule dans le vide en hurlant. Profitant du chaos indescriptible qui s'installe dans la pièce, vous vous ruez vers la sortie du bureau et fuyez par le dédale des toits enneigés.

- **Perdez 3 points d'Endurance** puis, si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au **60**.

◇ 60 ◇

(Fin du chapitre de Venise)

Quelques heures plus tard, vous êtes enfin à l'abri, installé sur le pont en bois d'un ferry de nuit qui s'éloigne lentement de la lagune. La brume hivernale enveloppe progressivement les silhouettes des campaniles, les canaux sombres et les dernières lumières mourantes du Carnaval de Venise. Vous remettez votre col de manteau pour vous protéger de la bise marine.

La Concordia del Oro sait désormais qui vous êtes, et l'un de leurs dirigeants a personnellement signé votre arrêt de mort. Ils seront prêts à déployer de véritables petites armées pour vous barrer la route lors de vos prochaines étapes. À la lueur d'une lampe de coursive, vous ouvrez à nouveau le carnet de voyage de l'expédition Henry Dubois. L'heure est désormais venue de planifier votre prochaine destination à travers le globe.

- Allez au **Hub Universel** au **paragraphe 181**

CAIRE – LES SABLES DE SAQQARAH

Tombeaux, soleil et secrets sous la pierre

△ 61 △



Le vrombissement des moteurs de l'hydravion décroît tandis que l'appareil achève sa course sur les eaux brunes du Nil. Au lieu d'un tarmac, c'est un ponton de bois chauffé à blanc qui vous accueille, au milieu des cris des débardeurs, du sifflement des vapeurs et des klaxons qui montent de la corniche. Lorsque vous posez enfin le pied au Caire, la chaleur vous enveloppe comme une porte de four. L'air mêle odeurs de pétrole, de vase, d'épices et de poussière. Au-delà des palmiers et des immeubles ocre, les minarets tremblent dans la lumière du midi.

À l'ombre précaire d'un hangar fluvial, vous consultez les notes de l'expédition. Le fragment d'orichalque situé au Caire serait scellé dans une crypte oubliée sous la pyramide à degrés de Saqqarah. Mais plusieurs annotations récentes mentionnent des barrages, des hommes en armes et des véhicules européens autour du plateau. La Concordia a pris de l'avance. Avant de gagner le désert, vous devez donc choisir comment traverser Le Caire sans attirer leur attention.

- Si vous incarnez **OLIVER BLACKWOOD** : allez au **410**.
- Si vous incarnez **CLAIRE DUBOIS** ou **ERIK HAALANDSON** : allez au **411**.
- Si vous possédez la compétence **COMBAT** ou **TIR D'ÉLITE** : allez au **412**.
- Sinon : allez au **65**.

△ 62 △

(Exclusif à Oliver Blackwood)

Les ventilateurs de plafond brassent péniblement l'air lourd du bureau du directeur du Musée égyptien. Après avoir franchi les salles monumentales remplies de sarcophages et de statues pharaoniques, vous êtes enfin reçu grâce à la lettre de recommandation de Sir Arthur Cavendish. Le directeur examine pourtant vos documents avec une prudence presque hostile.

« Monsieur Blackwood, les fouilles à Saqqarah sont suspendues. Une mystérieuse fondation privée européenne, la "Concordia", finance d'autres recherches là-bas et a interdit l'accès au secteur. »
Vous comprenez immédiatement que vos ennemis ont déjà étendu leur influence ici. Le directeur semble toutefois fasciné par vos connaissances.

- Si vous possédez la compétence **ARCHÉOLOGIE** ou **LINGUISTIQUE** : allez au **66**.
- Si vous possédez la compétence **NÉGOCIATION** : allez au **67**.
- Sinon : allez au **68**.

63



(Exclusif à Claire & Erik)

Le souk de Khan el-Khalili au Caire est un assaut permanent pour les sens. Les marchands crient, les tapis colorés s'entassent et l'odeur du café à la cardamome embaume l'air. Vous cherchez l'échoppe d'un certain Tariq, un pillier de tombes repent qui connaît les accès secrets de Saqqarah. Alors que vous inspectez une ruelle sombre, vous remarquez trois hommes vêtus de complets vestons occidentaux, totalement inadaptés à la chaleur locale. À la main du premier brille la bague de la Concordia del Oro : ils vous ont repéré !

- Si vous possédez la compétence **DISCRÉTION** : allez au **69**.
- Si vous possédez la compétence **PERCEPTION** : allez au **70**.
- Sinon : allez au **71**.

△ 64 △ CAIRO • SAQQARAH

Vous avez choisi de ne pas vous perdre dans les administrations ni dans les ruelles du souk. En

suivant les marques de transit relevées sur plusieurs caisses déchargées près du ponton, vous gagnez les quais marchands du Nil. Ici, felouques traditionnelles et vapeurs industriels se croisent dans une cohue de débardeurs. À l'écart des postes de douane, un entrepôt attire votre attention : des hommes chargent des caisses de dynamite à l'arrière d'un camion portant de faux emblèmes officiels. Tout indique un convoi destiné à contourner les barrages de Saqqarah.

- Si vous possédez la compétence **NÉGOCIATION** : allez au **72**.
- Si vous possédez la compétence **DISCRÉTION** : allez au **73**.
- Sinon : allez au **74**.

△ 65 △

Vous tentez la solution la plus simple : quitter immédiatement le secteur du Nil et louer un véhicule pour Saqqarah. Après avoir traversé la corniche dans la chaleur et repoussé une nuée de chauffeurs trop curieux, vous trouvez enfin une petite agence de location. Le propriétaire réclame pourtant une somme exorbitante et finit par refuser tout départ vers le plateau sans laissez-passer officiel. À travers la vitrine poussiéreuse, vous apercevez alors une berline noire qui s'immobilise de l'autre côté de la rue. Deux

hommes en costume en descendent. Vous n'attendez pas de savoir s'ils vous cherchent : vous abandonnez la négociation et vous jetez dans la foule en direction des vieux quartiers.

- Allez au **63**.

△ 66 △

Vos explications lumineuses sur les rituels funéraires de la III^e dynastie fascinent le directeur du musée du Caire. Impressionné par votre immense savoir, il baisse la voix :

« Vos rivaux de la Concordia cherchent quelque chose qui n'appartient pas à l'histoire égyptienne. Je ne peux pas vous donner de laissez-passer officiel, mais voici la carte d'un accès secret utilisé par les ouvriers au nord de la pyramide de Saqqarah. »

- | • **Ajoutez la Carte de Saqqarah à votre inventaire.** Allez au **75**.

△ 67 △

Le directeur jette un coup d'œil furtif autour de lui, puis referme le dossier, faisant disparaître vos billets de banque par la même occasion. Son visage s'adoucit instantanément.

« Les temps sont durs au Caire, monsieur Blackwood. Disons que je n'ai rien vu. Un convoi de ravitaillement part pour Saqqarah dans une heure depuis la cour arrière du musée. Glissez-vous à l'intérieur du camion. »

- **Retranchez 10 £ de votre bourse.** Allez au **76**.

△ 68 △

Vous quittez le musée du Caire bredouille et passablement frustré. En sortant sur le grand parvis ensoleillé, vous remarquez une berline noire aux vitres teintées garée le long du trottoir. Un homme en costume blanc vous observe intensément. À son doigt brille l'anneau de la Concordia. Sentant le danger, vous pressez le pas et décidez de vous réfugier dans l'agitation du souk..

- Allez au **63**.

△ 69 △

Vous vous bousculez habilement parmi les acheteurs, les étals de tapis colorés et les cages de volailles piaillantes. Profitant d'un mouvement de foule autour d'un marchand ambulant, vous disparaissiez brusquement derrière une lourde tenture en laine suspendue à l'entrée d'une ruelle sombre. Vous vous plaquez contre le mur de briques crues, retenant votre respiration, le corps invisible dans l'épaisseur des ombres.

Quelques secondes plus tard, les trois hommes en costumes occidentaux passent devant votre cachette. Leurs regards sombres balayent la ruelle principale avec une frustration évidente ; le premier réajuste nerveusement sa veste, laissant entrevoir la crosse d'un revolver. Ils s'éloignent sans vous repérer. Une fois le danger écarté, vous reprenez votre progression dans le dédale pour dénicher l'échoppe de Tariq. Le vieil homme, après avoir reconnu l'écriture de votre père, accepte de vous louer deux chameaux robustes pour rallier Saqqarah à la faveur de la nuit.

- **Retranchez 5 £ pour la location des montures, sauf si vous avez la compétence NEGOCIATION.** Allez au **77**.

△ 70 △

Votre œil aiguisé repère une rangée de box de chevaux à l'entrée des écuries du souk. Sans hésiter, vous vous y engouffrez et détachez la corde d'un étalon nerveux. L'animal rue et s'élance dans la ruelle, créant

une panique monstre parmi les marchands de poteries. Bloqués par la bousculade, vos poursuivants perdent votre trace. Vous en profitez pour rejoindre Tariq, le contact du carnet, qui vous attend avec des montures.

• Allez au **77**.

△ 71 △

Les trois hommes vous bloquent toute issue au fond d'une ruelle borgne et brûlante. « Le carnet de l'expédition Dubois, tout de suite », ordonne l'un d'eux en sortant un revolver muni d'un silencieux. La négociation est impossible avec la Concordia. Vous devez vous défendre immédiatement.

- Si vous possédez la compétence **COMBAT** : allez au **78**.
- Si vous possédez la compétence **TIR D'ÉLITE** et un **Revolver** : allez au **79**.
- Sinon : allez au **80**.

△ 72 △

Vous vous approchez du chef des trafiquants, un borgne fumant un cigare bon marché. En faisant tinter vos Livres Sterling et en prétendant être un riche collectionneur excentrique voulant visiter Saqqarah de nuit, son visage s'éclaire d'un sourire cupide. « Le désert est dangereux la nuit, effendi, surtout avec les types de la Concordia qui tirent à vue. Mais pour ce prix, on vous dépose à l'entrée des anciennes galeries de drainage. »

- Retranchez **15 £** de votre bourse. Ajoutez le mot-clé **Infiltré** sur votre feuille d'aventure. Allez au **81**.

△ 73 △

Vous grimpez souplement à l'arrière du camion de contrebande, vous dissimulant entre deux lourdes caisses en bois étiquetées "**Danger : Explosifs**". Quelques minutes plus tard, le moteur rugit et le véhicule s'élance sur les pistes poussiéreuses du désert. Le trajet est cahoteux. Après une heure de secousses, le camion ralentit pour passer un barrage de la Concordia. Le chauffeur donne un coup d'accélérateur et s'enfonce dans le secteur interdit.

• Allez au **81**.

△ 74 △

L'un des contrebandiers remarque votre présence importune. Il siffle et deux molosses armés de matraques surgissent des ombres ! Vous devez vous battre pour votre vie ou fuir à travers les ruelles du port.

- Si vous possédez la compétence **COMBAT** : vous les neutralisez mais devez fuir le port. Allez au **63**.
- Sinon : l'affrontement est violent. Perdez **5 points d'Endurance** et fuyez chancelant vers le souk. Allez au **63**.

△ 75 △

Vous quittez le musée du Caire par une porte dérobée, la carte du directeur en poche. Vous louez les services d'un chauffeur de camionnette local pour vous conduire jusqu'aux abords du plateau désertique de Saqqarah, loin des patrouilles de la Concordia.

- Retranchez **3 £** de votre bourse. Allez au **82**.

△ 76 △ CAIRO • SAQQARAH

Vous êtes recroquevillé à l'arrière du camion du musée, caché sous une bâche en toile brute au milieu des caisses de transport. Le trajet est chaotique et poussiéreux. Après une heure de route, le véhicule s'arrête.

Vous entendez des voix d'hommes échanger des ordres en italien et en arabe. Vous êtes arrivé sur le site de Saqqarah, lourdement surveillé.

• Allez au **83**.

77



Le soleil se couche sur le désert dans un embrasement spectaculaire, teintant les dunes de pourpre et d'or avant de laisser place à une nuit polaire, glaciale et constellée d'étoiles d'une pureté irréelle. Porté par le pas régulier et hypnotique de votre monture, vous traversez le plateau désertique. Tariq retient soudain son chameau derrière la crête d'une dune géante et pointe un doigt sec vers l'horizon.

Au loin, la silhouette massive, géométrique et millénaire de la pyramide à degrés de Saqqarah se découpe comme un titan de pierre sous la voûte céleste. Le site est pourtant loin d'être endormi : de puissants projecteurs électriques, installés par la Concordia, balaient les structures de calcaire, projetant de longues ombres mouvantes sur le sable. Tariq murmure dans un souffle : *« Je ne vais pas plus loin, le secteur est maudit par leurs armes. Une entrée de service se trouve sur la face Nord, masquée par les échafaudages de bois. Bonne chance. »* Vous descendez de monture et poursuivez à plat ventre dans le sable froid.

• Allez au **83**.

△ 78 △

Vos mouvements sont fulgurants. Vous saisissez le poignet de l'agent armé et le tordez jusqu'à entendre un craquement net, envoyant son revolver rouler dans la poussière. D'un coup de pied circulaire, vous envoyez le second s'effondrer contre un étalage de jarres. Le troisième hésite, terrifié. Profitant de sa stupeur, vous sprintez hors de l'impasse et rejoignez Tariq qui vous attend avec des montures.

• Allez au **77**.

△ 79 △

Vous dégainez votre arme et tirez dans un immense étal d'épices suspendu juste au-dessus de leurs têtes. Le sac se déchire, libérant un nuage dense de piment rouge qui aveugle instantanément vos agresseurs. Au milieu de leurs cris et de leurs éternuements, vous faites demi-tour et vous perdez dans le labyrinthe des ruelles.

• Retranchez **1 balle**. Allez au **84**.

△ 80 △

L'affrontement est inévitable et d'une violence extrême. Vous parvenez à vous échapper en renversant des étales de marchandises pour bloquer vos poursuivants, mais vous encaissez une blessure par couteau superficielle au flanc.

Perdez 5 points d'Endurance. Si vous êtes toujours en vie, vous courez à perdre haleine à travers les ruelles sombres.

• Allez au **84**.

△ 81 △

Le camion s'arrête brutalement dans une dépression du terrain, à l'abri des projecteurs principaux de la pyramide. Vous vous glissez hors de votre cachette. Le chauffeur vous fait un signe de tête rapide et vous remet un bâton de dynamite équipé d'une mèche lente. « Ça peut toujours servir contre les verrous ou les bêtes de l'ombre », grogne-t-il avant de repartir. Devant vous, une faille dans la roche calcaire s'enfonce vers le réseau souterrain.

• **Ajoutez 1 Bâton de dynamite à votre inventaire.**

- Si vous possédez le mot-clé **Infiltré** : allez au **85**.
- Sinon : allez au **86**.

△ 82 △

Le moteur de votre véhicule tousse une dernière fois avant que vous ne l'éteigniez pour ne pas vous faire repérer. Vous terminez l'approche à pied, marchant péniblement dans le sable meuble du désert. La pyramide à degrés de Saqqarah se dresse devant vous sous la lueur de la lune.

- Si vous possédez la Carte de Saqqarah ou le Laissez-passer de Saqqarah : allez au **85**.
- Sinon : allez au **83**.

△ 83 △

Vous rampez sur le sable froid pour vous glisser sous les structures en bois des échafaudages de la face Nord. Juste devant vous, une lourde porte en fer bloque l'accès aux galeries souterraines. Un garde de la Concordia, un fusil en bandoulière, patrouille à intervalles réguliers devant l'entrée, éclairé par une unique ampoule.

- Si vous possédez la compétence **DISCRÉTION** : allez au **87**.
- Si vous possédez la compétence **COMBAT** : allez au **88**.
- Sinon : allez au **89**.

△ 84 △

Essoufflé, le cœur battant à tout rompre, vous parvenez enfin à semer la Concordia. Vous n'avez plus le temps de chercher Tariq. Le carnet Dubois contient des coordonnées géographiques rudimentaires. Vous décidez d'acheter à la hâte des provisions et une boussole, puis vous louez une vieille moto pour foncer directement vers Saqqarah.

- **Retranchez 8 £ de votre bourse pour l'équipement et la moto. Allez au 82.**

△ 85 △

Grâce à vos documents précieux ou à la précision millimétrée de votre plan d'infiltration, vous parvenez à contourner magnifiquement le lourd dispositif de sécurité déployé par la Concordia. Vous vous glissez entre deux blocs de calcaire décalés pour atteindre un ancien puits d'aération maçonné, à moitié englouti par les mouvements constants du sable désertique.

Après une descente verticale de quelques mètres à la force des bras, où la poussière vous pique la gorge, vos bottes touchent enfin le sol solide d'une galerie souterraine. Une fraîcheur soudaine et sépulcrale vous enveloppe instantanément, contrastant avec la chaleur étouffante de la nuit égyptienne. L'obscurité y est totale, dense, presque palpable. L'odeur de poussière millénaire et de pierre confinée confirme que vous venez de violer le sanctuaire intérieur du complexe de Saqqarah.

- Allez au **90**.

△ 86 △

L'air des souterrains de Saqqarah est lourd et poussiéreux. Très vite, la galerie naturelle laisse place à un dédale de couloirs taillés dans la roche, décorés de fresques murales représentant le voyage des morts.

Vous réalisez que vous venez de pénétrer dans un système de fausses tombes, conçu pour égarer et tuer les profanateurs.

- Si vous possédez la compétence **ARCHÉOLOGIE** : allez au **91**.
- Si vous possédez la compétence **PERCEPTION** : allez au **92**.
- Sinon : allez au **93**.

△ 87 △

Vous vous glissez comme une ombre dès que le garde s'éloigne. Vos doigts s'activent sur la serrure de la porte de fer.

- Si vous possédez la compétence **MÉCANIQUE** : vous l'ouvrez en quelques secondes et vous vous glissez à l'intérieur. Allez au **90**.
- Sinon : le mécanisme résiste et le garde revient sur ses pas. Vous devez agir vite ! Allez au **88**.

△ 88 △

Le garde commence à pivoter, alerté par un infime crissement de sable sous vos pas. Vous n'avez plus le temps d'hésiter. D'un bond fulgurant, vous foncez sur lui avant qu'il ne puisse lever son fusil ou porter son talkie-walkie à la bouche. Vos doigts se ferment fermement sur sa gorge pour étouffer son cri tandis que votre main opposée (ou une lourde pierre ramassée au sol) le frappe précisément à la tempe.

Le milicien s'effondre lourdement sur le sol poussiéreux, inconscient. Le cœur battant, vous traînez rapidement son corps inanimé sous les structures d'ombre des échafaudages en bois pour le soustraire aux faisceaux des projecteurs. En fouillant rapidement les poches de sa veste militaire, vous récupérez un jeu de clés en acier, ainsi qu'une lampe torche électrique en parfait état de marche. La voie est enfin libre.

- Ajoutez une Lampe torche à votre inventaire. Si vous n'avez pas la compétence **DISCRÉTION**, ajoutez également le mot-clé **TRAQUÉ**. Rendez-vous au **90**.

△ 89 △ CAIRO • SAQQARAH

« Qui va là ? » hurle la sentinelle en braquant sa lampe sur vous. Un coup de feu retentit, brisant le silence du désert. La balle siffle à quelques centimètres de votre oreille. Vous n'avez pas le temps de riposter : vous vous jetez à corps perdu à travers la porte de fer qui était heureusement mal fermée, et vous la barricadez derrière vous à l'aide d'une lourde poutre. Vous êtes à l'intérieur, mais l'alerte est donnée.

- Perdez 1 point d'Endurance à cause des éclats de calcaire. Ajoutez le mot-clé **Traqué** sur votre feuille d'aventure. Allez au **90**.

△ 90 △

Vous progressez dans les entrailles de Saqqarah, guidé par votre éclairage. Les murs de cette galerie souterraine ne sont pas faits de blocs de calcaire égyptiens, mais d'une roche noire, polie et taillée avec une régularité géométrique qui défie la science de l'Antiquité. L'air y est lourd. Au bout du corridor, vous débouchez dans une immense chambre funéraire. Au centre, sur un piédestal de basalte, repose un sarcophage massif. Contrairement aux coutumes égyptiennes, il porte trois grands disques rotatifs gravés de symboles célestes et de glyphes inconnus.

- Si vous possédez le mot-clé **Traqué** : allez au **94**.
- Sinon : allez au **95**.

△ 91 △

Votre savoir vous sauve la vie. Vous remarquez que les hiéroglyphes maudits pointent tous vers le couloir de gauche, tandis que les inscriptions célébrant la lumière longent le couloir de droite. En suivant les symboles bénéfiques, vous évitez une section de dalles piégées. Mieux encore, vous découvrez dans une alcôve le squelette d'un pillier de tombes du XIXe siècle possédant un remède.

- Ajoutez un Remède de soin (+4 Endurance) à votre inventaire. Allez au **90**.

△ 92 △

Votre vigilance porte ses fruits. Vous remarquez une légère dépression dans le sable recouvrant le sol, indiquant l'emplacement d'un puits de sables mouvants dissimulé. En longeant prudemment les murs en pierre et en testant chaque dalle avec votre pied, vous traversez la zone de danger sans encombre.

- Allez au **90**.

△ 93 △

Soudain, un clic sinistre retentit sous votre botte. Une pluie de flèches de bronze jaillit du mur ! Vous vous jetez au sol dans un réflexe désespéré, mais l'une des flèches rouillées vous entaille profondément l'épaule. Essoufflé et ensanglanté, vous rampez hors de la zone de tir et atteignez enfin l'ouverture de la salle principale.

- **Perdez 4 points d'Endurance. Si vous êtes toujours en vie, allez au 90.**

△ 94 △

Les agents de la Concordia del Oro ont retrouvé votre point d'entrée et s'engouffrent dans le couloir. Vous entendez leurs jurons faire écho sur la roche noire. Vous devez manipuler les disques du sarcophage immédiatement, sans droit à l'erreur. Une inscription est gravée sur le couvercle : « Seul le nombre des traîtres à la Cité d'Or ouvrira les cieux. » Grâce aux secrets du carnet de l'expédition, vous savez que ce nombre correspond aux lieutenants qui se rebellèrent contre Gonzalo Pizarro en 1541.

- **Quel est ce nombre ? Multipliez-le par 5, puis ajoutez le résultat au numéro de ce paragraphe (94) pour obtenir le paragraphe où vous devez vous rendre.**

△ 95 △

Le silence sépulcral qui enveloppe la crypte de basalte noir devient presque oppressant. Devant vous, les trois disques rotatifs gravés de glyphes célestes inconnus semblent fixer le plafond, comme des yeux de cuivre figés dans le temps. Le moindre de vos souffles résonne contre les parois géométriques parfaites de la chambre funéraire. Vous passez vos doigts sur les arêtes métalliques des mécanismes, sentant les rouages complexes qui dorment sous la pierre de basalte. Pour ouvrir ce monument sans déclencher de piège, vous devez décoder les symboles.

- Si vous possédez la compétence **LINGUISTIQUE** ou **OCCULTISME** : allez au **96**.
- Sinon : allez au **97**.

△ 96 △

Vous parvenez à déchiffrer une note marginale gravée à la pointe d'un poignard espagnol au bas du socle : « Nous étions les trois gardiens du secret, rebelles au capitaine Pizarro. Que notre nombre guide tes pas. » Le message confirme la vérité historique du carnet.

- **Multipliez ce nombre secret par 5, puis ajoutez le résultat au numéro de ce paragraphe (96) pour obtenir le paragraphe correspondant. Si vous tombez sur un paragraphe qui n'est pas une suite logique, votre aventure se terminera ici.**

△ 97 △

Sans indice textuel précis pour déchiffrer les disques, vous devez vous fier à votre instinct ou aux notes éparses de votre carnet. Quelle valeur historique choisissez-vous pour le nombre de lieutenants rebelles ?

- **Multipliez votre choix par 5, puis ajoutez le résultat au numéro de ce paragraphe (97) pour obtenir votre destination numérique. (Si vous choisissez 3, le calcul fait $97 + 15 = 112$).**



Au lieu de chercher Tariq directement, vous vous égarez dans les quartiers les plus malfamés du Caire. Vous tombez sur une vente clandestine d'antiquités volées au fond d'une cour fermée. Des hommes de la Concordia y achètent des fragments de tablettes récemment importées par des trafiquants d'art.

- Si vous possédez la compétence **ARCHÉOLOGIE** ou **LINGUISTIQUE** : allez au **99**.
- Si vous possédez la compétence **COMBAT** ou **DISCRÉTION** : allez au **100**.
- Sinon : vous vous faites repérer par les vigiles du marché noir. Allez au **71**.

△ 99 △

En plissant les yeux, vous déchiffrez les inscriptions sur le morceau de pierre exposé. C'est une note laissée par un pilleur espagnol du XVI^e siècle. Elle indique que le couloir central sous Saqqarah est un piège et qu'il faut impérativement chercher la « salle des scorpions vivants » pour trouver le vrai passage vers le sarcophage. Ajoutez le mot-clé **Scorpion** à votre feuille d'aventure. Vous quittez le marché noir et trouvez enfin Tariq.

- Allez au **77**.

△ 100 △

Votre geste est d'une discrétion absolue. Vous courez vers la table, coupez la lanière en cuir de la sacoche de l'agent de la Concordia et vous vous éclipsez avant qu'il ne s'en rende compte. À l'intérieur, vous trouvez un laissez-passer de la milice italienne pour le site de Saqqarah !

- Ajoutez le **Laissez-passer de Saqqarah** à votre inventaire. Allez au **82**.

△ 101 △

Vous avancez dans un couloir bas de plafond. Soudain, le sol sous vos pieds s'anime d'un grouillement terrifiant. À la lueur de votre lampe, vous découvrez que la pièce est remplie de milliers de scorpions du désert noirs et venimeux. La porte en pierre s'est refermée derrière vous !

- Si vous possédez le mot-clé **Scorpion** : vous savez qu'il y a un passage surélevé le long des corniches du plafond. Grâce à votre sang-froid, vous escaladez la paroi et traversez la pièce sans une piqûre. Allez au **94**.
- Sinon : allez au **102**.

△ 102 △ CAIRO • SAQQARAH

Vous traversez la pièce en courant à travers le nid, écrasant les insectes sous vos bottes, mais plusieurs scorpions parviennent à grimper le long de vos pantalons et vous piquent à plusieurs reprises aux jambes. Une douleur brûlante vous paralyse. Vous tombez de l'autre côté de la porte, épuisé et empoisonné.

- Perdez 5 points d'Endurance. Si vous êtes toujours en vie, le venin provoque des hallucinations, mais vous atteignez la chambre du sarcophage. Allez au **94**.

△ 103 △

Alors que vous progressez dans le désert en direction de Saqqarah, le ciel s'assombrit brutalement d'une lueur orangée et sinistre. Le *Khamsin*, le redoutable vent du désert, se lève, soulevant des tonnes de sable aveuglant. La visibilité tombe à zéro.

- Si vous possédez la compétence **MÉTÉOROLOGIE** ou **SURVIE** : allez au **104**.
- Sinon : allez au **105**.

△ 104 △

Blotti sous une arche de roche protectrice, vous attendez patiemment que la fureur du Khamsin s'apaise. En creusant machinalement le sable sous vos pieds, vos mains heurtent un objet dur. C'est une ancienne statuette en bronze représentant le dieu Anubis, oubliée par des voyageurs caravaniers il y a des siècles.

- Ajoutez la Statuette d'Anubis à votre inventaire. Une fois le vent calmé, vous reprenez votre route. Allez au **82**.

△ 105 △

La tempête de sable vous malmène pendant des heures, écorchant votre peau et endommageant vos réserves d'eau. Lorsque le calme revient enfin, vous êtes désorienté au milieu d'un océan de dunes. Soudain, un groupe de pilliers du désert à dos de cheval surgit des crêtes, les fusils braqués sur vous !

- Si vous possédez la compétence **NÉGOCIATION** : allez au **106**.
- Si vous possédez la compétence **TIR D'ÉLITE** et un **Revolver** : allez au **107**.
- Sinon : allez au **108**.

△ 106 △

Le chef des nomades examine vos billets d'un œil connaisseur. Après une longue hésitation, il range son arme : « L'argent des Européens parle une langue que je comprends. Mais sache que tes voisins en costume noir à la pyramide paient encore mieux pour ta tête. File d'ici. » Ils vous laissent partir et vous indiquent la direction de Saqqarah.

- Retranchez 20 £ de votre bourse. Allez au **82**.

△ 107 △

Votre balle percute le poitrail du cheval de tête. L'animal s'effondre, entraînant son cavalier dans le sable. Surpris par votre précision et votre audace, les autres nomades font volte-face et s'enfuient au galop. Vous récupérez le fusil du chef tombé au sol.

- Ajoutez un Fusil de chasse (3 cartouches) à votre inventaire. Allez au **82**.

△ 108 △

Vous êtes traîné, ligoté, jusqu'au camp de base que la Concordia a installé à un kilomètre de la pyramide. On vous jette dans une tente de stockage de matériel archéologique. Vos mains sont liées derrière le dos, mais vos yeux se posent sur une caisse d'outils ouverte juste à côté de vous.

- Si vous possédez la compétence **MÉCANIQUE** ou **DISCRÉTION** : allez au **113**.
- Sinon : un agent italien entre pour commencer l'interrogatoire. Vous devez tenter le tout pour le tout au corps à corps ! Allez au **114**.

△ 109 △

Dans un grondement sourd, le lourd couvercle de pierre coulisse automatiquement, révélant un double fond métallique. À l'intérieur repose un fragment de parchemin métallique. En le saisissant, vous remarquez que des gravures ultraprécises y dessinent une fraction de carte géographique. C'est alors que la porte de la crypte explose sous une charge de dynamite ! Les débris volent en éclats et deux hommes armés font irruption !

- **Ajoutez le Fragment du Caire à votre inventaire. Allez au 115.**

△ 110 △

Vous vous trompez de combinaison sur les disques rotatifs du sarcophage. Un déclic sec retentit, suivi d'un sifflement aigu. Les dalles de pierre sous vos pieds se dérobent brusquement. Vous glissez dans un puits incliné qui vous recrache violemment à l'extérieur de la pyramide, au milieu d'une montagne de gravats. Le mécanisme s'est verrouillé à jamais et vous avez échoué à récupérer la relique. Pour ne rien arranger, les projecteurs de la Concordia balaient la zone.

- **Perdez 3 points d'Endurance à cause de la chute. Allez au 116.**

△ 111 △

Les disques s'alignent parfaitement. Le mécanisme millénaire s'active sans un bruit et le sarcophage s'ouvre, vous offrant l'artefact. Ses lignes gravées révèlent une section de coordonnées indispensables pour situer le temple au Mexique. Alors que vous glissez l'artefact dans votre sac, les faisceaux de plusieurs torches électriques s'agitent au bout du couloir. La Concordia del Oro vient de bloquer l'unique sortie de la pièce.

- **Ajoutez le Fragment du Caire à votre inventaire. Allez au 115.**

△ 112 △

Un cliquetis métallique d'une netteté parfaite résonne sous la voûte de basalte noir, brisant le silence millénaire de la crypte. Les trois disques gravés s'alignent avec une précision géométrique. Dans un soupir pneumatique qui libère une bouffée d'air confiné depuis douze mille ans, un compartiment secret coulisse au cœur du sarcophage. À l'intérieur repose un fragment de parchemin d'orichalque, brillant d'une lueur bleutée et magnétique permanente. Votre main tremble en saisissant la relique atlante.

Soudain, la voûte vibre violemment. Un fracas assourdissant retentit à l'extrémité de la galerie d'accès : des tirs d'armes à feu et des explosions de grenades secouent les structures de la pyramide. La Concordia vient de repérer votre intrusion et engage les grands moyens pour sceller votre tombeau. Les murs commencent à se fissurer.

- **Ajoutez le Fragment du Caire à votre inventaire et notez la coordonnée C = 30. Rendez-vous immédiatement au 115.**

△ 113 △

Le métal d'une vieille scie à métaux trouvée dans la caisse mord vos cordes qui cèdent rapidement. Libre de vos mouvements, vous soulevez la toile arrière de la tente et vous vous glissez dehors, dans la nuit du désert. Vous rampez jusqu'aux tranchées de fouilles de la pyramide.

- **Allez au 85.**

△ 114 △ CAIRO • SAQQARAH

Au moment où l'agent se penche pour vous attraper par les cheveux, vous rassemblez vos forces et lui assénez un coup de tête magistral en plein nez. Le cartilage éclate. L'homme s'effondre à genoux, vous permettant de lui voler le couteau accroché à sa botte pour couper vos liens. Vous fuyez la tente en courant sous les balles des sentinelles.

- **Perdez 2 points d'Endurance à cause de la bousculade.**

- Ajoutez un **Couteau de combat** à votre inventaire.

- Allez au **89**.

△ 115 △

Les piliers de basalte cèdent un à un sous l'effet des explosions ou des tirs. La crypte menace de s'effondrer sur votre tête !

- Si vous possédez **1 Bâton de dynamite** : vous l'allumez à la hâte et le jetez vers un mur fissuré qui s'effondre, révélant une issue directe vers l'extérieur. Allez au **117**.
- Si vous possédez la compétence **ATHLÉTISME** : allez au **117**.
- Si vous possédez la compétence **TIR D'ÉLITE** et un **Revolver** : allez au **118**.
- Sinon : allez au **119**.

△ 116 △

Vous courez dans les dunes alors que les phares de deux voitures tout-terrain de la Concordia balaient le désert derrière vous. Ils vous traquent comme un animal.

- Si vous possédez la compétence **DISCRÉTION** : vous vous couchez immobile dans une dépression du terrain, laissant les véhicules passer à quelques mètres sans vous voir. Allez au **120**.
- Si vous possédez le **Fusil de chasse** ou un **Revolver** : vous tentez de viser les pneus de la première voiture pour provoquer un accident. **Retranchez vos munitions** et allez au **120**.
- Sinon : vous devez courir jusqu'à épuisement pour atteindre la voie ferrée. **Perdez 2 points d'Endurance à cause de la fatigue extrême**. Allez au **120**.

△ 117 △

Vous effectuez une roulade désespérée tandis qu'un immense bloc de calcaire s'écrase exactement là où vous vous teniez. La poussière vous aveugle, mais votre agilité (ou l'explosion de votre dynamite) vous permet de vous glisser à travers une faille fraîchement ouverte dans la paroi rocheuse. Vous rampez dans un conduit étroit qui débouche à l'air libre, sur le flanc ouest de la pyramide.

- Allez au **116**.

△ 118 △

Trois coups de feu rapides de votre part pulvérisent les projecteurs portatifs des agents de la Concordia. L'obscurité totale s'abat sur la crypte, seulement perturbée par le fracas des dalles qui s'effondrent. Profitant de la panique de vos ennemis qui tentent de s'abriter à l'aveuglette, vous pivotez et sprintez vers le couloir d'entrée. Vous enjambez les décombres et émergez de la pyramide sous la lueur de la lune.

- **Retranchez 3 balles de votre Revolver**. Allez au **116**.

△ 119 △

Le chaos est total. Un agent de la Concordia surgit de la fumée, mais vous le contrez d'un direct du droit avant de le projeter contre les piliers chancelants. Un bloc de pierre vous érafle cruellement l'avant-bras dans votre fuite, mais l'adrénaline masque la douleur. Vous courez à perdre haleine dans le couloir obscur alors que la crypte s'effondre définitivement derrière vous dans un bruit de tonnerre. Vous jaillissez hors de Saqqarah, vivant.

- **Perdez 2 points d'Endurance. Si vous êtes toujours en vie**, allez au **116**.

△ 120 △

(Fin du chapitre du Caire)

Quelques jours plus tard, vous êtes enfin en sécurité à bord d'un train de voyageurs quittant la gare du Caire. Les silhouettes des minarets et le désert d'Égypte s'estompent lentement à l'horizon. Le cœur

battant la chamade, vous sortez le morceau d'orichalque de votre poche. En l'examinant de près, vous remarquez une coordonnée chiffrée gravée sur sa bordure : ***C = 30*** (*notez-le sur votre feuille d'aventure*). A présent, s'il vous manque encore des fragments, rendez-vous au **181**.

SIBÉRIE — SOUS LES AURORES

Taïga, glace et mystères de Toungouska

121



Le sifflet strident du Transsibérien déchire la plaine blanche et infinie. Depuis plusieurs jours, vous voyagez vers l'est dans un wagon surchauffé, traversant les paysages gelés de la Sibérie des années 1930. Selon les notes de l'expédition Dubois, le fragment du parchemin est dissimulé dans un autel chamannique secret, caché au cœur de la zone d'impact de Toungouska. Le train s'arrête enfin dans la petite gare isolée de Krasnoïarsk, sous une tempête de neige balayée par un vent polaire. Vous devez trouver un moyen de vous enfoncer dans cette nature sauvage et mortelle.

- Si vous incarnez **ERIK HAALANDSON** : allez au **122**.
- Si vous possédez la compétence **SURVIE** ou **ATHLÉTISME** : allez au **123**.
- Si vous incarnez **CLAIRE DUBOIS** ou **OLIVER BLACKWOOD** (ou si vous n'avez pas ces compétences) : allez au **124**.

◆ 122 ◆

(Exclusif à Erik Haalandson)

Vos origines norvégiennes vous aident à supporter ce climat extrême. Sur le quai enneigé, vous repérez immédiatement un groupe de trappeurs locaux qui chargent des traîneaux à chiens. Vous vous approchez de leur chef, un colosse barbu nommé Boris, en le saluant dans un dialecte nordique rugueux. Boris fronce les sourcils :

« C'est une terre maudite, l'esprit du feu y est tombé en 1908. Mais pire encore, des étrangers en manteaux noirs, alliés à des miliciens, fouillent la zone depuis un mois. Ils paient bien, mais ils tuent ceux qui approchent. » La Concordia del Oro contrôle déjà le site.

- Si vous possédez la compétence **SURVIE** ou **MÉTÉOROLOGIE** : allez au **125**.
- Si vous possédez la compétence **NÉGOCIATION** : allez au **126**.
- Sinon : allez au **124**.

◆ 123 ◆

Le vent polaire est une morsure atroce qui fige instantanément vos cils. Vous décidez de braver le blizzard à pied pour rejoindre les anciennes voies ferrées industrielles qui s'enfoncent vers les mines de charbon désaffectées de la région. Vous marchez le long de rails à moitié ensevelis sous la neige, vestiges d'une ancienne exploitation tsariste. Au bout d'une heure de calvaire, vous fatiguez.

Vous atteignez l'entrée d'un tunnel de mine fortifié par d'immenses poutres de bois vermoulu. À l'intérieur, un vieux wagonnet de mine à bascule repose sur les rails, relié à un câble en acier qui s'enfonce dans les profondeurs.

- Si vous possédez la compétence **MÉCANIQUE** : allez au **127**.
- Si vous possédez la compétence **PERCEPTION** : allez au **128**.
- Sinon : allez au **129**.

◆ 124 ◆

L'auberge de la gare de Krasnoïarsk est sombre, enfumée et bruyante. Des ouvriers du chemin de fer boivent de la vodka près d'un grand poêle en fonte. Vous vous installez dans un coin pour étudier la carte de votre carnet.

Soudain, la lourde porte en bois s'ouvre, laissant entrer une bourrasque de neige et trois hommes imposants. Ils retirent leurs chapkas. Sous leurs lourds manteaux de fourrure, vous distinguez des costumes trois-pièces occidentaux. À la main du premier brille la bague de la Concordia del Oro. Ils balayent la pièce du regard et fixent leurs yeux sur vous !

- Si vous possédez la compétence **MÉTÉOROLOGIE** : Votre analyse des courants d'air sous la porte et des variations de pression vous a poussé à anticiper la tempête. Vous vous étiez déjà posté près de la sortie secondaire. Vous vous éclipsez discrètement par les cuisines juste avant qu'ils ne se tournent vers votre table. Allez au **130**.
- Si vous possédez la compétence **DISCRÉTION** : Allez au **130**.
- Si vous possédez la compétence **COMBAT** : Allez au **131**.
- Sinon : Allez au **132**.

◆ 125 ◆

(Exclusif à Erik)

Vos calculs barométriques et votre calme impressionnent Boris. Il accepte de vous cacher sous les toiles de son traîneau de ravitaillement pour passer les lignes de la Concordia et vous conduire jusqu'aux frontières de la zone d'impact de Tougouska.

Le voyage en Sibérie commence au rythme effréné des chiens de traîneau.

- Allez au **133**.

◆ 126 ◆

(Exclusif à Erik)

La vue de vos devises internationales fait briller les yeux du trappeur sibérien. Boris accepte de vous céder son meilleur traîneau et une meute de huit huskies robustes. En tant qu'homme des glaces, vous prenez les commandes de l'attelage et vous enfoncez seul dans la taïga gelée, guidé par la boussole de votre carnet.

- **Retranchez 15 £ de votre bourse.** Allez au **172**.

◆ 127 ◆ SIBERIA • EXPEDITION

Vos doigts, engourdis par le gel qui paralyse la région, parviennent enfin à débloquent le vieux mécanisme de freinage en fonte du wagonnet de mine. Dans un gémissement métallique strident qui résonne sous les voûtes de pierre, vous sautez à l'intérieur du véhicule en fer. Celui-ci s'élance aussitôt sur la pente inclinée, prenant de la vitesse à chaque seconde, pour s'enfoncer tête la première dans les ténèbres absolues de la mine de charbon abandonnée.

L'air glacial de la surface est instantanément remplacé par une odeur de suie et de roche confinée, tandis que les roues hurlent sur les rails rouillés de l'époque tsariste. Soudain, le faisceau vacillant de votre lanterne balaie les parois devant vous : une bifurcation majeure apparaît, mais la voie de gauche est complètement condamnée par un effroyable éboulement de pierres et de madriers brisés qui fonce sur vous à une vitesse terrifiante !

- Si vous possédez la compétence **ATHLÉTISME** : vous tentez un saut désespéré hors du wagonnet en marche. Allez au **135**.

- Si vous possédez une **Barre de fer** : vous tentez de faire dévier l'aiguillage manuellement. Allez au **136**.
- Sinon : vous vous préparez au choc inévitable. Allez au **129**.

◆ 128 ◆

Votre vigilance vous sauve la vie. Deux agents de la Concordia en manteau de fourrure étaient en embuscade derrière une pile de vieux madriers, leurs fusils pointés vers l'entrée du tunnel. Vous ayant entendu approcher, ils s'attendaient à ce que vous entriez aveuglément.

- Si vous possédez la compétence **TIR D'ÉLITE** et une arme : allez au **137**.
- Si vous possédez la compétence **DISCRÉTION** : allez au **138**.
- Sinon : allez au **139**.

129

Vous vous enfoncez à pied dans le tunnel obscur de la mine de charbon abandonnée pour échapper au blizzard. L'air y est saturé de poussière noire et une chaleur étouffante remplace progressivement le froid de la surface, signe d'un incendie souterrain qui couve ici depuis des décennies. Le sol est jonché de vieux squelettes de mineurs.

Au bout du corridor, vous découvrez une immense grille de fer qui sépare la mine des fondations de la base militaire abandonnée où la Concordia a installé ses générateurs.

- Si vous possédez le **Trousseau de clés** (trouvé à Venise) ou la **Clé de la chaufferie** : allez au **140**.
- Si vous possédez la compétence **MÉCANIQUE** : allez au **141**.
- Sinon : allez au **142**.

◆ 130 ◆

Vous vous détendez et passez la porte des cuisines de l'auberge d'un pas tranquille, simulant une recherche de commodités. Une fois à l'arrière du bâtiment, dans le froid mordant, vous découvrez une vieille autoneige (un véhicule à chenilles) dont le moteur tourne à l'arrêt pour ne pas geler.

- Si vous possédez la compétence **MÉCANIQUE** : allez au **143**.
- Sinon : allez au **144**.

◆ 131 ◆

Vous brisez le goulot d'une bouteille de vodka sur le coin de la table en fonte. Le premier agent de la Concordia s'élance vers vous, mais vous esquivez son assaut et lui plantez le verre brisé dans l'épaule. Il hurle de douleur.

Le deuxième homme sort un pistolet, mais vous renversez la lourde table en bois pour vous abriter alors que les balles fusent dans l'auberge, créant une panique générale. Dans la cohue des clients, vous parvenez à vous glisser dehors, dans le blizzard. Vous apercevez l'autoneige militaire prêt à démarrer.

- Allez au **144**.

◆ 132 ◆

Les trois hommes vous entourent et vous assènent un coup de crosse d'une violence rare derrière la nuque. Le monde devient noir. Vous vous réveillez quelques heures plus tard, ligoté à l'arrière d'un camion militaire qui cahote sur une piste gelée. Vos poches ont été fouillées, mais par miracle, ils n'ont pas trouvé le carnet de l'expédition dissimulé dans la doublure secrète de votre manteau.

Le camion s'arrête devant les silhouettes d'une base militaire désaffectée au milieu de la taïga.

- **Perdez 4 points d'Endurance. Ajoutez le mot-clé *Prisonnier* sur votre feuille d'aventure.** Allez au **145**.

◆ 133 ◆

Caché sous les lourdes toiles du traîneau de Boris, vous endurez des heures de voyage dans le froid mordant. Le hurlement des chiens remplace le sifflet du train. Soudain, le convoi s'arrête. Boris soulève la bâche :

« Regardez. La Concordia s'est installée dans l'ancienne base minière abandonnée du Tsar, juste à la lisière de Tougouska. L'autel chamanique que vous cherchez est dans les grottes situées juste en dessous de leurs hangars. C'est trop dangereux pour mes chiens. Je vous laisse ici. »

Vous descendez du traîneau.

- Allez au **427**.

◆ 134 ◆

Seul aux commandes de l'attelage de chiens, vous glissez sur la neige vierge de la taïga. Le paysage est irréel : des milliers d'arbres géants sont couchés au sol, tous orientés dans la même direction, figés depuis l'explosion de 1908.

Au loin, au centre de ce désastre naturel, se dresse un complexe de bâtiments en bois et en tôle rouillée. C'est la base de recherche désaffectée de Tougouska, mais de la fumée s'échappe d'une cheminée et des projecteurs sont allumés.

La Concordia est là. Vous amarrez les chiens à l'abri d'un bosquet.

- Allez au **146**.

◆ 135 ◆

Vous n'avez pas le temps de tergiverser. D'un bond athlétique impulsé par l'instinct de survie, vous vous jetez hors du wagonnet métallique en plein élan. Vous roulez lourdement sur le sol de pierre tranchant de la galerie souterraine au moment exact où le véhicule s'écrase dans un bruit de tonnerre contre l'éboulement de calcaire. Des éclats de métal et des étincelles fusent dans l'obscurité, frôlant votre corps recroquevillé.

Le nuage de poussière de charbon vous asphyxie temporairement alors que le silence retombe sur la mine. Vous vous relevez péniblement, le corps couvert de bleus et de contusions douloureuses, mais par miracle, vos membres sont intacts. En époussetant la suie de vos vêtements, vous reprenez votre progression à pied à travers les galeries désertes.

- **Perdez 2 points d'Endurance à cause du choc. Allez au 129.**

◆ 136 ◆

Vous enfoncez la barre de fer dans le mécanisme gelé de l'aiguillage au moment exact où le wagonnet passe dessus. Dans un grincement de métal terrifiant, le véhicule dévie sa course sur la voie de droite, évitant l'éboulement de justesse. Le wagonnet ralentit enfin dans une immense gare de triage souterraine, juste en dessous des hangars de la base abandonnée. Allez au **140**.

◆ 137 ◆

Votre tir fait écho dans toute la mine, mais il est d'une précision chirurgicale. Le milicien s'effondre. Sans perdre une seconde, vous franchissez la porte et vous engouffrez dans l'accès menant aux galeries souterraines avant que d'autres gardes n'arrivent.

- **Retranchez 1 balle de votre Revolver. Ajoutez le mot-clé *Traqué* sur votre feuille d'aventure. Allez au 129.**

◆ 138 ◆

Vous vous glissez à travers une faille étroite de la montagne rocheuse, totalement invisible depuis l'entrée du hangar. En rampant dans l'obscurité gelée, vos mains heurtent un sac en cuir abandonné par un ancien géologue de l'époque du Tsar. À l'intérieur, vous découvrez une boîte de rations militaires scellée.

- **Ajoutez des Rations de survie (+3 Endurance) à votre inventaire. La faille débouche plus loin dans le tunnel de la mine, contournant les gardes. Allez au 129.**

◆ 139 ◆

Les gardes font feu ! Une balle vous traverse la cuisse. La douleur est fulgurante. Vous parvenez par pur instinct de survie à vous jeter dans un puits d'aération sombre pour leur échapper, roulant de longs mètres dans l'obscurité.

- **Perdez 5 points d'Endurance. Si vous êtes en vie, ajoutez le mot-clé Traqué. Allez au 129.**

◆ 140 ◆ SIBERIA • EXPEDITION

La trappe métallique s'ouvre enfin dans un gémissement de rouille, ou la grille cède sous vos efforts. Vous pénétrez dans une section désaffectée où l'air est lourd, saturé d'une odeur tenace de vieux charbon humide, de fer corrodé et de soufre. Vos pas résonnent sur une échelle de fer branlante qui s'enfonce verticalement dans les fondations secrètes de la base impériale.

À mesure que vous descendez dans les entrailles de la structure, les bruits de la surface s'estompent pour laisser place à un silence pesant. Au bas de l'échafaudage, vos pieds ne rencontrent plus le béton de l'armée, mais la roche brute. Devant vous s'ouvre une anomalie géologique majeure : une immense faille naturelle, creusée dans un basalte noir et brillant, qui semble plonger de manière vertigineuse vers les profondeurs insoupçonnées de la taïga.

- Allez au 147.

◆ 141 ◆

Vous sortez vos outils de précision de votre manteau et vous accroupissez devant la lourde serrure de la grille de fer. Le mécanisme est ancien, rongé par le soufre, l'humidité constante et la rouille de la mine de charbon. Vos doigts engourdis par le froid travaillent au ressenti, alignant patiemment les contre-goupilles grippées par des décennies d'abandon.

Le silence du tunnel n'est troublé que par le bruit lointain du blizzard à la surface et le grincement de vos outils d'acier. Le mécanisme résiste, se bloque, mais votre patience légendaire finit par payer : après un déclic net et métallique qui résonne agréablement dans la galerie, le lourd loquet pivote enfin. Vous poussez le panneau sans faire le moindre bruit et vous glissez discrètement dans les niveaux inférieurs de la base abandonnée, évitant ainsi d'altérer la structure fragile du plafond.

- Allez au 140.

◆ 142 ◆

Vos coups répétés sur la grille font vibrer les vieilles poutres de soutènement en bois. Dans un craquement sinistre, le plafond de la galerie s'effondre partiellement ! Un lourd madrier vous percute l'épaule et vous jette au sol, tandis qu'un nuage de poussière de charbon vous asphyxie. Vous parvenez à vous extirper des décombres par un trou dans la grille, mais vous êtes durement touché.

- **Perdez 4 points d'Endurance. Si vous êtes en vie, rendez-vous chancelant au paragraphe 140.**

◆ 143 ◆

Vos doigts agiles arrachent les câbles d'allumage des trois autres motoneiges de la milice, les rendant totalement inutilisables par ce froid de Sibérie. Vous sautez ensuite au volant du grand autoneige à chenilles et écrasez l'accélérateur. Le véhicule s'élance puissamment dans la poudreuse. Grâce à la carte du

carnet, vous suivez la piste vers le nord jusqu'à la base fortifiée. Vous courez couper le moteur pour finir l'approche à pied.

- Allez au **146**.

◆ 144 ◆

Vous vous agrippez in extremis aux barres de fer à l'arrière de l'autoneige au moment où celui-ci quitte la gare. Le vent polaire vous glace le visage alors que le véhicule s'enfonce dans la taïga profonde. Après un trajet éprouvant à résister au gel, l'autoneige pénètre dans la cour d'une immense base industrielle abandonnée. Des gardes armés patrouillent. Vous vous laissez glisser au sol dans un tas de neige pour ne pas être repéré.

- **Perdez 2 points d'Endurance** (prémices d'engelures). Allez au **145**.

◆ 145 ◆



Vous vous trouvez désormais à l'intérieur de la base militaire abandonnée de Tougouska, mais votre situation est extrêmement précaire au milieu de cet avant-poste fantôme. Le complexe, érigé à l'époque tsariste et figé par le gel depuis 1908, offre un spectacle de désolation austère : d'immenses hangars en bois vermoulu et en tôle rouillée se dressent comme des squelettes industriels sous le ciel de Sibérie, encerclés par des réseaux de barbelés à moitié ensevelis sous des congères géantes.

Le vent s'engouffre dans les structures métalliques avec un sifflement sinistre, tandis que le bourdonnement des générateurs portatifs installés par la Concordia del Oro rappelle que vos ennemis contrôlent la zone. Des câbles électriques courent sur la neige durcie, reliant les projecteurs tactiques aux différents bâtiments de la cour.

- **Si vous possédez le mot-clé Prisonnier** : vous avez été jeté dans une cellule de fortune au sous-sol d'un bâtiment technique, les mains entravées. Si vous possédez la compétence **MÉCANIQUE** ou **COMBAT**, allez au **148**. Sinon, allez au **149**.

- Si vous n'êtes pas prisonnier : vous êtes parvenu à vous infiltrer en douce. Tapi dans l'ombre derrière des caisses de dynamite gelées, vous remarquez deux structures majeures : un laboratoire météo désaffecté aux vitres givrées et le grand hangar central d'où s'échappe de la fumée. Pour fouiller le laboratoire météo, allez au **150**. Pour tenter une approche directe du hangar central en grimpant par les toits, allez au **146**.

◆ 146 ◆

Vous escaladez les structures en bois gelé à l'arrière du hangar central. Le froid est si intense que vos mains menacent de rester collées au métal. Arrivé sur le toit en tôle ondulée, vous rampez jusqu'à une verrière brisée qui surplombe l'intérieur du hangar. En dessous de vous, la Concordia a installé des tables

de communication radio et des générateurs portatifs qui vrombissent bruyamment. Vous remarquez que la cage du vieux puits de mine tsariste descend directement depuis le centre de cette pièce.

- Si vous possédez la compétence **DISCRÉTION** : allez au **151**.
- Si vous possédez la compétence **TIR D'ÉLITE** et un **Revolver** : allez au **152**.
- Sinon : votre pied glisse sur une plaque de givre. Une tôle résonne bruyamment sous votre poids et tous les visages en contrebas se tournent vers le plafond ! Allez au **153**.

◆ 147 ◆

L'atmosphère change radicalement alors que vous descendez dans les profondeurs de la base abandonnée. Le silence s'installe, rompu seulement par le goutte-à-goutte de l'eau condensée. Les galeries laissent soudain place à des cavernes naturelles formées par l'activité volcanique ancienne de la Sibérie. Au centre de la plus grande grotte se dresse l'autel chamanique. C'est une immense structure sculptée à même une stalagmite géante. Au milieu de l'autel, piégé dans une gangue de glace millénaire, brille le fragment métallique du parchemin.

- Si vous possédez la compétence **MÉCANIQUE** ou **SURVIE** : allez au **154**.
- Sinon : vous devez utiliser la force brute en frappant la glace avec une pioche trouvée au sol. Allez au **155**.

◆ 148 ◆

Vos mains s'activent dans l'ombre. Si vous utilisez **MÉCANIQUE**, vous utilisez un clou rouillé pour crocheter le cadenas de vos menottes. Si vous utilisez **COMBAT**, vous simulez un évanouissement pour forcer le garde à entrer, puis vous le neutralisez d'une clé de bras lorsqu'il se penche sur vous. Vous récupérez ses clés et vous vous glissez dehors.

Retirez le mot-clé *Prisonnier de votre feuille d'aventure*. Allez au 151.

◆ 149 ◆

Le froid de la cellule souterraine engourdit vos membres. Vous passez de longues heures à grelotter avant qu'une explosion accidentelle ne retentisse dans les hangars supérieurs, provoquant la panique chez vos geôliers. Le garde quitte son poste en oubliant de verrouiller la grille. Vous vous échappez à la hâte, affaibli par l'attente.

- **Perdez 3 points d'Endurance à cause du froid. Retirez le mot-clé *Prisonnier de votre feuille d'aventure*. Allez au 153.**

◆ 150 ◆

Vous enjambez le cadre d'une fenêtre brisée du laboratoire météo et retombez silencieusement sur un sol jonché de débris de verre et de vieux rapports scientifiques datant de 1908. L'endroit est figé par le gel. En fouillant les tiroirs d'un bureau en chêne, vos yeux se posent sur un carnet de notes écrit par un chercheur russe de l'époque. Les schémas décrivent l'explosion de Tougouska non pas comme l'impact d'une météorite, mais comme une décharge d'énergie pure provenant... du sous-sol ! Une note mentionne un réseau de cavernes volcaniques accessible uniquement par la chaufferie de la base.

- Si vous possédez la compétence **ARCHÉOLOGIE** ou **MÉCANIQUE** : vous comprenez les plans et trouvez une clé de maintenance. **Ajoutez la Clé de la chaufferie à votre inventaire et allez au 156.**
- Sinon : allez au **156**.

◆ 151 ◆

Vous rampez silencieusement dans la conduite d'aération métallique suspendue sous la charpente du grand hangar. L'air y est d'un froid glacial qui vous brûle les poumons à chaque inspiration, mais cette

position surélevée vous offre un avantage tactique majeur. À travers les grilles d'aération, vous observez les techniciens de la Concordia s'affairer en contrebas autour de générateurs électriques et de tables de communication radio.

Vous progressez centimètre par centimètre, en prenant garde de ne pas faire grincer la tôle suspendue, jusqu'à atteindre l'extrémité du conduit. Celui-ci débouche directement au-dessus de la cage d'ascenseur du vieux puits de mine tsariste. Profitant de la pénombre et du vacarme des machines, vous vous laissez glisser avec souplesse le long des câbles d'acier tressés pour vous enfoncer silencieusement vers les profondeurs de la Terre.

- Allez au **147**.

◆ **152** ◆ SIBERIA • EXPEDITION

Vous visez le câble d'alimentation du générateur principal depuis votre position haute. Votre tir précis sectionne le câble dans une gerbe d'étincelles, plongeant le hangar dans l'obscurité totale. Profitant du chaos et des jurons des gardes en contrebas, vous vous laissez glisser le long de la charpente et vous engouffrez par une trappe extérieure menant directement aux galeries de la mine souterraine.

- **Retranchez 1 balle.** Allez au **147**.

◆ **153** ◆

Vous tentez de vous faufiler par la porte de service arrière du hangar, mais le gel a grippé les gonds en fer. Dans un grincement strident, la porte s'ouvre, alertant immédiatement un garde posté à proximité. « Stoy ! » hurle-t-il en épaulant son fusil Mosin-Nagant.

- Si vous possédez la compétence **TIR D'ÉLITE** et un **Revolver** : allez au **157**.
- Sinon : vous devez vous jeter au sol pour esquiver son tir et foncer dans le couloir sombre de la mine pour lui échapper. Allez au **158**.

◆ **154** ◆

Vos connaissances vous permettent d'agir avec une précision chirurgicale. Vous dénicher une petite lampe à souder à benzène parmi les débris de la base. En dosant parfaitement la chaleur, vous faites fondre la glace translucide de l'autel sans endommager la structure. Le bloc cède et vous récupérez le précieux fragment de parchemin métallique. En essuyant l'eau qui le recouvre, vous découvrez la coordonnée gravée sur son flanc : **S = 3**.

- *Notez précieusement cette information : **S = 3** sur votre feuille d'aventure. Ajoutez le Fragment de Sibérie à votre inventaire.* Allez au **159**.

◆ **155** ◆

Vous frappez la glace de l'autel à grands coups de pioche de mineur trouvée au sol. Le bruit résonne comme un gong dans toutes les cavernes. La glace finit par éclater, libérant le précieux fragment de parchemin métallique. Vous le ramassez à la hâte et lisez la coordonnée gravée : **S = 3**.

*Notez précieusement cette information : **S = 3** sur votre feuille d'aventure. Ajoutez le Fragment de Sibérie à votre inventaire.*

- Si vous possédez le **Talisman Évenque** : l'idole de bois absorbe instantanément l'onde de choc magique de la glace. Allez au **159**.
- Sinon : le bris de la glace magique déclenche une décharge de froid absolu qui vous engourdit les mains et déclenche un effondrement partiel. **Perdez 3 points d'Endurance.** Ajoutez le mot-clé **Traqué** et allez au **159**.

◆ 156 ◆

Vous ressortez du laboratoire par une porte dérobée qui donne sur la cour intérieure de la base abandonnée. Le blizzard redouble d'intensité, réduisant la visibilité à moins de trois mètres. Soudain, les projecteurs principaux de la base s'allument. Une patrouille de deux hommes de la Concordia, accompagnés d'un énorme chien de garde, avance dans votre direction.

- Si vous possédez la compétence **MÉTÉOROLOGIE** ou **SURVIE** : allez au **160**.
- Si vous possédez le **Trousseau de clés** ou la **Clé de la chaufferie** : allez au **161**.
- Sinon : le chien lève la truffe et grogne. Ils vous ont repéré ! Allez au **153**.

◆ 157 ◆

Votre temps de réaction défie les lois de la physique. Avant même que la sentinelle sibérienne n'ait pu stabiliser la mire de son Mosin-Nagant ou presser la détente, votre arme est déjà en ligne. Votre tir fait un écho fracassant qui résonne comme un coup de tonnerre sous la charpente de la base abandonnée, mais le coup est d'une précision chirurgicale.

Le milicien s'effondre lourdement dans la poudreuse sans avoir pu pousser un cri ni donner l'alerte à ses camarades. Sans perdre une seule précieuse seconde, vous remettez votre arme au holster, franchissez le seuil de la porte en fer et vous engouffrez à toute vitesse dans l'accès obscur menant aux galeries souterraines de la mine avant que les autres patrouilles n'accourent.

- **Retranchez 1 balle de votre Revolver.** Allez au **147**.

◆ 158 ◆

La détonation du fusil du garde déchire l'air gelé. La balle de gros calibre percute violemment le chambranle de la porte en bois, projetant un nuage d'éclats de bois gelé et de givre acéré directement sur votre visage. Vous protégez vos yeux de votre bras et basculez en arrière dans l'ouverture.

N'écoutant que votre adrénaline, vous dévalez les escaliers abrupts de la mine de la base abandonnée à perdre haleine, manquant de trébucher à chaque marche dans l'obscurité grandissante. Vous êtes vivant et entier, mais le bruit du coup de feu a brisé vos chances de discrétion : la milice de la Concordia sait désormais pertinemment qu'un intrus s'est glissé dans les galeries inférieures.

- *Ajoutez le mot-clé **Traqué** sur votre feuille d'aventure.* Allez au **147**.

◆ 159 ◆

Vous glissez précipitamment le fragment de parchemin d'orichalque dans la doublure de votre veste alors que des bruits de pas lourds et des ordres secs retentissent déjà en haut du vieux puits de mine. Les agents de la Concordia descendent en force, leurs lampes balayant les parois de basalte noir.

Vous inspectez les lieux à la hâte pour trouver une échappatoire. Vos yeux se posent sur une ancienne galerie de drainage inondée d'une eau noire qui semble mener vers l'extérieur de la montagne, mais vous remarquez également que le mécanisme de levage de l'ascenseur minier se trouve à portée de vos mains et pourrait être modifié pour freiner leur avancée.

- Si vous possédez la compétence **MÉCANIQUE** : vous tentez un sabotage express des freins de la cage. Allez au **162**.
- Si vous possédez la compétence **ATHLÉTISME** : vous misez sur votre agilité pour franchir le torrent souterrain. Allez au **163**.
- Sinon : vous vous jetez à corps perdu dans la galerie inondée. Allez au **164**.

◆ 160 ◆

Les pas lourds des miliciens crissent sur la neige à quelques centimètres de votre cachette. Le chien renifle l'air, mais le vent violent rabat votre odeur dans la direction opposée. Après quelques secondes d'une

tension insoutenable, la patrouille s'éloigne vers les hangars principaux. Vous sortez de votre abri et remarquez une lourde porte en fer à moitié enfouie sous une congère.

- Si vous possédez la compétence **ATHLÉTISME** : allez au **152**.
- Sinon : vous devez contourner le bâtiment par les échafaudages pour trouver une autre entrée. Allez au **146**.

◆ 161 ◆

Grâce à votre trousseau ou à la clé de maintenance, vous ouvrez discrètement la lourde porte métallique. Elle donne accès à un ancien couloir technique où passent encore des conduites de vapeur. L'air y est étonnamment chaud. Vous progressez jusqu'à une trappe verticale qui débouche directement au-dessus du grand hangar principal.

- Allez au **151**.

◆ 162 ◆

Vous démontez en quelques secondes le système de freinage de l'ascenseur minier. Lorsque les premiers agents de la Concordia montent dans la cage pour descendre, le câble rompt sous leur poids. La cabine disparaît dans les profondeurs dans un vacarme assourdissant. Profitant de la confusion, vous vous engagez dans la galerie de drainage.

- Allez au **165**.

◆ 163 ◆

Vous prenez votre élan et sautez par-dessus le torrent d'eau glacée qui traverse la galerie. Vous vous agrippez à une corniche naturelle et poursuivez votre progression jusqu'à un étroit boyau qui remonte vers la surface. Derrière vous, les hommes de la Concordia perdent un temps précieux à contourner l'obstacle.

- Allez au **165**.

◆ 164 ◆ SIBERIA • EXPEDITION

Vous foncez dans la galerie inondée. L'eau glaciale vous arrive jusqu'à la taille et ralentit considérablement votre progression. Les tirs résonnent derrière vous et une balle ricoche contre la roche tout près de votre tête. Malgré la douleur du froid, vous parvenez à atteindre une sortie naturelle.

- **Perdez 2 points d'Endurance**. Allez au **165**.

◆ 165 ◆

Vous émergez enfin à l'air libre au cœur de la taïga sibérienne. Le blizzard efface rapidement vos traces dans la neige, vous offrant un répit bienvenu. Au loin, les sirènes de la base de la Concordia hurlent encore, mais elles s'éloignent peu à peu. Vous serrez contre vous le fragment métallique.

Quelques jours plus tard, après un long voyage en train à travers les immenses plaines enneigées de Russie, vous êtes enfin en sécurité. Vous sortez le fragment sur lequel vous lisez : **S = 3**. À présent, rendez-vous au **Hub Universel** au paragraphe **181**.

◆ 166 ◆

La tempête de neige se transforme en un blizzard apocalyptique lors de votre voyage dans la toundra. Le froid extrême pénètre vos vêtements et vos membres commencent à s'engourdir dangereusement. Vos yeux se ferment sous le gel. Vous perdez connaissance au milieu de la taïga de Sibérie, persuadé que votre aventure s'arrête ici.

- **Perdez 2 points d'Endurance** à cause des gelures. Si vous êtes toujours en vie, allez au **167**.

◆ 167 ◆



Vous vous réveillez au chaud, allongé sur des peaux de renne épaisses. L'odeur de fumée de bois et d'herbes médicinales flotte dans l'air. Vous êtes à l'intérieur d'un *tchoum*, la tente traditionnelle des nomades Évenques. Un vieil homme au visage parcheminé, vêtu d'une tunique ornée d'ossements et de plumes, remue une potion près du feu : c'est un chaman. En voyant le carnet de l'expédition Dubois, ses yeux s'illuminent d'une lueur mystique.

- Si vous possédez la compétence **OCCULTISME** ou **ARCHÉOLOGIE** : allez au **168**.
- Si vous possédez la compétence **NÉGOCIATION** : allez au **169**.
- Sinon : allez au **170**.

◆ 168 ◆

Le chaman reconnaît en vous un initié aux grands mystères du monde. « Les hommes en manteau noir de la Concordia fouillent la base abandonnée », dit-il d'une voix de gorge profonde. « Ils cherchent la relique des Ancêtres de l'Eau. Mais la glace de l'autel chamanique est maudite : quiconque la brise sans l'accord des esprits verra son sang se figer. Prends ce

talisman. » Il vous remet une petite idole sculptée dans un bois pétrifié inconnu, tiède au toucher.

- **Regagnez 4 points d'Endurance grâce aux soins du chaman. Ajoutez le Talisman Évenque à votre inventaire. Allez au 171.**

◆ 169 ◆

Le vieil homme écoute vos paroles avec scepticisme, mais la sincérité de votre démarche le touche. « La Cité d'Or dont parle ton carnet n'est pas faite de métal précieux, européen, mais de secrets que la Terre a cachés pour ne pas mourir. Mon fils va te conduire par un sentier secret à l'arrière de la base abandonnée. »

- **Regagnez 2 points d'Endurance grâce au repos. Allez au 171.**

◆ 170 ◆

La potion aux herbes du chaman purge le froid de vos veines. Vous vous relevez totalement rétabli, mais le vieil homme reste silencieux, refusant de vous parler des secrets de la région. Son fils vous indique simplement la direction de la vallée de Tougouska avant de vous laisser repartir.

- Remettez votre score d'Endurance au maximum (**20 points**) grâce à la médecine chamanique. Allez au **146**.

◆ 171 ◆

Guidé par le fils du chaman, vous traversez un ravin secret à l'arrière de la base abandonnée de Tougouska, totalement invisible depuis les tours de guet de la Concordia. Vous arrivez directement devant la trappe de la chaufferie de la base, sans avoir à affronter les patrouilles ou les chiens de garde.

• Allez au **140**.

◆ 172 ◆



Le hurlement sinistre d'une meute de loups sibériens résonne soudain derrière votre traîneau lors de votre voyage. Affamées par l'hiver, une douzaine de bêtes féroces aux yeux brillants se lancent à la poursuite de vos chiens, se rapprochant dangereusement de l'attelage.

- Si vous possédez la compétence **TIR D'ÉLITE** et une arme : allez au **173**.
- Si vous possédez la compétence **MÉTÉOROLOGIE** : allez au **174**.
- Sinon : les bêtes attaquent le traîneau. Vous devez vous défendre au corps à corps. Perdez 4 points d'**Endurance** à cause des morsures avant de les faire fuir. Allez au **134**.

◆ 173 ◆

Vos tirs précis font mouche. Deux loups s'effondrent dans la neige, et le reste de la meute s'arrête instantanément pour se jeter sur les corps de leurs congénères. Vous êtes sain et sauf et vos chiens reprennent de la vitesse.

- Retranchez **2 balles** de votre arme. Allez au **134**.

◆ 174 ◆

Votre lecture parfaite du terrain porte ses fruits. En coupant la trajectoire au ras d'une crête de glace, le passage de votre traîneau déclenche une avalanche de poudreuse qui submerge la meute de loups, les bloquant définitivement. Vos chiens aboient de joie.

• Allez au **134**.

◆ 175 ◆

Vous heurtez un câble électrique haute tension dénudé installé par les techniciens de la Concordia. Une violente décharge vous secoue le corps !

- Si vous possédez la compétence **MÉCANIQUE** : votre réflexe vous permet de couper instantanément le disjoncteur mural du pied. Perdez 1 point d'**Endurance** seulement et allez au **147**.
- Sinon : le choc vous brûle les mains et vous fait lâcher prise. Vous tombez de plusieurs mètres de haut dans la cage d'ascenseur. Perdez 4 points d'**Endurance** et rendez-vous chancelant au paragraphe **147**.

◆ 176 ◆ SIBERIA • EXPEDITION

Vous fuyez à bord d'un véhicule à chenilles ou d'un traîneau lorsque vous tombez sur un barrage routier installé par l'armée régulière sur l'unique piste reliant Tougouska à la gare. Des soldats pointent des projecteurs sur vous. Un officier de la Concordia en costume noir se tient à leurs côtés.

- Si vous possédez la compétence **DISCRÉTION** : vous tentez de couper à travers la forêt de la taïga malgré les risques d'accident. Allez au **165** (en perdant **2 points d'Endurance** à cause des branches).
- Si vous possédez le mot-clé **Directeur** : vous répétez avec aplomb l'ordre entendu à **Venise** et prétendez agir sur instruction personnelle du **Directeur de la Concordia**. L'officier hésite devant ce niveau d'autorité et ordonne aux soldats de lever la barrière. Allez au **165** sans encombre.
- Sinon : vous devez foncer dans le tas. Les balles criblent votre véhicule. Vous passez de force mais vous êtes blessé. Perdez **3 points d'Endurance** et allez au **165**.

◆ 177 ◆

Vous découvrez une ancienne cache d'armes de l'armée tsariste, dissimulée derrière une cloison de briques effondrée dans la mine de charbon. La caisse en bois est recouverte de suie.

- Si vous possédez la compétence **MÉCANIQUE** : vous parvenez à nettoyer les mécanismes d'un fusil militaire gelé. Ajoutez un **Fusil Mosin-Nagant (4 cartouches)** à votre inventaire. Allez au **129**. Sinon : les armes sont trop rouillées pour être utilisables. Allez au **129**.

◆ 178 ◆

Dans la toundra gelée, vous croisez la carcasse d'un avion éclaireur qui s'est écrasé quelques années plus tôt. La neige l'a presque entièrement recouvert.

- Si vous possédez la compétence **PERCEPTION** : vous fouillez le cockpit gelé et y dénicher une trousse de secours militaire hermétique. Ajoutez des **Soins d'urgence (+4 Endurance)** à votre inventaire. Sinon : le givre empêche toute fouille. Allez au **146**.

◆ 179 ◆

Le froid extrême engendre des mirages visuels sur l'immensité blanche. Vous croyez apercevoir des silhouettes en mouvement, mais ce ne sont que des blocs de glace sculptés par le vent polaire. Vous prenez un instant pour vous recalibrer et stabiliser votre boussole.

- Allez au **146**.

◆ 180 ◆

Vous observez le ciel nocturne de Sibérie. Une magnifique aurore boréale déploie ses volutes vertes et violettes au-dessus de la taïga. Ce spectacle grandiose vous redonne espoir et fortifie votre esprit pour la suite de votre quête.

- **Regagnez 2 points d'Endurance** et allez au **165**.

181

Vous ouvrez votre carnet de voyage pour faire le point sur vos recherches et décider de votre prochaine étape parmi les trois régions majeures.

- Si vous n'avez pas encore exploré **Venise**, allez au **1**.
- Si vous n'avez pas encore exploré **Le Caire**, allez au **61**.
- Si vous n'avez pas encore exploré **la Sibérie**, allez au **121**.

Si vous possédez les **trois fragments (V, C et S)**, vous savez quels sont leur numéro. Pour connaître les coordonnées de votre prochaine destination, prenez la valeur de **Venise (V)**, ajoutez-y la valeur du **Caire (C)**, puis multipliez le tout par la valeur de la **Sibérie (S)**. Enfin, ajoutez **32** au résultat obtenu. Ce nouveau chiffre est le numéro de paragraphe auquel vous devez vous rendre pour continuer votre aventure. Si le paragraphe que vous lisez n'est pas la suite de l'histoire, ceci met un terme à votre aventure.

MÉRIDA — LE YUCATÁN

Hanal Pixán et temples mayas

◆ 182 ◆



Maintenant que vous avez réuni les trois fragments, vous pouvez enfin déchiffrer les coordonnées. Celles-ci désignent un même point sur une ancienne carte de l'Amérique centrale, plus précisément la ville de Mérida, dans la péninsule du Yucatán. Plusieurs jours de correspondances ferroviaires et aériennes plus tard, votre appareil se pose sous une chaleur moite. Depuis l'aéroport, un taxi bringuebalant vous conduit à travers les faubourgs blanchis à la chaux. Peu à peu, la circulation ralentit, les rues se couvrent de pétales orange et les premières bougies apparaissent aux fenêtres. Lorsque vous descendez enfin dans le centre colonial, la ville entière semble avoir changé de visage : nous sommes à la veille du premier novembre, au cœur du **Hanal Pixán**, la « nourriture des âmes ».

L'atmosphère est irréelle : les rues coloniales sont illuminées par des milliers de bougies blanches, et l'air est lourd de l'odeur sucrée du copal et des ragoûts disposés sur les autels rituels. Les habitants déambulent, le visage peint en squelette, portant des offrandes pour guider les esprits.

Selon les fragments décodés, l'accès au temple secret se trouve sous l'un des autels mayas sacrés érigés pour la fête. Mais la Concordia est déjà là, dissimulée sous des masques mortuaires, prête à éliminer quiconque perturberait le repos des âmes.

- Si vous incarnez **CLAIRE DUBOIS** : allez au **183**.
- Si vous incarnez **OLIVER BLACKWOOD** : allez au **184**.
- Si vous incarnez **ERIK HAALANDSON** : allez au **185**.

◆ 183 ◆

Vous progressez au milieu des fleurs orange qui ornent les autels de Mérida. Votre cœur se serre en trouvant enfin l'autel familial spécifique décrit par votre père.

Au milieu des crânes en sucre et des photos de défunts, vous découvrez une petite boîte en bois gravée des initiales de votre grand-père.

À l'intérieur, une **Clé en obsidienne noire** vous attend. **Ajoutez la Clé en obsidienne à votre inventaire. Soudain, deux hommes au visage peint en crâne de taureau se détachent de l'ombre, leurs poignards brillant sous la lueur des bougies.**

La Concordia vous encercle !

- Si vous possédez la compétence **COMBAT** : allez au **186**.
- Si vous possédez la compétence **DISCRÉTION** : allez au **187**.
- Sinon : allez au **188**.

◆ 184 ◆

(Exclusif à Oliver Blackwood)

Vêtu d'une simple tunique blanche locale pour vous fondre parmi les pénitents de Mérida, vous marchez au rythme des tambours rituels du Hanal Pixán.

Alors que la procession traverse la place de la cathédrale, vos yeux d'expert repèrent une anomalie architecturale : une dalle sculptée d'un glyphe astronomique représentant **Vénus**, l'étoile du matin.

Les pas des marcheurs font vibrer le sol, et vous réalisez que cette dalle dissimule un immense vide souterrain.

- Si vous possédez la compétence **ARCHÉOLOGIE** ou **LINGUISTIQUE** : allez au **189**.
- Si vous possédez la compétence **PERCEPTION** : allez au **190**.
- Sinon : allez au **191**.

◆ 185 ◆

(Exclusif à Erik Haalandson)

Le vent se lève brusquement sur Mérida, faisant vaciller les flammes des milliers de bougies. Les habitants commencent à paniquer alors que les premiers éclairs déchirent le ciel nocturne. En tant que météorologue, vous savez qu'une tempête tropicale imminente va balayer la foule. En courant sous les premières gouttes d'une pluie torrentielle, vous repérez l'accès aux catacombes espagnoles sous la place centrale, là où les courants d'air s'engouffrent de manière anormale.

- Si vous possédez la compétence **ATHLÉTISME** : allez au **192**.
- Si vous possédez la compétence **MÉCANIQUE** : allez au **193**.
- Sinon : allez au **194**.

◆ 186 ◆

Votre esquive est un modèle de fluidité athlétique. Alors que la lame du premier émissaire fend l'air lourd de Mérida en direction de votre gorge, vous pivotez sur vos appuis. Vos doigts se verrouillent sur son poignet. D'un mouvement de levier violent, vous utilisez sa propre vitesse pour le projeter par-dessus l'autel funéraire en pierre. Le choc pulvérise les crânes en sucre et renverse les grands vases de fleurs oranges de soucis, les *campasúchil*, qui s'éparpillent sur les pavés.

Le second agresseur, dissimulé sous un masque de taureau macabre, hésite face à la brutalité de votre riposte. Cette seconde de stupeur est celle qu'il ne fallait pas vous offrir : vous plongez sous sa garde pour lui asséner un coup de coude dévastateur en plein plexus. Il s'effondre à genoux dans la cire fondue, le souffle coupé, incapable de donner l'alerte. Les deux hommes de la Concordia gisent au sol, assommés. Sans perdre un instant, vous soulevez la lourde dalle secrète que le monument dissimulait et vous vous engouffrez dans l'étroit passage souterrain.

- Allez au **194**.

◆ 187 ◆

Vous vous glissez avec la souplesse d'un spectre au milieu d'un groupe compact de danseurs locaux effectuant la *Danse des Rubans*. Le rythme frénétique des tambours sacrés et les accords mineurs des guitares résonnent contre les façades coloniales de la place. Les rubans colorés tourbillonnent autour de vous, créant un rideau mouvant de soie et d'ombres. Votre visage, maquillé à la hâte en crâne de porcelaine pour la fête du Hanal Pixán, vous fond instantanément parmi les centaines de pénitents.

Vos poursuivants de la Concordia, désorientés par le tumulte de Mérida et la marée de silhouettes costumées, balayent la place du regard sans jamais s'arrêter sur vous. Leurs complets vestons sombres les trahissent au milieu de la foule en transe. Profitant de cette couverture parfaite, vous bifurquez discrètement derrière l'autel familial, glissez la clé d'obsidienne dans votre poche et vous faufilez sous une lourde pierre levée qui s'ouvre sur les profondeurs de la Terre.

- Allez au **194**.

◆ 188 ◆

Coincé contre l'autel par les deux hommes de la Concordia, vous poussez un cri strident, simulant un malaise ou une attaque de panique. Autour de vous, la foule compacte des fêtards de Mérida se presse aussitôt, croyant qu'un pénitent s'effondre sous le coup de la ferveur ou de la chaleur. Les murmures et les prières mayas s'élèvent tandis qu'un cordon de locaux s'interpose involontairement entre vous et vos agresseurs.

Pris de court par cet attroupement soudain et refusant d'attirer l'attention de la police locale, les agents de la Concordia remettent leurs armes au holster et s'esquivent promptement dans les ruelles transversales. Malheureusement, dans la bousculade étouffante qui a suivi, l'un des hommes au masque de taureau a réussi à vous porter un coup de poing vicieux et invisible dans les côtes. La douleur vous arrache une grimace. Une fois le calme revenu, vous profitez de la poussière soulevée pour soulever la trappe dissimulée sous le monument.

Perdez 2 points d'Endurance. Allez au **194**.

• Allez au **194**.

◆ 189 ◆ YUCATÁN • HANAL PIXÁN

(Exclusif à Oliver)

Les mots de la prière maya s'écoulent de vos lèvres au rythme des tambours de Mérida.

En prononçant le nom secret du dieu de l'étoile du matin, vous appuyez avec précision sur le glyphe central.

Un déclic sourd résonne sous les pavés.

La lourde dalle pivote sur son axe, révélant un escalier de pierre qui s'enfonce dans les ténèbres.

Vous vous y glissez avant que la procession ne passe.

• Allez au **194**.

◆ 190 ◆

(Exclusif à Oliver)

Vous repérez le reflet d'une lunette de visée depuis le haut du clocher de la cathédrale.

Les tireurs de la Concordia attendent que vous fassiez un faux mouvement au milieu de la fête du Hanal Pixán.

Au lieu de toucher à la dalle, vous bifurquez vers un étal de crânes en sucre et utilisez la foule comme bouclier pour atteindre les catacombes par une vieille porte coloniale oubliée.

• Allez au **195**.

◆ 191 ◆

Vous tentez de pousser la dalle de basalte à la force des bras, mais le mécanisme millénaire maya, grippé par les siècles d'abandon et la poussière du Yucatán, refuse obstinément de pivoter. Le frottement de la pierre contre la pierre produit un crissement sourd qui brise le rythme des tambours extérieurs. Vos efforts répétés et votre nervosité grandissante finissent par attirer l'attention d'une patrouille de miliciens fascistes qui surveillaient la procession du *Hanal Pixán*.

— ¡Alto! ¿Qué haces là? crient-ils en courant dans votre direction, leurs matraques levées et leurs radios crachotant des ordres.

Vous comprenez immédiatement que le temps de la finesse est révolu. Les phares d'une berline noire de la Concordia s'allument à l'autre bout de la place, convergeant vers vous. Vous n'avez pas d'autre choix que d'abandonner votre tentative de crochetage et de fuir à perdre haleine à travers les ruelles colorées de la ville espagnole pour tenter de les semer.

• Allez au **188**.

◆ 192 ◆

Vous descendez à toute vitesse les marches glissantes des catacombes coloniales de Mérida. L'écho des chants s'estompe pour laisser place au bruit de l'eau qui s'infiltre à cause de la tempête. Au bout du corridor en briques espagnoles, vous butez sur un mur de maçonnerie maya bien plus ancien, orné de gravures géométriques. Une porte circulaire bloque le passage.

- Si vous possédez la **Clé en obsidienne** : allez au **196**.
- Si vous possédez la compétence **MÉCANIQUE** : allez au **197**.
- Sinon : allez au **198**.

◆ 193 ◆

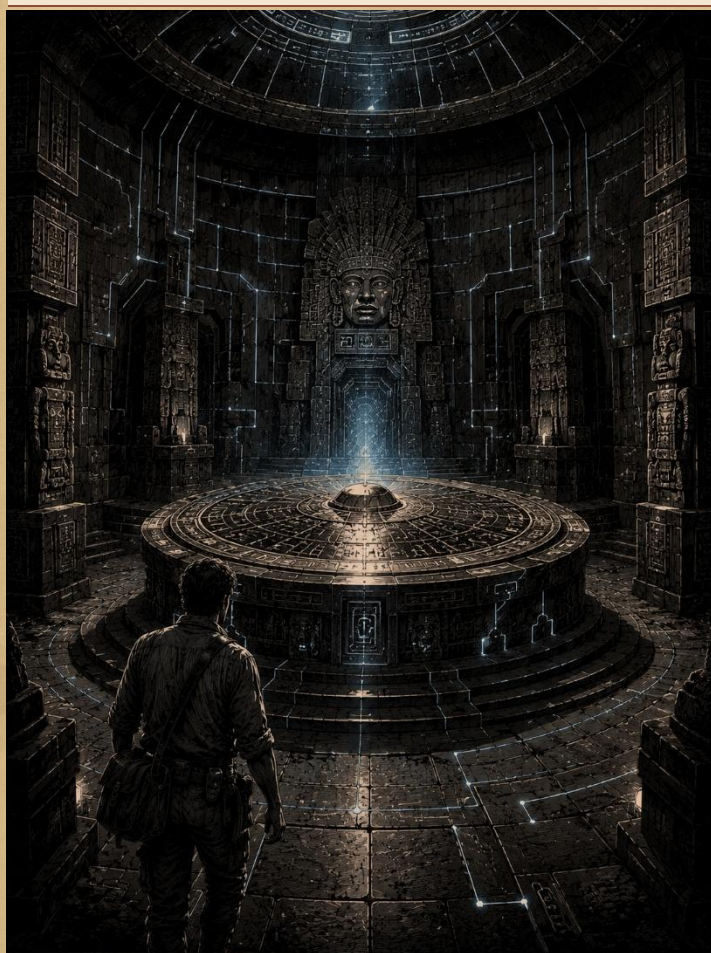
(Exclusif à Erik)

Vos compétences techniques vous permettent d'abaisser le grand levier en fer rouillé juste à temps. La vanne de la ville se ferme dans un grand grincement, détournant les torrents de pluie vers les égouts extérieurs de Mérida. Les souterrains du temple sont sauvés de l'inondation. En fouillant la cabine de maintenance, vous découvrez du matériel.

| • **Ajoutez une Lampe-tempête** et un **Bandage (+3 Endurance)** à votre inventaire. Vous descendez l'escalier à sec.

- Allez au **194**.

194



Vous pénétrez enfin dans la salle principale du Temple des Étoiles. L'architecture coupe le souffle : une coupole de basalte noir poli, striée de veines d'orichalque, s'élève au-dessus d'une table astronomique massive. Vous n'avez pourtant pas le loisir de l'admirer. Des pas claquent dans le corridor derrière vous, puis trois faisceaux de torches jaillissent entre les piliers. La Concordia vous a suivi jusque dans le sanctuaire. Les agents se déploient aussitôt en éventail, revolvers levés. La table où doivent être assemblés vos fragments se trouve au centre d'un espace totalement découvert. Pour l'atteindre, il faudra d'abord survivre aux prochaines secondes.

- Si vous possédez la compétence **DISCRÉTION** : allez au **199**.
- Si vous possédez la compétence **TIR D'ÉLITE** et une arme : allez au **200**.
- Sinon : allez au **201**.

◆ 195 ◆

Vous descendez à tâtons à travers les cryptes oubliées de la vieille église coloniale espagnole.

L'obscurité y est absolue, oppressante, brisée uniquement par les éclats intermittents de votre lampe. Sous vos pieds, les dalles funéraires cèdent la place à une roche noire et brute, creusée à même les fondations de la cité moderne.

Les courants d'air s'engouffrent dans les couloirs avec un sifflement sinistre, vous guidant à travers ce dédale maçonné. Soudain, les cloisons vibrent sous l'effet des éléments : la tempête tropicale qui fait rage à la surface s'infiltré, et vous entendez l'eau gronder dans les canalisations voisines. Vous débouchez finalement dans une galerie annexe, dont l'architecture géométrique et cyclopéenne n'a plus rien d'espagnol.

• Allez au **192**.

◆ 196 ◆

La clé en obsidienne noire, trouvée sur l'autel des Dubois, s'insère au millimètre près dans la fente centrale de la porte circulaire maya. Au moment où le minéral poli s'enclenche, une vibration sourde parcourt les cloisons des catacombes de Mérida. Dans un sifflement d'air comprimé et de vapeur ancienne, les énormes blocs de pierre noire se rétractent dans les parois de briques espagnoles avec une fluidité technologique stupéfiante, totalement impossible pour l'époque précolombienne.

Le passage secret s'ouvre devant vous, révélant un couloir parfaitement sec et préservé des infiltrations de la surface. Vous reprenez votre progression sans avoir eu à affronter la montée des eaux, la clé d'obsidienne solidement serrée dans votre main. Allez au **194**.

◆ 197 ◆

Vos doigts s'activent avec méthode sur les crans mobiles en pierre de la serrure maya. En analysant la disposition des contrepoids et en comprenant la logique des engrenages hydrauliques dissimulés derrière la maçonnerie, vous parvenez à libérer manuellement le loquet intérieur. Un bruit de succion retentit, signe que les contrepoids viennent de basculer.

La porte circulaire coulisse lourdement dans son logement de basalte, vous laissant passer *in extremis* avant que les torrents d'eau boueuse générés par la tempête tropicale de Mérida ne s'engouffrent dans le vestibule. Vous essuyez la sueur et la poussière de votre front et vous engouffrez dans le sanctuaire inférieur, la maçonnerie se refermant lentement derrière vos pas pour bloquer la crue.

• Allez au **194**.

◆ 198 ◆

N'ayant aucun outil adapté, vous frappez la pierre de toutes vos forces. Le mécanisme refuse de céder et l'eau glaciale de la tempête monte rapidement jusqu'à vos genoux, compliquant vos mouvements. Dans un effort désespéré, vous parvenez à soulever un contrepoids en bronze, mais le bloc retombe sur votre main. Vous passez de force, mais vous souffrez.

- **Perdez 3 points d'Endurance** (blessure et froid). Si vous êtes en vie, vous émergez chancelant dans la salle centrale. Allez au **194**.

◆ 199 ◆

Tapi dans l'ombre glaciale d'un pilier de basalte noir, vous réduisez votre silhouette au minimum, retenant votre respiration pour ne pas trahir votre présence. À quelques mètres seulement, les faisceaux acérés des torches électriques des agents de la Concordia del Oro balaient frénétiquement les parois de la coupole. La lumière découpe des ombres géométriques et fantastiques sur les fresques millénaires, révélant par intermittence l'éclat bleuté des lignes d'orichalque qui courent sur les murs.

Vous entendez le clic sec de leurs holsters en cuir et le murmure nerveux de leurs voix qui font écho sous la voûte sacrée : ils sont sur le point de ratisser votre zone. Chaque seconde compte. Vous devez analyser l'architecture de la pièce pour trouver une faille avant que l'un des projecteurs ne s'arrête sur vous.

- Si vous possédez la compétence **PERCEPTION** : votre œil exercé repère une subtile fente d'aération dans la roche, juste à hauteur d'homme. Allez au **202**.
- Sinon : vous n'avez pas le temps de chercher un point d'infiltration et devez ramper à plat ventre vers le premier abri venu. Allez au **203**.

◆ 200 ◆

Vous dégainez et tirez avant que les agents ne puissent verrouiller leurs positions. La première détonation fracasse une torche électrique ; la seconde ricoche sur un pilier et force les hommes de la Concordia à se jeter à couvert. Ils ripostent presque immédiatement. Les balles font éclater le basalte autour de vous et labourent le rebord de la table d'orichalque. Vous n'avez pas neutralisé vos ennemis, mais vous venez de gagner quelques secondes précieuses.

Vous remarquez que la surface de la table est percée de **trois encoches triangulaires** dont la taille correspond exactement à vos fragments.

- **Retranchez 1 balle** de votre arme. Allez au **416**.

◆ 201 ◆

Les agents de la Concordia ouvrent le feu sans sommation. Vous plongez au sol tandis qu'une rafale de balles frappe les dalles à l'endroit exact où vous vous trouviez une seconde plus tôt. Un éclat de basalte vous entaille la joue. Vous rampez sur plusieurs mètres, puis vous vous jetez derrière le socle massif de la table astronomique. Sa plaque d'orichalque est assez épaisse pour arrêter les projectiles : chaque impact résonne au-dessus de votre tête comme un coup de marteau. Vous êtes blessé, coincé et sous le feu, mais pour la première fois vous êtes suffisamment près du mécanisme pour tenter quelque chose.

- **Perdez 3 points d'Endurance**. Si vous êtes toujours en vie, vous remarquez que la table possède **trois réceptacles géométriques vides**. Allez au **204**.

◆ 202 ◆ YUCATÁN • HANAL PIXÁN

(Exclusif à Oliver & Claire)



Vous vous glissez dans l'étroit conduit d'aération et débouchez derrière le socle de la table, hors du champ de vision direct des agents. À travers les ouvertures du mécanisme, vous voyez leurs lampes balayer la salle. Sur la face intérieure du rebord, protégée des regards, une courte inscription codée a été gravée par les anciens gardiens. Vous n'avez que quelques secondes avant que la patrouille ne fasse le tour de la table.

- Si vous possédez la compétence **LINGUISTIQUE** ou **ARCHÉOLOGIE** : allez au **419**.
- Sinon : vous devez agir au flair. Allez au **204**.

◆ 203 ◆

Vous tentez de ramper le long du sol en basalte poli pour utiliser l'ombre d'un autel secondaire, mais le sort s'acharne sur vous. Dans l'obscurité, la boucle métallique de votre veste accroche une aspérité tranchante de la roche noire. Le bruit sec du tissu qui se déchire et le cliquetis du métal contre la pierre résonnent sous l'immense coupole souterraine du Temple des Étoiles, brisant net le silence du sanctuaire.

L'un des agents de la Concordia del Oro pivote instantanément sur ses appuis, alerté par l'anomalie

sonore.

— ¡Allí! ¡Detrás de la columna! hurle-t-il en braquant le faisceau puissant de sa torche électrique directement sur vos yeux aveuglés.

Un coup de feu retentit aussitôt, le plomb s'écrasant sur le muret à quelques centimètres de votre tête. La discrétion n'est plus qu'un lointain souvenir : vous devez vous ruer à corps perdu vers la table d'orichalque centrale pour tenter d'utiliser sa structure massive comme ultime bouclier.

• Allez au **201**.

◆ 204 ◆

Plaqué contre le socle, vous sortez les trois fragments sans vous redresser. Des balles frappent encore la face opposée de la table, mais le mécanisme possède heureusement une console inclinée accessible depuis le renforcement où vous êtes abrité. Trois cavités s'y ouvrent : Lune, Soleil et Étoiles. Vous ne pourrez pas rester ici longtemps. Des pas se rapprochent sur votre droite ; un agent cherche déjà à vous contourner.

Une inscription presque effacée court autour des encoches : « À la cité des eaux revient l'astre qui commande aux marées. À la terre où le sable dévore les hommes revient le maître du jour. À la terre des glaces revient le guide qui veille lorsque le soleil disparaît. »

Venise. Le Caire. La Sibérie. Vous revoyez en une fraction de seconde les trois étapes de votre voyage. Vos doigts serrent les fragments tandis qu'un barillet claque de l'autre côté du socle : quelqu'un vient de recharger son revolver. Vous avez le temps pour une tentative avant qu'ils ne vous prennent à revers.

Quelle combinaison choisissez-vous ?

- **Venise → Lune / Le Caire → Soleil / Sibérie → Étoiles : allez au [205](#).**
- **Venise → Soleil / Le Caire → Lune / Sibérie → Étoiles : allez au [206](#).**
- **Venise → Étoiles / Le Caire → Soleil / Sibérie → Lune : allez au [207](#).**

205



Vous enfoncez les trois fragments dans les encoches. Le mécanisme répond avant même que vous puissiez retirer vos mains : un éclair bleu explose sous la table et un hologramme jaillit jusqu'au sommet de la coupole. Pendant une seule seconde, les tirs cessent. Les hommes de la Concordia restent figés par l'apparition d'une carte lumineuse de l'Amérique du Sud. Vous profitez de cette stupeur, mémorisez la ligne qui pointe vers la jungle péruvienne et arrachez le parchemin au moment où les trois pièces se soudent magnétiquement. Derrière vous, le chef ennemi retrouve déjà sa voix et hurle l'ordre de tirer.

- **Ajoutez le Parchemin d'Orichalque Reconstitué à votre inventaire** (retirez les trois fragments).
- **Ajoutez le mot-clé *Coordonnées* sur votre feuille d'aventure.**

• Allez au **208**.

◆ 206 ◆

Vous choisissez la première combinaison au jugé et poussez les fragments dans les logements. Le socle vibre violemment sous vos avant-bras. Une décharge bleutée traverse la console et vous projette hors de

vosre abri, directement dans la ligne de feu. Les agents, qui tentaient de contourner la table, vous aperçoivent aussitôt. Vous n'avez même pas le temps de reprendre votre souffle.

Plusieurs faisceaux de torches convergent instantanément vers la table.

— ¡All! hurle une voix dans l'obscurité.

Des silhouettes surgissent entre les piliers et se précipitent vers vous. Encore engourdi par la décharge, vous vous redressez péniblement tandis que les premiers agents atteignent déjà la table d'orichalque.

- **Perdez 4 points d'Endurance.** Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [209](#).

◆ 207 ◆

Vous tentez une autre combinaison. Les glyphes s'illuminent d'abord en bleu, vous faisant croire à la réussite, puis virent brutalement au rouge. Un déclic retentit sous vos pieds et une dalle s'effondre dans un puits noir. Vous bondissez contre le socle pour éviter la chute, mais le grondement vient de révéler exactement votre position. Les lampes de la Concordia convergent sur vous et les premiers tirs éclatent.

- **Perdez 3 points d'Endurance.** Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [209](#).

◆ 208 ◆

L'hologramme s'éteint brusquement alors que la tempête tropicale qui fait rage à la surface provoque des infiltrations majeures. L'eau de pluie commence à cascader depuis le plafond. Le chef des agents de la Concordia reprend ses esprits :

« Tuez-le et prenez ce parchemin ! »

Vous devez fuir cette coupole souterraine immédiatement avant qu'elle ne devienne votre tombe.

- Si vous possédez la compétence **ATHLÉTISME** : allez au **210**.
- Si vous possédez la compétence **MÉCANIQUE** ou **MÉTÉOROLOGIE** : allez au **211**.
- Sinon : allez au **212**.

◆ 209 ◆

Les agents vous atteignent avant que vous puissiez reprendre votre souffle. L'un d'eux tente de vous arracher un fragment tandis qu'un second vous frappe avec la crosse de son revolver. Vous bloquez le coup, enfoncez votre épaule dans son torse et le projetez contre le rebord de la table. La lutte se déroule littéralement autour du mécanisme : vous combattez d'une main et protégez les trois pièces de l'autre. Lorsque votre adversaire vacille enfin, vous n'avez qu'une fraction de seconde. Vous ramassez les fragments tombés au sol et les claquez dans les encoches — Venise sous la Lune, Le Caire sous le Soleil, la Sibérie sous les Étoiles — avant qu'une nouvelle paire de mains ne puisse vous saisir.

Un grondement traverse la coupole. Les lignes d'orichalque s'embrasent et une carte holographique de l'Amérique du Sud surgit au-dessus du combat. Même vos adversaires hésitent devant l'apparition. Une ligne lumineuse pointe vers une région reculée de la jungle péruvienne : l'Eldorado. Vous gravez les coordonnées dans votre mémoire et arrachez le parchemin reconstitué de son logement avant que les agents ne reviennent à eux.

- **Ajoutez le Parchemin d'Orichalque Reconstitué à votre inventaire.**

- Allez au **212**.

◆ 210 ◆

Votre agilité vous permet de prendre appui sur le rebord de bronze de la table d'orichalque. Dans un élan parfait, vous vous hissez sur la corniche supérieure en basalte. En contrebas, les agents de la Concordia ouvrent le feu, mais leurs balles ne font qu'écailler la pierre sous vos bottes. Vous découvrez un conduit d'évacuation d'air désaffecté qui monte en pente raide. Vous vous y engouffrez en rampant.

- Allez au **213**.

◆ 211 ◆

En frappant la vanne de régulation hydraulique murale d'un coup de talon précis, vous brisez le contrepoids maya.

Une tonne d'eau accumulée par la tempête tropicale se déverse instantanément dans la salle sous la forme d'un puissant geyser.

Le courant violent balaie les agents de la Concordia, les projetant contre les piliers.

Vous profitez de leur détresse pour nager vers l'escalier de sortie.

• Allez au **214**.

◆ 212 ◆

Le choc est brutal.

Le premier agent vous barre la route, son revolver au poing.

Vous esquiviez son tir de justesse et lui assénez un direct du droit en plein visage, brisant ses dents.

Un second vous attrape par l'épaule et vous projette contre la paroi rocheuse.

La douleur vous coupe le souffle, mais vous parvenez à le repousser dans l'eau qui monte avant de sprinter vers le couloir de sortie.

• **Perdez 3 points d'Endurance** à cause des coups. Si vous êtes toujours en vie, allez au **214**.

◆ 213 ◆

Vous débouchez enfin à l'air libre par une grille de ventilation située dans les jardins de la cathédrale de Mérida. La tempête tropicale fait rage, lavant les visages peints en squelette des derniers fêtards qui courent s'abriter. Le **Parchemin d'Orichalque Reconstitué** est en votre possession, brillant d'une faible lueur magnétique. Vous devez quitter le Mexique immédiatement.

• Allez au **417**.

◆ 214 ◆

Vous remontez les marches quatre à quatre alors que les souterrains du temple se remplissent d'une eau boueuse.

Vous émergez par la trappe de l'autel en plein cœur de la place centrale de Mérida.

La pluie torrentielle a dispersé la foule de la Fête des Morts, mais vous apercevez au loin deux berlines noires de la Concordia qui patrouillent, les phares allumés.

Vous vous dissimulez sous un porche colonial pour reprendre votre souffle.

• Allez au **418**.

◆ 215 ◆ YUCATÁN • HANAL PIXÁN

Vous ne pouvez pas quitter Mérida par les voies ordinaires : la Concordia surveille la gare et l'aérodrome principal. Pendant deux jours, vous changez plusieurs fois de pension, voyagez sous un faux nom et gagnez finalement un terrain d'aviation secondaire grâce à un pilote de fret qui accepte de ne poser aucune question. L'appareil remonte vers le sud, fait escale loin des grands terminaux, puis reprend la route au-dessus de l'Amérique centrale. Ce n'est qu'en voyant se lever devant vous la muraille blanche de la cordillère des Andes que vous vous autorisez enfin à respirer. Dans votre sac, le Parchemin d'Orichalque Reconstitué ne ressemble plus à un puzzle : ses lignes tracent désormais une route précise vers la jungle péruvienne et une faille géologique absente des cartes modernes.

• Allez au **chapitre du Pérou au paragraphe 413**.

◆ 216 ◆

Vous pénétrez dans une galerie circulaire latérale avant d'atteindre la coupole centrale. Douze masques funéraires en jade maya sont alignés, fixés sur des piliers de pierre. Les orbites des masques semblent fixer

le centre de la pièce. Au sol, une dalle est gravée d'une petite énigme mathématique : « *Seul le carré parfait de la Trinité te permettra de traverser sans réveiller les gardiens.* »

- Si vous pensez que le numéro de la dalle sûre est le 6 : allez au **217**.
- Si vous pensez que c'est le 9 (3 au carré) : allez au **218**.
- Si vous pensez que c'est le 12 : allez au **219**.

◆ 217 ◆

(Mauvaise réponse) Dès que votre botte écrase la dalle numéro 6, un clic mécanique retentit. Les bouches des douze masques de jade s'ouvrent simultanément, crachant une nuée de fléchettes empoisonnées. Vous vous jetez au sol, mais l'une d'elles vous érafle profondément le mollet. Un poison brûlant s'infiltré dans vos veines.

- **Perdez 4 points d'Endurance.** Si vous êtes toujours en vie, vous rampez hors de la pièce par une porte basse. Allez au **194**.

◆ 218 ◆

Vous posez le pied sur la dalle numéro 9. Un grondement sourd résonne, mais aucun piège ne se déclenche. Au contraire, le pilier central pivote, révélant une petite cachette sacrée. À l'intérieur, vous découvrez une amulette maya en orichalque brut représentant le dieu de la mort, Ah Puch.

- **Ajoutez l'Amulette d'Ah Puch à votre inventaire. Le couloir débouche directement sur la grande salle principale. Allez au 194.**

◆ 219 ◆

La dalle s'enfonce sous votre poids. Dans un craquement terrifiant, un énorme bloc de basalte se détache du plafond et s'écrase à vos côtés, vous projetant des éclats de roche acérés au visage. La douleur est vive et la poussière vous aveugle.

- **Perdez 3 points d'Endurance.** Si vous êtes en vie, vous fuyez la pièce en courant à l'aveuglette. Allez au **194**.

◆ 220 ◆

Vous vous glissez dans une galerie annexe et tombez nez à nez avec un campement de fortune installé par une avant-garde de la Concordia. Les hommes sont partis précipitamment vers la salle centrale, mais ils ont laissé leurs sacs et leurs documents sur une caisse.

- Si vous possédez la compétence **PERCEPTION** ou **DISCRÉTION** : allez au **221**.
- Sinon : vous quittez prudemment la pièce avant qu'une sentinelle ne revienne. Allez au **194**.

◆ 221 ◆

En ouvrant la sacoche en cuir du chef des agents, vous découvrez un télégramme codé en provenance de Lima, au Pérou. Le texte indique que la Concordia a déjà installé un blocus militaire à l'entrée de la jungle péruvienne pour intercepter quiconque posséderait le parchemin. Mais les notes contiennent également la fréquence radio de leurs talkies-walkies.

- **Ajoutez le mot-clé Fréquence sur votre feuille d'aventure. Vous récupérez également une trousse médicale. Ajoutez des Soins d'urgence (+4 Endurance) à votre inventaire. Allez au 194.**

◆ 222 ◆

L'eau de la tempête tropicale s'engouffre dans les égouts coloniaux dans un grondement sourd lors de votre progression (paragraphe 192). Le courant devient si fort qu'il vous arrache presque les pieds du sol. Devant vous, une immense herse de fer rouillée bloque l'accès aux galeries mayas inférieures.

- Si vous possédez la compétence **MÉCANIQUE** : allez au **223**.
- Si vous possédez la compétence **ATHLÉTISME** : allez au **224**.
- Sinon : l'eau monte jusqu'à votre poitrine, vous contraignant à faire demi-tour vers une vieille trappe de service. Allez au **225**.

◆ 223 ◆

Votre tournevis ou une barre métallique glissée dans les engrenages stoppe net la descente de la herse dans un cri de métal tordu. Le passage reste entrouvert de quelques dizaines de centimètres. Vous vous y glissez en rampant dans l'eau boueuse.

- Allez au **194**.

◆ 224 ◆

Votre plongeon est d'une précision millimétrique. Vous passez sous les pointes de fer de la herse au moment exact où celle-ci s'écrase sur le sol en pierre dans un fracas monumental. Vous êtes de l'autre côté, mais le choc contre la roche vous a coupé le souffle.

- **Perdez 1 point d'Endurance.**
- Vous vous relevez dans une galerie sèche. Allez au **194**.

◆ 225 ◆

La trappe de service s'ouvre sur un ancien cellier espagnol abandonné sous la place de Mérida. En fouillant les étagères vermoulues à la hâte, vous découvrez une vieille bouteille de tequila scellée.

- **Ajoutez la Tequila (+2 Endurance) à votre inventaire. Un escalier secret au fond du cellier redescend vers le temple. Allez au 194.**

◆ 226 ◆



Vous vous égarez dans les couloirs latéraux et débouchez sur une immense caverne souterraine naturelle : un cenote. L'eau y est d'une clarté de cristal, reflétant la lueur des bouches d'aération. Une passerelle de bois suspendue traverse le gouffre, mais en regardant dans l'eau, vous distinguez les silhouettes massives de crocodiles sacrés, nourris là depuis des siècles.

- Si vous possédez la compétence **SURVIE** : allez au **227**.
- Si vous possédez la compétence **DISCRÉTION** : allez au **228**.
- Sinon : vous avancez d'un pas pressé, une corde pourrie cède et vous basculez dans l'eau du cenote ! Allez au **229**.

◆ 227 ◆ YUCATÁN • HANAL PIXÁN

Votre sens de la nature vous permet de remarquer que les crocodiles dorment, engourdis par la fraîcheur de l'eau de pluie. En marchant d'un pas léger et régulier sur les planches, vous traversez le cenote sans éveiller leur attention.

Vous découvrez une niche maya de l'autre côté. Allez au **230**.

◆ **228** ◆

Vous progressez comme un chat sur les cordes tremblantes. Votre poids est parfaitement réparti. À mi-chemin, un agent de la Concordia masqué apparaît sur la rive opposée. Grâce à votre totale immobilité, il vous confond avec une ombre de la roche et s'éloigne. Le passage est libre.

- Allez au **194**.

◆ **229** ◆

L'eau du cénoté se referme sur vous. Un alligator géant se tourne instantanément dans votre direction, ses mâchoires grandes ouvertes. C'est un combat désespéré pour votre survie.

- Si vous possédez la compétence **COMBAT** et une **Dague** ou un **Couteau** : allez au **231**.
- Sinon : vous devez nager vers la rive sous les morsures de la bête. Perdez 6 points d'**Endurance**. Si vous êtes en vie, vous vous hissez sur la pierre, ensanglanté. Allez au **194**.

◆ **230** ◆

Dans la niche en pierre, vous découvrez une offrande ancienne laissée pour les ancêtres : un collier de perles de jade d'une valeur inestimable et une gourde d'eau pure.

- Ajoutez le Collier de jade (Valeur : 20 £) à votre inventaire. Regagnez 2 points d'**Endurance** en buvant l'eau. Allez au **194**.

◆ **231** ◆

Votre lame s'enfonce profondément dans l'orbite du reptile qui se tord de douleur et s'enfonce dans les profondeurs du cénoté. Les autres crocodiles, effrayés par l'effusion de sang, reculent. Vous nagez rapidement jusqu'à la rive opposée. Allez au **194**.

◆ **232** ◆

Vous traversez un rideau de racines pendantes et tombez sur une scène surprenante. Dans une petite crypte éclairée par des bougies de cire d'abeille noire, un vieux chaman maya, le visage peint en crâne traditionnel, célèbre le *Hanal Pixán*. Il lève les yeux vers vous sans surprise : « Tu portes le carnet de l'homme blanc qui cherchait la Cité du Temps. »

- Si vous possédez la compétence **OCCULTISME** ou **ARCHÉOLOGIE** : allez au **233**.
- Si vous possédez la compétence **NÉGOCIATION** : allez au **234**.
- Sinon : il vous considère comme un pillier vulgaire et souffle sur une sarbacane. Une fléchette vous endort instantanément. Allez au **235**.

◆ **233** ◆

Vous posez la Statuette d'Anubis (trouvée au Caire), le Crucifix précieux ou le Collier de jade sur son autel en signe de respect. Si vous utilisez l'un de ces objets, rayez-le de votre inventaire. Le chaman est touché par ce geste universel envers les âmes. « Tu comprends le voyage des morts. Prends cette poudre de balché. Si les gardiens de la table d'orichalque t'attaquent, jette-la au feu. »

- Ajoutez la Poudre de Balché à votre inventaire. Le chaman vous indique un raccourci menant directement derrière la table astronomique. Allez au **202**.

◆ **234** ◆

Vos paroles sonnent juste. Le vieil homme sait que les étrangers en manteau noir ont apporté des armes sous Mérida. « Les profanateurs de la Concordia paieront pour leur sacrilège. Prends ce couteau sacrificiel en silex. Il a été béni pour percer les protections de l'ombre. »

- Ajoutez le Couteau en silex à votre inventaire. Allez au **194**.

◆ 235 ◆

Le poison de la sarbacane engourdit vos membres. Vous vous réveillez allongé sur la dalle froide d'une cellule sacrificielle maya. Vos ennemis de la Concordia ont découvert votre corps endormi et vous ont dépouillé de vos armes apparentes. Heureusement, la tempête tropicale fait trembler les murs et une fissure s'ouvre dans la grille.

- Perdez 2 points d'Endurance à cause du poison. Ajoutez le mot-clé **Prisonnier** sur votre feuille d'aventure. Allez au **236**.

◆ 236 ◆

Vous devez vous évader de cette cellule avant que les exécuteurs de la Concordia ne reviennent.

- Si vous possédez la compétence **MÉCANIQUE** : allez au **237**.
- Si vous possédez la compétence **ATHLÉTISME** : allez au **238**.
- Sinon : vous devez attendre qu'un garde entre pour l'attaquer au corps à corps. Allez au **239**.

◆ 237 ◆

Le gond cède avec un grincement aigu sous l'effet de vos manipulations avec un os trouvé au sol. Vous vous glissez hors de la cellule et récupérez vos affaires laissées sur une table de garde, ainsi qu'une lampe torche abandonnée.

- Retirez le mot-clé **Prisonnier** de votre feuille d'aventure.
- Allez au **194**.

◆ 238 ◆

Dans un effort violent, les barreaux de fer espagnols scellés dans la roche maya cèdent sous la puissance de vos jambes. Vous passez de force, mais vous vous écorchez cruellement le flanc.

- Perdez 1 point d'Endurance. Retirez le mot-clé **Prisonnier**.
- Allez au **194**.

◆ 239 ◆ YUCATÁN • HANAL PIXÁN

Le garde entre, un pistolet au poing. Vous bondissez sur lui comme un jaguar. L'affrontement est sauvage dans l'espace étroit de la cellule. Vous parvenez à l'assommer contre le mur de basalte, mais sa lame vous a touché.

- Perdez 3 points d'Endurance. Si vous êtes en vie, vous lui volez ses clés et ses armes. Ajoutez un Pistolet (3 balles) à votre inventaire. Retirez le mot-clé **Prisonnier**.
- Allez au **194**.

◆ 240 ◆

Vous êtes devant la table d'orichalque (paragraphe 204). Si vous possédez la **Poudre de Balché** (obtenue au paragraphe 233), vous la jetez dans le grand brasero de copal situé à côté. Une immense fumée violette envahit instantanément la coupole. Les agents de la Concordia lâchent leurs armes, pris de panique et de visions terrifiantes des dieux mayas. Vous agissez en toute sérénité.

- Ajoutez le mot-clé **Sérénité** sur votre feuille d'aventure. Si vous possédez ce mot-clé, vous ignorez les attaques et prenez tout votre temps pour lire les symboles : allez directement au **205**. Sinon, retournez au paragraphe **204** pour résoudre l'énigme sous la pression.

Vous fuyez à travers les rues sombres de Mérida sous la tempête tropicale. Les berlines noires de la Concordia bloquent les grands axes de la ville.

- Si vous possédez la compétence **DISCRÉTION** : vous vous glissez par les cours intérieures des maisons coloniales espagnoles pour contourner les barrages. Allez au **215**.
- Si vous possédez la compétence **TIR D'ÉLITE** et une arme : vous visez le gros transformateur électrique de la rue pour plonger tout le quartier dans le noir. Retranchez **1 balle** et allez au **215**.
- **Sinon : vous tentez de passer en force. Une patrouille vous repère et ouvre le feu ! Perdez 3 points d'Endurance** à cause d'une blessure superficielle. Si vous êtes en vie, vous sautez à l'arrière d'un camion qui passait par là. Allez au **215**.

PÉROU — AUX PORTES DU MONDE PERDU

Jungle, Andes et vestiges interdits

~ 242 ~



Après une dernière escale près de Lima, vous embarquez dans un avion-cargo beaucoup plus petit, piloté par un ancien aviateur postal qui connaît les pistes sommaires de l'intérieur du pays. Pendant des heures, les Andes défilent sous les ailes avant de céder brusquement la place à une mer verte sans fin. L'appareil se pose enfin sur une bande de terre battue à la lisière de l'Amazonie. Lorsque le moteur s'arrête, le silence mécanique est aussitôt remplacé par le vacarme de la forêt : cris de singes, oiseaux invisibles, insectes et ruissellement de l'eau. Devant vous se dresse une muraille végétale compacte. À partir d'ici, aucune route, aucun train et aucun pilote ne pourra vous rapprocher davantage d'Eldorado.

- Si vous possédez le mot-clé **Coordonnées** : la position mémorisée à Mérida vous permet de suivre une route beaucoup plus précise. Rendez-vous au **420**.
- Si vous possédez la compétence **SURVIE** : allez au **243**.
- Si vous possédez la compétence **MÉTÉOROLOGIE** : allez au **244**.
- Si vous incarnez **CLAIRE DUBOIS** : allez au **245**.
- Sinon : allez au **246**.

243

Votre œil exercé suit les branches brisées et les empreintes dans la boue. La piste indigène vous évite les zones de sables mouvants les plus denses. Soudain, un silence de mort s'abat sur la jungle. Les oiseaux se taisent. Juste au-dessus de vous, tapie sur une lourde branche d'acajou, une silhouette massive et tachetée vous fixe de ses yeux jaunes : un jaguar noir, le roi de l'Amazonie, prêt à bondir.

- Si vous possédez la compétence **PERCEPTION** : allez au **247**.
- Si vous possédez un Fusil ou un Pistolet : allez au **248**.
- Sinon : allez au **249**.

~ 244 ~

Les nuages noirs se consomment au-dessus de la canopée et la tempête tropicale éclate avec une violence inouïe. En quelques minutes, des torrents d'eau s'abattent sur la jungle, transformant le sentier en une rivière de boue glissante. Les éclairs frappent les arbres géants qui s'effondrent dans des bruits de tonnerre. Le vent déchaîné menace de vous projeter dans un ravin.

- Si vous possédez la compétence **MÉTÉOROLOGIE** ou **SURVIE** : allez au **250**.
- Sinon : allez au **251**.

~ 245 ~



En suivant les notes d'Henry Dubois, vous atteignez les rives d'une rivière tumultueuse. Au milieu de la brume d'eau se dressent les ruines d'un temple pré-inca abandonné, dont les murs de pierre sont étouffés par les racines gigantesques des arbres banians. C'est l'un des verrous de sécurité de Thotmès. Le carnet indique qu'un passage secret traverse les cryptes inondées du temple pour contourner les montagnes.

- Si vous possédez la compétence **LINGUISTIQUE** ou **ARCHÉOLOGIE** : allez au **252**.
- Si vous possédez la compétence **PERCEPTION** : allez au **253**.
- Sinon : allez au **254**.

246

Vous brandissez votre machette d'une main ferme et commencez à tailler votre chemin à travers un enchevêtrement inextricable de ronces acérées, de lianes épaisses et de fougères géantes. N'ayant aucune piste claire à suivre pour traverser cette section, vous progressez au jugé, guidé

uniquement par les oscillations erratiques de votre boussole magnétique. La chaleur moite de la jungle péruvienne se plaque sur vos vêtements comme une seconde peau, tandis que la végétation semble se refermer sur vos pas à peine avez-vous dégagé un passage. Vos muscles brûlent sous l'effort constant et des gouttes de sueur salée vous piquent cruellement les yeux. Soudain, le concert habituel des singes hurleurs s'interrompt net, remplacé par un vrombissement sourd, lourd et menaçant qui emplît l'air lourd de la forêt.

- Allez au **255**.

~ 247 ~

Votre réflexe vous sauve la vie. Le jaguar noir atterrit lourdement là où vous vous teniez une fraction de seconde plus tôt, ses griffes lacérant le vide. Sans lui laisser le temps de se retourner, vous brandissez votre machette avec force, lui infligeant une coupure superficielle sur le museau. Effrayé par votre agressivité et votre vivacité, le prédateur pousse un feulement sourd et disparaît dans les fougères géantes. Le passage est libre.

- Allez au **256**.

~ 248 ~

La détonation de votre arme à feu brise le concert de la jungle péruvienne. La balle percute la branche juste entre les pattes du jaguar, projetant des éclats d'écorce. Terrifié par le bruit de tonnerre de la technologie des années 30, le félin fait demi-tour et s'enfuit à travers la canopée.

- Retranchez **1 balle** de votre arme.
- Allez au **256**.

~ 249 ~

Le jaguar noir vous plaque au sol sous son poids massif. L'odeur de fauve et de sang vous assaille alors que ses crocs cherchent votre gorge. C'est un combat sauvage et désespéré au milieu de la boue amazonienne.

- Si vous possédez la compétence **COMBAT** et une **Dague** ou un **Couteau** : allez au **257**.
- Sinon : allez au **258**.

~ 250 ~

À l'abri de la caverne naturelle que vos compétences vous ont permis de trouver sur le flanc de la montagne, vous observez les éléments se déchaîner à l'extérieur. La pluie est si dense qu'elle forme un rideau blanc opaque. En explorant le fond de la grotte, vos mains heurtent une ancienne poterie inca scellée. À l'intérieur, vous découvrez des feuilles de coca séchées et un morceau d'ambre.

- **Ajoutez les Feuilles de coca (+3 Endurance) à votre inventaire. Une fois la tempête calmée, vous ressortez. Allez au 256.**

~ 251 ~

La masse de boue et de pierres vous entraîne sur plusieurs dizaines de mètres de dénivelé à travers les arbres. Vous êtes submergé, luttant pour ne pas être étouffé par la terre liquide. Vous parvenez à vous agripper à une grosse racine au moment où le glissement de terrain se jette dans un canyon. Vous vous extirpez de la boue, épuisé, meurtri et frigorifié.

- **Perdez 4 points d'Endurance.** Si vous êtes en vie, vous devez ramper vers un lieu sûr. Allez au **259**.

~ 252 ~

Votre compétence Archéologie vous permet de comprendre que la dalle centrale déclenche l'ouverture des vannes de la rivière, destinées à noyer les intrus. En marchant uniquement sur les pierres sculptées du symbole du serpent, vous traversez le vestibule en toute sécurité. Vous découvrez au sol le corps d'un agent de la Concordia mort récemment, possédant encore sa trousse médicale.

- **Ajoutez des Soins militaires (+5 Endurance) à votre inventaire. Vous descendez dans les cryptes. Allez au 260.**

~ 253 ~ PERÚ • AMAZONIE

Votre œil aiguisé repère le fil de fer ultra-fin tendu au ras du sol, relié à une grenade allemande à manche. Avec précaution, vous utilisez votre couteau pour sectionner le fil sans déclencher l'explosion. Vous désamorcez le piège de la Concordia et récupérez l'explosif pour vos propres besoins.

- **Ajoutez 1 Grenade à votre avant-guerre (inventaire). Le passage est libre vers l'intérieur du temple abandonné. Allez au 260.**

~ 254 ~

Trop confiant ou pressé par le temps, vous franchissez le porche de pierre du temple abandonné sans prendre garde aux dalles qui vous entourent. Un clic sinistre, net et métallique, retentit brusquement sous

le talon de votre botte. Dans un grondement lourd qui fait vibrer les fondations mêmes de la structure pré-inca, les vannes secrètes reliées à la rivière tumultueuse s'ouvrent d'un coup sec.

Un torrent d'eau boueuse et violente s'engouffre dans le vestibule avec la force d'un béliet, vous arrachant instantanément les pieds du sol. Vous êtes emporté dans un tourbillon frénétique et projeté sans ménagement dans les cryptes inférieures, totalement inondées du complexe. Vous encaissez plusieurs chocs douloureux contre la maçonnerie brute avant de pouvoir refaire surface.

- **Perdez 2 points d'Endurance** à cause des chocs contre les parois. Vous reprenez vos esprits en nageant dans une immense salle souterraine submergée. Allez au **261**.

~ 255 ~

Alors que vous tranchez les lianes d'un porche végétal, votre lame percute un immense nid de guêpes maçonnes géantes suspendu à une branche. Les insectes noirs et agressifs se ruent sur vous en un essaim bourdonnant !

- Si vous possédez la compétence **SURVIE** ou **MÉTÉOROLOGIE** : vous plongez instantanément sous une cascade d'eau stagnante pour couper leur agressivité. Allez au **256**.
- **Sinon** : vous êtes piqué à de multiples reprises au visage. **Perdez 3 points d'Endurance** à cause des enflures et courez à l'aveuglette. Allez au **251**.

~ 256 ~

Vous quittez enfin la plaine inondable pour entamer l'ascension des premiers contreforts de la cordillère des Andes. La jungle devient plus clairsemée, laissant place à d'immenses parois de roche calcaire couvertes de mousse et de lianes. Le sentier grimpe en lacets le long d'un précipice vertigineux. Devant vous se dresse une muraille verticale de cinquante mètres qu'il faut impérativement escalader pour atteindre le col.

- Si vous possédez la compétence **ATHLÉTISME** : allez au **262**.
- Si vous possédez la compétence **MÉCANIQUE** : allez au **263**.
- Sinon : allez au **264**.

~ 257 ~

Le choc est d'une brutalité inouïe, mais votre entraînement au corps-à-corps reprend le dessus. Alors que le félin vous plaque dans la boue tiède de l'Amazonie, vos doigts se ferment fermement sur le manche de votre arme blanche. Dans un grognement d'effort pur, vous portez un coup désespéré et puissant vers le haut. La lame en acier s'enfonce profondément dans le flanc du prédateur tacheté.

Le jaguar noir pousse un feulement de douleur et de surprise, lâche instantanément sa prise et bat en retraite à travers les fougères géantes en boitant, laissant une traînée de sang sombre sur les feuilles. Vous vous relevez chancelant, le corps couvert de boue et les mains tremblantes, mais par miracle, la relique est sauve.

- Allez au **256**.

~ 258 ~

Le jaguar vous mutile lourdement les bras et le torse avant que vous ne réussissiez à le repousser à coups de pieds désespérés. Blessé et perdant votre sang, vous rampez hors de son territoire de chasse tandis que l'animal s'éloigne.

- **Perdez 5 points d'Endurance**. Si vous êtes toujours en vie, ajoutez le mot-clé **Infecté** sur votre feuille d'aventure. Allez au **256**.

~ 259 ~

Le sol en apparence solide se dérobe sous vos pas. Vous glissez dans un puits de sables mouvants amazoniens dissimulé sous un tapis de feuilles pourries. La boue liquide vous aspire lentement jusqu'à la taille à chaque mouvement.

- Si vous possédez la compétence **ATHLÉTISME** : vous lancez votre machette pour l'ancrer dans un tronc proche et tirez à la force des bras. Allez au **256**.
- Si vous possédez la compétence **PERCEPTION** : vous cessez de bouger et attrapez une liane solide suspendue juste au-dessus de votre tête. Allez au **262**.
- **Sinon** : vous vous enfoncez dangereusement. Vous parvenez à vous extirper après des heures d'efforts épuisants. Perdez 4 points d'Endurance et allez au **264**.

~ 260 ~

Vous émergez des cryptes pour atteindre la grande cour d'honneur du temple abandonné. Les racines des banians forment un plafond végétal d'où filtrent quelques rayons de soleil. Malheureusement, la cour est occupée par un détachement de mercenaires de la Concordia del Oro. Ils ont installé des tentes et des caisses de munitions. Le chef est en train de hurler des ordres dans un talkie-walkie.

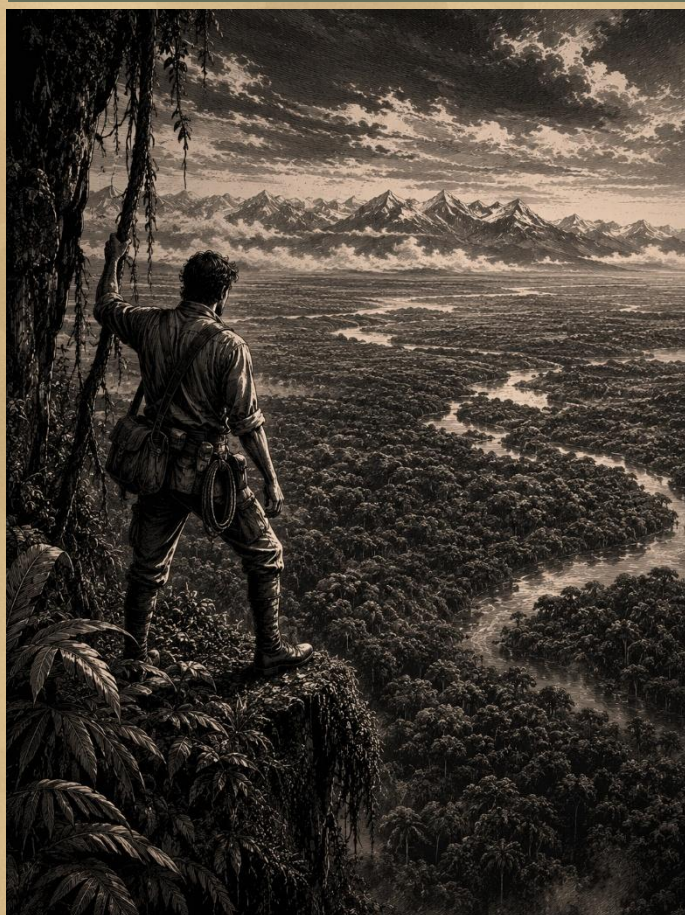
- Si vous possédez le mot-clé **Fréquence** (obtenu au Mexique) : allez au **265**.
- Si vous possédez la compétence **DISCRÉTION** : allez au **266**.
- Si vous possédez une Grenade (trouvée au paragraphe 253) ou la compétence **TIR D'ÉLITE** : allez au **267**.
- Sinon : allez au **268**.

~ 261 ~

L'eau sombre de la crypte submergée vous arrive jusqu'à la poitrine. À la lueur vacillante de votre torche, vous remarquez que les vannes ont laissé entrer des invités redoutables : deux caïmans noirs géants, longs de plus de quatre mètres, glissent silencieusement à la surface de l'eau. Leurs yeux brillent d'une lueur froide et affamée. Ils coupent la trajectoire entre vous et l'escalier menant à la sortie.

- Si vous possédez la Lampe-tempête : vous pouvez transformer sa flamme en diversion. Rendez-vous au **423**.
- Si vous possédez la compétence **SURVIE** : allez au **269**.
- Si vous possédez la compétence **COMBAT** ou une **Barre de fer** : allez au **270**.
- Sinon : allez au **271**.





Vos muscles se tendent alors que vous progressez le long de la paroi rocheuse des Andes. Votre agilité vous permet de trouver des appuis parfaits là où d'autres ne verraient que de la roche lisse. Après une heure d'efforts intenses, vous achevez l'escalade et débouchez sur un plateau rocheux offrant une vue à couper le souffle : sous vos pieds, l'immensité de la jungle s'étend comme un océan vert infini.

- **Regagnez 2 points d'Endurance** grâce à la beauté de ce spectacle revigorant. Allez au **272**.

~ 263 ~

Grâce à vos pitons métalliques de mineur solidement ancrés dans les failles de la roche, vous montez la falaise andine en toute sécurité. Même lorsqu'une racine cède sous votre poids, votre corde de rappel vous retient au-dessus du vide. Vous atteignez le sommet essoufflé mais sans une égratignure. Allez au **272**.

~ 264 ~

À mi-hauteur de la falaise, une plaque de mousse se détache sous vos doigts. Vous perdez l'équilibre et glissez sur plusieurs mètres le long de la roche tranchante avant de vous rattraper in extremis à une liane solide. Vos mains sont en sang et vos vêtements déchirés.

- **Perdez 3 points d'Endurance** à cause des coupures. Si vous êtes en vie, vous terminez l'ascension dans la douleur. Allez au **272**.

~ 265 ~

En écoutant les transmissions radio de la Concordia grâce à leur fréquence, vous apprenez que leurs patrouilles ont bloqué le col principal de la montagne. Cependant, les mercenaires évoquent une ancienne voie sacrée pré-inca, surnommée "Le Chemin des Nuages", qui contourne leurs lignes par les crêtes. Fort de cette information, vous contournez leur campement en silence.

- **Ajoutez le mot-clé Chemin des Nuages** sur votre feuille d'aventure. Allez au **272**.

~ 266 ~ PERÚ • AMAZONIE

Vous progressez centimètre par centimètre, le dos collé aux blocs de pierre millénaires du temple abandonné. Votre maîtrise de la dissimulation est parfaite. Vous passez juste au-dessus de la tnte de commandement alors que les mercenaires nettoient leurs armes. Vous atteignez l'autre côté de la cour sans éveiller le moindre soupçon.

- Allez au **272**.

~ 267 ~

Vous dégoupillez votre grenade ou épaulez votre arme. L'explosion ou vos tirs précis pulvérisent leur stock de munitions dans un vacarme assourdissant. Des flammes gigantesques lèchent les murs et les

mercenaires paniqués courent s'abriter, persuadés d'être attaqués par une armée. Vous traversez la cour au milieu du chaos, ramassant des cartouches.

- **Retranchez vos munitions utilisées. Ajoutez 6 balles à votre inventaire. Allez au 272.**

~ 268 ~

Les mercenaires ouvrent instantanément le feu avec leurs pistolets-mitrailleurs. Une pluie de plomb s'abat sur les piliers, faisant voler des éclats de pierre tranchants. Vous plongez derrière un muret pour vous abriter, mais une balle vous érafle l'épaule tandis qu'ils commencent à vous encercler.

- **Perdez 4 points d'Endurance.** Si vous êtes toujours en vie et possédez la compétence **COMBAT** : allez au **273**. Sinon, vous sautez par-dessus le parapet dans le vide du canyon : allez au **251**.

~ 269 ~

Votre sang-froid de survivant paie. Totalement immobile, l'eau noire reprenant son calme, vous ne provoquez aucune onde de choc. Les deux caïmans passent à moins d'un mètre de vous, leurs écailles rugueuses frôlant vos jambes. Dès qu'ils s'éloignent, vous vous passez de pilier en pilier pour atteindre l'escalier à sec. Allez au **260**.

~ 270 ~

Le premier caïman s'élance, sa gueule garnie de dents acérées ouverte. Dans un réflexe fulgurant, vous abattez votre arme de toutes vos forces sur le museau sensible de la bête. Le choc est brutal. Le caïman recule en agitant la queue, fou de douleur, ce qui effraie le second prédateur. Vous en profitez pour vous ruer hors de l'eau. Allez au **260**.

~ 271 ~

Vos mouvements désordonnés dans l'eau excitent l'instinct de chasse des monstres. Les deux caïmans fondent sur vous avec une vitesse terrifiante. Les mâchoires du premier se referment sur votre sac à dos, arrachant des provisions, tandis que les griffes du second vous entaillent profondément la cuisse. Vous vous hissez sur les marches de pierre, ensanglanté.

- **Perdez 5 points d'Endurance.** Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous chancelant au paragraphe **260**.

~ 272 ~

Vous laissez enfin les contreforts étouffants de l'enfer vert derrière vous pour entamer l'ascension des hauteurs glaciales de la cordillère des Andes. Le Parchemin d'Orichalque Reconstitué, dissimulé contre votre poitrine, se remet à vibrer. Sa lueur bleutée gagne en intensité, signe indéniable que vous approchez du but ultime de l'expédition Dubois.

Le sentier de chèvres débouche brusquement sur une anomalie topographique terrifiante. Une immense crevasse, béante et insondable, coupe la montagne en deux, barrant définitivement votre progression. C'est l'entrée de la faille interdite, noyée dans une brume épaisse d'où s'élève le sifflement du vent andin. Vous êtes au bord du gouffre.

- **Si vous possédez le mot-clé Chemin des Nuages** : allez au **274**.
- Sinon : vous devez vous aventurer sur un vieux pont de lianes inca à moitié pourri qui traverse le gouffre brumeux. Allez au **275**.

~ 273 ~

Le premier mercenaire surgit derrière votre muret, mais vous l'attrapez par le canon de son arme pour le projeter violemment contre la paroi de pierre. Vous lui volez son pistolet et l'utilisez pour abattre le

second assaillant qui s'approchait. Profitant de la stupeur du reste du groupe, vous sprintez vers la sortie du temple et vous perdez dans la végétation.

- Ajoutez un **Pistolet militaire (4 balles)** à votre inventaire. Allez au **272**.

~ 274 ~

Grâce aux informations du "Chemin des Nuages", vous contournez le gouffre par une corniche dissimulée derrière une cascade grondante. L'eau fraîche vous trempe, mais le sol en pierre sous vos pieds est stable. Vous débouchez de l'autre côté de la faille géologique sans avoir risqué votre vie sur le pont suspendu. Allez au **276**.

~ 275 ~

Vous vous avancez sur le pont de lianes pré-inca. La structure oscille dangereusement au-dessus d'un vide de plus de cent mètres noyé dans la brume. Les cordages crissent à chacun de vos pas. Soudain, à mi-chemin, une violente rafale de vent andin fait pivoter le pont, et l'une des lianes principales de soutien cède dans un claquement sec !

- Si vous possédez la compétence **ATHLÉTISME** : allez au **277**.
- Si vous possédez la compétence **PERCEPTION** ou **SURVIE** : allez au **278**.
- Sinon : allez au **279**.

~ 276 ~



Le sentier de la cordillère redescend brusquement vers une profonde dépression géologique de la jungle péruvienne, où l'air devient instantanément lourd, étouffant et saturé d'humidité. Vous pénétrez dans une zone de marécages stagnants où l'eau boueuse est recouverte d'une écume verdâtre et d'une fine pellicule de décomposition végétale.

L'espace est enveloppé d'un vrombissement permanent, aigu et hypnotique qui fait grimper la tension : des nuées de moustiques géants, porteurs de la redoutable fièvre jaune, se détachent des roseaux pour s'abattre sur vous en une masse compacte. Chaque parcelle de peau exposée devient une cible.

- Si vous possédez la compétence **SURVIE** : allez au **280**.
- Si vous possédez un **Antidote** (trouvé au garde-manger du palais de Venise) : allez au **281**.
- Sinon : allez au **282**.

~ 277 ~

Votre détente est fulgurante. Vous atterrissez de l'autre côté de la rupture, vos mains se fermant sur les cordages sains. Le cœur battant à tout rompre, vous grimpez les derniers mètres à la force des bras et vous hissez sur la rive opposée alors que le reste du pont s'effondre dans le précipice.

- Allez au **276**.

Votre réflexe rapide vous sauve. En vous couchant sur les lattes de bois, vous empêchez le pont de se retourner complètement. Vous rampez centimètre par centimètre sur la structure chancelante, agrippé aux derniers cordages valides. Après de longues minutes d'angoisse, vos bottes touchent enfin la roche ferme.

• Allez au **276**.

~ 279 ~

Vous êtes suspendu au-dessus du gouffre, vos doigts glissant lentement le long de la liane humide. Dans un effort désespéré qui vous meurtrit les muscles des bras, vous parvenez à vous balancer pour attraper une racine saillant de la falaise. Vous vous hissez sur la terre ferme, épuisé et blessé.

- **Perdez 3 points d'Endurance** (brûlures de corde). Si vous êtes toujours en vie, allez au **276**.

~ 280 ~

La boue amazonienne sèche sur votre peau, formant une barrière protectrice efficace contre les moustiques. En marchant prudemment pour éviter de vous enfoncer, vous traversez le marécage. Vous découvrez au pied de racines géantes le squelette d'un chercheur d'or des siècles passés, sa gourde intacte.

- **Ajoutez la Gourde de voyage (+3 Endurance) à votre inventaire. Allez au 283.**

~ 281 ~

Vous sortez le petit flacon de verre déniché dans le garde-manger du palais Contarini et en avalez le contenu d'un trait. Les propriétés chimiques et les herbes rares de cet élixir vénitien agissent presque instantanément dans vos veines, diffusant une vague de fraîcheur qui neutralise les toxines des piqûres d'insectes.

Bien que le vrombissement des moustiques autour de votre visage soit insupportable et que l'air du marécage soit étouffant, votre système immunitaire résiste parfaitement à l'infection tropicale. Vous poursuivez votre progression dans l'eau boueuse, déterminé, jusqu'à atteindre la lisière d'une forêt de bambous géants.

• Allez au **283**.

~ 282 ~

La fièvre jaune vous saisit quelques heures après la traversée du marécage. Vos tempes brûlent, vos muscles tremblent et des hallucinations commencent à troubler votre vision de la jungle. Vous avancez en chancelant, perdant la notion du temps et de l'espace.

- **Perdez 4 points d'Endurance** à cause de la maladie. Si vous possédez des Rations ou un Remède, vous pouvez les consommer pour annuler les effets. Si vous survivez, vous vous effondrez au pied d'un immense autel en pierre. Allez au **283**.

~ 283 ~

La végétation s'écarte soudain pour révéler une anomalie géologique colossale. Devant vous se dresse une faille circulaire, une gigantesque dépression de la croûte terrestre s'enfoncent à des kilomètres de profondeur, masquée par des nuages de vapeur chaude constants. Le Parchemin d'Orichalque Reconstitué s'illumine d'une lueur bleutée aveuglante, pointant un chemin de dalles de basalte noir qui descend en colimaçon.

Mais un dernier obstacle vous barre la route : un nid de vipères fer-de-lance, les serpents les plus mortels d'Amazonie, s'est installé sur les premières dalles.

- Si vous possédez la compétence **TIR D'ÉLITE** ou un Pistolet : allez au **284**.
- Si vous possédez la compétence **DISCRÉTION** ou **ATHLÉTISME** : allez au **285**.
- Sinon : allez au **286**.

284

Vous épaulez votre arme avec un calme glacial, ignorant les gouttes de sueur qui vous brûlent les yeux. Le faisceau bleuté du parchemin d'orichalque met en lumière, quelques mètres plus bas, la masse grouillante et mortelle des vipères fer-de-lance installées sur les dalles de basalte. Vous ne visez pas les reptiles directement, mais un bloc de calcaire instable et fissuré qui surplombe leur nid. Un unique coup de feu claqué, brisant le silence lourd de la faille géologique dans un écho fracassant.

L'impact est parfait : le rocher se détache et s'écrase de tout son poids sur le nid dans un grondement de gravats et un nuage de poussière blanche. Les sifflements de rage s'éteignent instantanément, étouffés sous les décombres. Le passage vers le cœur de la Terre est désormais dégagé.

- **Retranchez 1 balle de votre arme, puis allez au 287.**

~ 285 ~

Votre extension et votre gestion des appuis sont impeccables. Prenant une impulsion puissante sur la dernière dalle saine, vous survolez le nid grouillant de serpents d'un bond prodigieux. Vous retombez doucement sur la dalle de basalte suivante, vos bottes crissant sur la roche noire polie dans un équilibre parfait.

Derrière vous, les vipères fer-de-lance s'agitent furieusement dans le sable, dressant leurs têtes triangulaires en sifflant de rage, mais la distance est désormais trop grande pour qu'elles puissent vous atteindre. Vous réajustez les sangles de votre sac à dos et commencez votre longue descente en colimaçon vers les profondeurs de la faille.

- Allez au **287**.

~ 286 ~

Le venin fulgurant du fer-de-lance s'infiltre dans votre sang alors que le reptile bondit et vous mord à la cheville ! Une douleur atroce irradie dans votre jambe et votre vue se voile instantanément de noir. Vous vous écroulez sur les dalles, luttant pour votre survie.

- Si vous possédez un **Antidote** : vous le buvez à la hâte. Perdez 2 points d'Endurance et allez au **287**.
- Sinon : votre aventure s'arrête ici. Le venin de l'enfer vert a été plus fort que votre quête.

~ 287 ~

(Fin du chapitre du Péron)

Vous descendez les marches de basalte noir, vous enfonçant profondément sous le voile de brume épaisse et de vapeur chaude qui s'élève de la faille géologique. À mesure que vous perdez de l'altitude, le climat change de manière totalement incompréhensible pour la science moderne : la chaleur moite de l'Amazonie laisse place à un air chargé d'électricité statique, vibrant d'une énergie primitive et sauvage.

Au fur et à mesure de votre descente dans les entrailles de la Terre, les bruits familiers de la jungle andine s'effacent définitivement. Ils sont remplacés par des rugissements d'une puissance titanesque, des cris stridents et des bruits de pas lourds qui font trembler la roche, des cris d'animaux que l'humanité croyait éteints depuis des millions d'années. Vous venez de franchir la frontière interdite du Monde Perdu.

- Allez au **paragraphe 302**.

~ 288 ~

Vous tombez sur les frontières du territoire des Jivaros, les redoutables réducteurs de têtes de la jungle péruvienne. Des flèches de sarbacane se plantent dans les arbres autour de vous. Les guerriers indigènes protègent l'accès au temple abandonné.

- Si vous possédez la compétence **NÉGOCIATION** et l'Amulette d'Ah Puch (trouvée au Mexique) : allez au **289**.
- Si vous possédez la compétence **DISCRÉTION** : allez au **290**.
- Sinon : vous devez fuir sous une pluie de fléchettes. Allez au **254**.

289



Le chef des guerriers jivaros avance pas à pas, sa sarbacane toujours levée, mais ses yeux sombres se fixent soudain sur l'amulette en orichalque d'Ah Puch que vous tenez au creux de votre main. Un murmure de stupeur parcourt les rangs des indigènes. Le chef abaisse lentement son arme, le visage marqué par une crainte respectueuse envers cet artéfact sacré qu'il reconnaît immédiatement comme un symbole des dieux anciens.

Comprenant à vos paroles que vous cherchez à détruire les mercenaires de la Concordia del Oro — ces profanateurs en manteaux noirs qui polluent leurs fleuves et massacrent

la faune —, il scelle une alliance tacite avec vous. Il vous remet une petite fiole d'os contenant un venin de grenouille dendrobate hautement toxique. Sur ses ordres, deux éclaireurs se détachent pour vous guider à travers un sentier de crête totalement invisible pour vos ennemis.

- Ajoutez le **Venin Dendrobate (+2 dégâts aux combats d'armes blanches)** à votre inventaire. Les Jivaros vous guident par un sentier secret. Allez au **265**.

~ 290 ~

Vous vous jetez au sol et vous immobilisez instantanément sous un lourd rideau de fougères géantes, ramenant de la boue et des feuilles pourries sur vos vêtements pour masquer votre silhouette et votre odeur humaine. Votre dissimulation est totale. Quelques secondes plus tard, une colonne de guerriers jivaros passe à quelques centimètres seulement de votre corps recroquevillé.

Leurs pas sont si silencieux qu'ils semblent flotter sur le sol de la jungle ; vous distinguez le frottement de leurs arcs et l'éclat de leurs peintures de guerre à travers les brindilles. Vous retenez votre respiration au point d'en avoir les tempes qui battent, jusqu'à ce que la patrouille indigène disparaisse complètement dans l'enfer vert. Une fois le danger écarté, vous vous relevez et découvrez par chance une antique piste pavée pré-inca qui grimpe à flanc de falaise. Allez au **262**.

~ 291 ~

Votre estomac hurle famine après des jours de marche forcée. Vous repérez un pécari (un petit sanglier sauvage) qui fouille les racines d'un palmier. Une viande fraîche vous permettrait de reprendre des forces, mais le chasser comporte des risques.

- Si vous possédez la compétence **TIR D'ÉLITE** et un Fusil : allez au **292**.
- Si vous possédez la compétence **SURVIE** : allez au **293**.
- Sinon : vous foncez dessus avec votre machette. L'animal, acculé, charge sauvagement ! allez au **294**.

Vous stabilisez votre visée, le dos calé contre le tronc rugueux d'un banian. Le pécari sauvage, ignorant votre présence, continue de fouiller la terre humide à la recherche de racines. Vous pressez la détente. Le coup de feu fait un bruit de tonnerre sous la canopée, brisant net le concert des oiseaux tropicaux. L'animal s'effondre proprement, tué sur le coup.

Conscient que la détonation peut attirer les mercenaires de la Concordia, vous traînez rapidement la carcasse à l'abri d'une petite anfractuosité rocheuse. Vous y improvisez un feu de camp rapide, dissimulant la fumée derrière un écran de lianes épaisses. Ce repas de viande fraîche est un véritable miracle pour vos muscles fatigués par des jours de marche forcée.

- Retranchez **1 balle**. Ajoutez une **Ration de viande séchée (+4 Endurance)** à votre inventaire. Allez au **256**.

~ 293 ~

Vous agissez avec la patience et l'expertise d'un trappeur chevronné. À l'aide de lianes souples mais incroyablement résistantes dénichées sur un vieux figuier étrangleur, vous assemblez un piège à collet traditionnel en travers de la coulée empruntée par le pécari. Vous camouflez la boucle sous un tapis de feuilles de palmier et vous vous postez à l'affût dans les fourrés.

Quelques minutes plus tard, l'animal s'avance et se prend brutalement les pattes dans le nœud coulant, se retrouvant instantanément immobilisé la tête basse. D'un geste rapide et précis à la machette, vous le neutralisez dans un silence absolu, évitant ainsi d'alerter les patrouilles ennemies avec le bruit d'une arme à feu. Vous passez l'heure suivante à préparer des provisions de viande séchée salvatrices.

- Ajoutez une **Ration de viande séchée (+4 Endurance)** à votre inventaire. Allez au **256**.

~ 294 ~

N'ayant aucune arme à distance ni piège sous la main, vous tentez une approche directe, machette au clair, en espérant surprendre le pécari. Mais le craquement d'une branche morte brise vos chances. L'animal se retourne brusquement, ses petits yeux injectés de sang fixés sur vous. Se sentant acculé au pied du palmier, le sanglier sauvage pousse un grognement de fureur et charge tête baissée comme un boulet de canon.

Le choc est d'une violence inouïe. Ses défenses tranchantes vous entaillent profondément le tibia à travers votre pantalon de toile avant que vous ne réussissiez à le repousser d'un grand coup de lame désespéré. L'animal s'enfuit en couinant dans les fourrés, vous laissant au sol, le ventre vide et la jambe ensanglantée par une vilaine blessure qui s'infecte déjà au contact de la boue amazonienne.

- Perdez **3 points d'Endurance**. Ajoutez le **mot-clé Infecté** sur votre feuille d'aventure. Allez au **256**.

~ 295 ~

La blessure reçue à votre jambe a doublé de volume en quelques heures à peine, la chair devenant rouge et brûlante. Une fièvre noire et tropicale commence à s'emparer de votre esprit, embrasant vos tempes et ralentissant lourdement chacun de vos pas sous la canopée étouffante. Vous comprenez avec terreur que si vous ne purifiez pas cette plaie immédiatement, vous ne franchirez jamais la cordillère des Andes.

- Si vous possédez un **Remède de soin** (trouvé en Égypte) ou des **Soins militaires (trouvés au Pérou)** : vous nettoyez la plaie à l'aide de vos antiseptiques. Retirez le **mot-clé Infecté** et allez au **272**.
- Si vous possédez la compétence **SURVIE** : allez au **296**.
- Sinon : vous allez devoir utiliser la méthode forte et cautériser la chair à vif. Allez au **297**.

~ 296 ~

Malgré les frissons de la fièvre qui troublent votre vision, votre instinct de survivaliste vous pousse à inspecter les écorces des arbres environnants. Vos efforts payent : vous identifiez la silhouette

caractéristique d'un quinquina, l'arbre à quinine. À l'aide de votre couteau, vous détachez plusieurs morceaux de son écorce amère et commencez à la mâcher vigoureusement.

Le goût est d'une amertume insoutenable qui vous tire des larmes, mais l'effet thérapeutique sur votre sang est presque immédiat. La fièvre chute en quelques minutes. Vous écrasez le reste des fibres pour appliquer un cataplasme protecteur sur votre jambe, bloquant définitivement l'avancée du poison de la jungle. Vous êtes affaibli, mais sauvé.

- **Retirez le mot-clé Infecté.** Allez au **272**.

~ 297 ~

N'ayant aucune plante médicinale ni antiseptique dans votre sac, vous devez vous résoudre au pire des supplices. Vous allumez un petit feu, sortez la lame en acier de votre couteau de combat et la placez directement au cœur des braises jusqu'à ce que le métal devienne rouge et incandescent. Vous mordez dans un morceau de bois pour ne pas hurler, fermez les yeux et appliquez la lame brûlante directement sur la chair infectée de votre jambe.

La douleur est d'une violence innommable, absolue, vous arrachant un cri étouffé avant que l'évanouissement ne vous plonge temporairement dans le trou noir du néant. Vous vous réveillez des heures plus tard dans la pénombre, le corps trempé de sueur. La plaie est carbonisée, l'infection est stoppée, mais votre organisme est cruellement affaibli par le choc physique.

- **Perdez 4 points d'Endurance. Retirez le mot-clé Infecté.** Si vous êtes en vie, rendez-vous chancelant au paragraphe **272**.

~ 298 ~

Alors que vous progressez à grands coups de machette, un immense tapis mouvant, bruissant et rouge de plusieurs mètres de large se déploie soudain sur le sol devant vous : une colonne de millions de fourmis légionnaires, la redoutable *Marabunta*. Le spectacle est terrifiant, ces insectes voraces dévorant absolument tout sur leur passage, des scorpions jusqu'aux petits rongeurs. Avant même que vous n'ayez pu faire demi-tour, les premières ouvrières grimpent déjà le long de vos bottes en cuir, enfonçant leurs pinces acides dans vos chevilles.

- Si vous possédez la compétence **MÉTÉOROLOGIE** ou **PERCEPTION** : vous utilisez votre briquet pour allumer une traînée de résine d'arbre inflammable et dresser un mur de feu. Allez au **276**.
- Si vous possédez la compétence **ATHLÉTISME** : vous tentez de courir et d'attraper une liane suspendue pour vous hisser hors de portée. Allez au **276**.
- **Sinon : les fourmis s'infiltrant sous vos vêtements, enfonçant leurs pinces acides dans votre chair. Vous devez vous jeter dans un ruisseau boueux pour les noyer. Perdez 3 points d'Endurance et allez au 276.**

~ 299 ~

Une large rivière tumultueuse barre définitivement le sentier des Andes. L'eau y est trouble, agitée de remous frénétiques et suspects. Pour tester la sécurité du gué, vous y jetez un morceau de viande séchée de vos provisions. L'effet est instantané et terrifiant : l'eau entre en ébullition dans un bouillonnement d'écume rouge et blanche alors qu'une meute de centaines de piranhas rouges affamés met la chair en pièces en une fraction de seconde. Traverser à la nage équivaldrait à un suicide.

- Si vous possédez la compétence **MÉCANIQUE** ou **ATHLÉTISME** : vous utilisez votre corde et des troncs de balsa légers pour assembler un radeau de fortune. Allez au **283**.
- Si vous possédez une Grenade : vous la jetez au centre du banc de poissons pour dégager le passage par une onde de choc. Retranchez **1 Grenade** et allez au **283**.
- **Sinon : vous traversez en courant là où l'eau est basse. L'assaut est immédiat. Leurs morsures circulaires vous arrachent des morceaux de chair. Perdez 5 points d'Endurance et allez au 283.**

◆ 300 ◆

Vous approchez d'un ravin encaissé et rocheux où les mercenaires de la Concordia del Oro ont installé un blocus tactique majeur pour intercepter les intrus. Des réseaux de fils de fer barbelés coupent le passage, et une mitrailleuse lourde allemande est installée sur un nid de sacs de sable, pointée vers l'axe du canyon. Les hommes patrouillent l'arme au poing, leurs talkies-walkies crachotant des ordres en continu. Le passage en douceur semble impossible.

- Si vous possédez la compétence **DISCRÉTION** : vous rampez au milieu d'un troupeau de tapirs sauvages qui traversent le ravin, masquant votre silhouette. Allez au **283**.
- Si vous possédez le mot-clé **Fréquence** : vous utilisez un haut-parleur de fortune pour crier des ordres aux mercenaires, simulant la voix de leur officier pour déplacer l'unité. Allez au **283**.
- Sinon : vous tentez de passer en force. La mitrailleuse lourde tonne, balayant le ravin d'une pluie de plomb. Une balle vous traverse l'avant-bras. Perdez 5 points d'Endurance et allez au **283**.

◆ 301 ◆

Vous écartez un lourd rideau de lianes épaisses lorsqu'une masse musculaire colossale et écailleuse s'enroule brusquement autour de votre torse avec la vitesse d'un piège d'acier. Un anaconda géant de plus de huit mètres de long vient de vous prendre pour proie. Ses anneaux monstrueux se resserrent impitoyablement à chaque fois que vous expirez, brisant vos côtes et bloquant complètement l'accès de l'air à vos poumons. Votre vision commence à se voiler de noir alors que la bête rapproche sa gueule de votre visage.

- Si vous possédez la compétence **COMBAT** et une **Dague** ou un **Couteau** : vous lui percez la tête. Allez au **283**.
- Si vous possédez la compétence **ATHLÉTISME** : vous utilisez la souplesse de votre corps pour faire pivoter vos articulations et desserrer son étreinte avant l'étouffement. Allez au **283**.
- Sinon : vos poumons se vident et vos os craquent sous la pression phénoménale ! Vous parvenez à vous libérer en lui brûlant l'œil avec une allumette, mais le coût physique est terrible. Perdez 6 points d'Endurance et allez au **283**.



ELDORADO — LE MONDE PERDU

Au-delà de la faille, l'impossible devient réel

302



Vous émergez enfin des vapeurs sulfureuses et chaudes de la faille géologique pour déboucher sur le sommet d'une falaise de basalte vertigineuse. Le spectacle qui s'offre à vous coupe instantanément le souffle. Sous vos pieds s'étend le Monde Perdu : une immense vallée cachée au centre de la Terre, baignée d'une lueur bleutée et électrique qui semble émaner de la roche elle-même. Une jungle préhistorique de fougères cyclopéennes, de prêles géantes et de cycas s'étend à perte de vue. Dans le ciel, des silhouettes de reptiles volants planent au-dessus de marécages embrumés. Au loin, émergeant de la canopée comme une anomalie géométrique parfaite, brillent les premiers contreforts métalliques et majestueux de la cité d'Eldorado. Sa lueur dorée et magnétique scintille, vous rappelant le but ultime de votre voyage. Mais pour l'atteindre, vous devez descendre de cette falaise et traverser cette vallée où l'humanité n'est plus au sommet de la chaîne alimentaire.

- Si vous possédez la compétence **ATHLÉTISME** : allez au **303**.
- Si vous possédez la compétence **PERCEPTION** : allez au **304**.
- Si vous possédez la compétence **MÉTÉOROLOGIE** : allez au **305**.
- Sinon : allez au **306**.

◆ 303 ◆

Vous descendez le long de la paroi rocheuse avec souplesse en utilisant des lianes. Soudain, un cri strident déchire l'air. Une ombre immense fond sur vous depuis les nuages bleutés : un Ptéranodon géant, doté d'un bec acéré et d'une envergure de huit mètres, vous prend pour proie. Ses serres effleurent votre sac à dos.

- Si vous possédez la compétence **COMBAT** ou une **Barre de fer** : allez au **307**.
- Si vous possédez la compétence **ATHLÉTISME** : allez au **308**.
- Sinon : allez au **309**.

◆ 304 ◆

Vos yeux balayent la plaine en contrebas. Les cimes des herbes géantes ne bougent pas avec le vent, mais s'écartent par vagues régulières et silencieuses. Une meute de prédateurs est en train de se déployer en formation de chasse en entonnoir. Grâce à votre sens aiguisé de l'observation, vous repérez le seul point faible de leur encerclement : une faille rocheuse étroite sur le flanc droit de la falaise.

- Si vous possédez la compétence **ATHLÉTISME** : allez au **310**.
- Sinon : vous tentez de reculer, mais le crissement d'une pierre alerte les monstres. Allez au **306**.

◆ 305 ◆ TERRAE INCOGNITAE

Les aiguilles de vos instruments de navigation s'affolent, tournant sur elles-mêmes à cause des fluctuations magnétiques induites par la technologie de la cité lointaine. En calculant l'indice de réfraction de la brume bleutée, vous réalisez que le canyon de gauche est soumis à de violentes décharges d'énergie statique capables de griller vos équipements ou de provoquer des incendies spontanés. Vous bifurquez prudemment vers un sentier de dalles de basalte qui descend le long d'un talus de fougères. Allez au **306**.

◆ 306 ◆

Vous atteignez le bas de la falaise par un chemin de dalles glissantes et pénétrez dans une immense plaine couverte d'une variété de graminées géantes, des hautes herbes de plus de trois mètres de haut. La visibilité y est presque nulle. Très vite, un sentiment de malaise vous envahit. Vous entendez des bruits de frottements légers et des sifflements modulés tout autour de vous. Les herbes s'agitent de manière coordonnée : une meute de Vélociraptors est en train de vous encercler !

- Si vous possédez la compétence **PERCEPTION** : allez au **311**.
- Si vous possédez la compétence **DISCRÉTION** : allez au **312**.
- Sinon : vous paniquez et commencez à courir en ligne droite à travers les hautes herbes. Allez au **313**.

◆ 307 ◆

Le grand reptile volant fond à nouveau sur vous, son bec d'orichalque acéré pointé comme une lance. Mais cette fois, vous êtes prêt. Serrant fermement votre arme (ou la lourde barre de fer vénitienne), vous attendez le tout dernier millième de seconde avant l'impact pour pivoter sur le côté.

Dans un grand cri d'effort, vous abattez votre arme de toutes vos forces directement sur la crête osseuse de sa tête. Le choc est brutal et résonne sous la voûte basaltique. Le Ptéranodon pousse un sifflement de douleur strident, bat des ailes frénétiquement pour corriger sa trajectoire et bat en retraite vers les nuages électriques de la plaine. Profitant de ce répit, vous sprintez vers l'entrée d'une caverne protectrice. Allez au **308**.





Vous roulez sur le sol poussiéreux de la grotte (ou vous y jetez depuis une liane) alors que le bec du Ptéranodon vient se fracasser contre l'entrée en pierre dans un bruit sec. Vous êtes à l'abri, le monstre ne peut pas s'infiltrer dans cet espace étroit. En reprenant votre souffle, vous vous enfoncez dans les profondeurs de la caverne. Au fond, l'obscurité laisse place à une faible lueur bleutée. Vos yeux se posent sur un petit autel d'une étrange civilisation disparue. La structure est faite d'un alliage métallique inconnu, poli et géométrique. Une inscription gravée d'une précision impossible brille sur le socle.

- Si vous possédez la compétence **ARCHÉOLOGIE** ou **OCCULTISME** : allez au **314**.
- Sinon : vous ramassez simplement une petite sphère métallique posée sur l'autel avant de chercher une sortie. Ajoutez la **Sphère lumineuse** à votre inventaire. Allez au **315**.

◆ 309 ◆

Le choc est d'une violence inouïe. Le Ptéranodon vous percute de plein fouet en plein vol, ses serres puissantes déchirant la toile de votre veste. Vous lâchez la liane et chutez de plusieurs mètres avant d'atterrir lourdement sur une corniche rocailleuse en contrebas. La douleur vous paralyse tandis que le monstre volant tourne dans le ciel pour fondre à nouveau sur vous.

- **Perdez 4 points d'Endurance** à cause de la chute. Si vous êtes toujours en vie, vous rampez désespérément vers l'entrée d'une grotte visible à portée de main. Allez au **308**.

◆ 310 ◆

Vous vous jetez à plat ventre à l'intérieur de l'étroite faille de la falaise. La meute de Vélociraptors sprinte devant votre cachette dans un sifflement de rage, sans remarquer votre présence dans la fissure rocheuse noire. En rampant dans les profondeurs de la faille, vos mains heurtent un objet métallique scellé dans la pierre : un levier de maintenance d'une technologie inconnue.

- Si vous possédez la compétence **MÉCANIQUE** : allez au **316**.
- Sinon : vous continuez à ramper vers la sortie naturelle. Allez au **308**.

◆ 311 ◆

Votre ouïe fine vous permet de détecter un infime bruissement sur votre droite, au milieu de la marée de fougères. Au moment exact où un raptor agile au plumage sombre bondit hors des hautes herbes, ses griffes en forme de faucille prêtes à vous lacérer le visage, vous réagissez avec des réflexes de prédateur.

- Si vous possédez un Pistolet ou un Revolver : allez au **317**.
- Si vous possédez la compétence **COMBAT** : allez au **318**.

◆ 312 ◆

Vous vous plaquez dans la boue tiède de la plaine, recouvrant vos vêtements de feuilles de cycas pour masquer votre silhouette et votre odeur humaine. Les Vélociraptors passent à quelques centimètres seulement de votre corps immobile. Vous entendez leurs respirations sifflantes et le claquement de leurs griffes sur la roche. Après de longues minutes d'une tension insoutenable, la meute s'éloigne vers les marécages. Vous vous relevez et reprenez votre marche.

- Allez au **319**.

◆ 313 ◆

Vous courez à perdre haleine au milieu des herbes de trois mètres de haut, mais votre panique vous rend bruyant. Un premier raptor surgit sur votre gauche et vous entaille profondément le bras de sa griffe en forme de faucille. Un second se jette sur vos jambes, vous projetant au sol dans la boue. C'est un combat désespéré au corps à corps pour votre survie.

- **Perdez 5 points d'Endurance** à cause des morsures. Si vous possédez la compétence **COMBAT** et une arme : allez au **318**. Si vous êtes toujours en vie mais sans arme efficace, vous rampez à travers une faille étroite pour leur échapper : allez au **319**.

◆ 314 ◆

Votre savoir vous permet de comprendre les schémas gravés. Cet autel appartenait au peuple originel qui a conçu l'Eldorado. Les symboles décrivent le fonctionnement du Cœur d'Orichalque et indiquent que la machine peut être stabilisée si l'on possède un conducteur pur. L'autel s'ouvre, vous offrant une sphère d'énergie tiède et un cristal bleuté.

- **Ajoutez la Sphère lumineuse** et le **Cristal de roche (+3 Endurance)** à votre inventaire. **Ajoutez le mot-clé Initié** sur votre feuille d'aventure. *Un tunnel secret au fond de la grotte redescend vers la plaine.*

- Allez au **319**.

◆ 315 ◆

Vous glissez la sphère métallique tiède au fond de votre sac de voyage. Dès que l'artéfact quitte son piédestal séculaire, un grondement sourd et profond fait vibrer les parois de la grotte, détachant une pluie de fine poussière. Dans un sifflement d'air comprimé, un immense panneau de pierre noire coulisse lentement au fond de la caverne.

Il révèle un tunnel de service maçonné de manière ultra-moderne, dont les parois en alliage poli reflètent une faible fluorescence géo-thermique. Ce passage protégé s'enfonce en pente douce, contournant les dangers de la falaise, pour vous mener directement vers le cœur de la plaine préhistorique. Vous vous y engagez, le cœur battant.

- Aller au **317**.

◆ 316 ◆

Vos mains s'activent avec une assurance chirurgicale sur les fentes du levier métallique dissimulé sous les lianes préhistoriques. En comprenant instantanément le système de contrepoids géo-thermiques mis en place par cette civilisation oubliée, vous appliquez une pression latérale précise. Un déclic hydraulique net résonne sous vos pieds.

Dans un sifflement d'air comprimé, une section entière de la paroi de basalte noir coulisse sans un bruit, révélant une rampe d'accès inclinée en pente douce, baignée par la lueur bleutée et fluorescente de tubes d'orichalque. Vous vous y engouffrez à la hâte tandis que le panneau se referme hermétiquement derrière vous, vous isolant complètement des crocs et des sifflements de la meute de Vélociraptors qui griffent furieusement la pierre à l'extérieur. Vous êtes en sécurité dans les conduits de maintenance de la cité.

- **Allez directement au 314.**

Le temps semble ralentir sous la canopée de fougères géantes. Vous pivotez sur vos appuis au moment exact où le Vélociraptor au plumage sombre bondit hors du rideau de verdure, toutes griffes dehors. Alignant votre ligne de mire avec une précision de vétéran, vous pressez la détente. La détonation assourdissante de votre arme à feu claque au milieu de la plaine préhistorique, brisant net l'écho des sifflements.

La balle de gros calibre percute le prédateur en plein thorax, stoppant net son élan aérien. Le monstre s'écrase lourdement dans la boue tiède en poussant un râle d'agonie convulsif. Terrifiés par ce bruit de tonnerre inconnu et la mort foudroyante de leur mâle alpha, les autres raptors cessent instantanément leur encerclement et se fondent silencieusement dans l'épaisseur des herbes géantes. Vous reprenez votre course, le cœur battant.

- Retranchez **1 balle** de votre arme. Allez au **319**.

◆ 318 ◆

Vous esquivez la trajectoire aérienne du premier monstre par une roulade latérale désespérée sur le sol limoneux. Vos doigts se ferment avec force sur le manche de votre arme blanche. Au moment exact où le Vélociraptor touche le sol et pivote pour vous mordre, vous lancez une attaque d'une violence inouïe vers le haut. La lame d'acier s'enfonce profondément dans les muscles de son cou, tranchant net son artère principale.

Un flot de sang sombre éclabousse les cycas alors que le prédateur s'effondre dans un dernier spasme nerveux. Surpris par la brutalité de votre riposte et la mort immédiate de leur congénère, les autres membres de la meute s'arrêtent net à la lisière des herbes, hurlant de frustration sans oser charger. Profitant de leur hésitation, vous vous dégagez de l'étreinte de la plaine pour rejoindre la forêt pétrifiée.

- Allez au **319**.

◆ 319 ◆ TERRAE INCOGNITAE



Vous émergez enfin des hautes herbes ou des tunnels pour entrer dans une zone d'arbres pétrifiés géants. Soudain, le sol se met à trembler à intervalles réguliers. Un rugissement d'une puissance titanesque, capable de faire vibrer les os de votre poitrine, déchire la vallée. Un Tyrannosaure Rex de quatorze mètres de long surgit d'un bosquet de cycas, écrasant les troncs sous ses pattes massives. Ses yeux féroces se fixent sur vous. Il ouvre sa gueule garnie de dents longues comme des poignards et s'élance à une vitesse terrifiante. C'est une course-poursuite à la mort !

Vous sprintez au milieu des arbres en ruine, cherchant désespérément une issue.

- Si vous possédez un Fusil ou un Revolver : allez au **320**.
- Si vous possédez la compétence **ATHLÉTISME** : allez au **321**.
- Sinon : vous courez droit devant vous. Allez au **322**.

◆ 320 ◆

Le sol tremble violemment sous les pas du monstre de quatorze tonnes qui fonce sur vous, sa gueule béante projetant une haleine fétide et chaude.

Vous vous arrêtez net en plein sprint, pivotez face au danger et épaulez votre arme de vos mains tremblantes d'adrénaline. Vous visez la seule zone vulnérable de son crâne blindé.

- Si vous possédez la compétence **TIR D'ÉLITE** : votre balle percute l'arcade sourcilière du T-Rex, faisant jaillir un flot de sang qui l'aveugle temporairement. Le monstre rugit de rage, trébuche et percute un tronc pétrifié, vous donnant le temps de fuir. Retranchez **1 balle** et allez au **323**.
- Sinon : votre tir rate sa cible ou ricoche sur son crâne blindé. Le bruit ne fait que décupler sa fureur. Il vous balaye d'un coup de queue. Perdez **4 points d'Endurance** à cause de l'impact et de la chute. Si vous êtes en vie, allez au **321**.

◆ 321 ◆

Vous utilisez votre agilité pour transformer cette plaine de mort en un parcours d'esquive. Courant à perdre haleine, vous effectuez des crochets serrés et des virages brusques au cœur d'un véritable labyrinthe de piliers de basalte et de troncs d'arbres fossilisés. La masse colossale et l'inertie du Tyrannosaure Rex jouent contre lui dans cet espace confiné : incapable de pivoter rapidement, le monstre percute de plein fouet un immense bloc de pierre suspendu.

La structure s'effondre dans un fracas de tonnerre, emprisonnant ses pattes arrière sous des tonnes de gravats. Le lézard géant pousse un rugissement de rage et de douleur qui fait vibrer l'air de la vallée, mais sa course est brisée. Vous profitez de cette ouverture inespérée pour vous ruer vers l'esplanade.

- Allez au **323**.

◆ 322 ◆

Les mâchoires du T-Rex se referment dans le vide à quelques centimètres de votre dos, le souffle chaud et fétide du carnivore vous projetant en avant. Dans votre chute, vous roulez au fond d'un ravin escarpé, hors de portée de sa gueule titanesque. Le monstre gratte furieusement la roche au-dessus de vous, incapable de descendre dans la faille.

- Perdez **2 points d'Endurance** à cause des ecchymoses de la chute. Si vous êtes toujours en vie, vous suivez le fond du ravin. Allez au **323**.

◆ 323 ◆

Essoufflé, le cœur battant à tout rompre, vous laissez le Tyrannosaure Rex derrière vous. Les arbres pétrifiés laissent place à une immense esplanade pavée d'un alliage bleuté et brillant. Devant vous, les portes gigantesques et dorées de la cité d'Eldorado se dressent enfin, culminant à plus de cinquante mètres de haut. La lueur magnétique qui s'en dégage fait vibrer le Parchemin d'Orichalque Reconstitué dans votre poche. Vous êtes arrivé au bout du monde.

- Allez au **324**.

◆ 324 ◆

Vous vous tenez au ras du sol, dissimulé derrière un muret de basalte, à l'extrémité de l'immense esplanade pavée. Devant vous, les portes dorées et cyclopéennes de l'Eldorado coupent le canyon en deux, s'élançant à plus de cinquante mètres de hauteur. La Concordia del Oro a déployé ses dernières forces ici : des câbles électriques courent sur les dalles et de puissants projecteurs balaient la zone, convergeant vers le piédestal de commande des portes. Une escouade de mercenaires, nerveuse, patrouille l'arme au poing. Le temps des dinosaures est derrière vous, voici l'affrontement final pour le secret des âges.

- Si vous possédez le mot-clé **Sabotage** : vous connaissez l'angle mort des projecteurs. Allez au **325**.
- Si vous possédez le **Prisme d'Orichalque** : vous repérez une fente lumineuse sur le côté gauche de l'esplanade. Allez au **431**.
- Sinon, les projecteurs vous cueillent en pleine lumière. Les mercenaires hurlent et ouvrent le feu à la mitrailleuse lourde ! Allez au **325**.

L'esplanade se transforme en un enfer de plomb et d'adrénaline ! Que vous glissiez dans l'ombre ou que vous fonciez les armes à la main, les mercenaires jettent leurs dernières forces dans la bataille.

- Si vous utilisez la compétence **COMBAT** ou **TIR D'ÉLITE** : vous esquiverez les rafales dans une roulade désespérée, neutralisez les deux premiers gardes au corps à corps et utilisez le poids de leurs corps comme bouclier pour atteindre la console.
- Si vous passez en force (sans ces compétences) : vous traversez un barrage de balles. Un tir vous percute l'épaule, vous projetant au sol, mais la poussée d'adrénaline vous permet de ramper jusqu'au piédestal. Perdez 5 points d'Endurance. Si vous survivez, vous y êtes.

Dans un geste final, vous claquez le Parchemin d'Orichalque Reconstitué dans l'encoche centrale de la console. Un sifflement strident de vapeur géo-thermique s'échappe des dalles. Les projecteurs de la Concordia explosent un à un sous l'effet d'une impulsion magnétique monumentale. Dans un grondement de tonnerre qui fait vibrer les parois du canyon, les valves de titane se débloquent. Les portes de cinquante mètres de haut s'écartent lentement, révélant une faille lumineuse d'où s'échappe un souffle d'air chargé d'électricité et d'histoire. Vous vous jetez à l'intérieur, laissant les mercenaires survivants pétrifiés de terreur derrière vous. Les battants se referment dans un bruit sourd. Vous y êtes enfin.

- Allez au **362**.



Vous débouchez dans une clairière de prêles géantes au moment où une meute de prédateurs effraie un troupeau de Tricératops massifs. Pris de panique, les colosses à cornes déclenchent une bousculade générale, fonçant droit dans votre direction comme un rouleau compresseur vivant !

- Si vous possédez la compétence **MÉTÉOROLOGIE** ou **SURVIE** : vous anticipez le mouvement de piétinement du troupeau et vous abritez derrière un roc de basalte. Allez au **327**.
- Si vous possédez la compétence **ATHLÉTISME** : allez au **328**.
- Sinon : vous êtes percuté par la masse d'une bête. Perdez 5 points d'Endurance et rendez-vous chancelant au paragraphe **319**.

Le rocher de basalte noir vibre et gémît sous les impacts répétés des boucliers osseux des Tricératops en furie, mais la formation rocheuse tient bon face à la charge. Le troupeau de titans

vous contourne dans un immense nuage de poussière soufrée et d'herbes broyées. Une fois le calme revenu sur la clairière, vous vous extirpez de votre cachette.

Sur le sol piétiné, vos yeux se posent sur la carcasse écrasée d'un éclaireur de la Concordia, victime de la bousculade préhistorique. Juste à côté de lui repose son arme automatique militaire, miraculeusement préservée du désastre, sa culasse encore propre. Vous la ramassez à la hâte, vérifiez le chargeur et vous préparez à affronter les derniers barrages.

- Ajoutez un Fusil automatique (3 rafales) à votre inventaire. Allez au **319**.

◆ 328 ◆

Votre saut athlétique défie les lois de la prudence, guidé par l'urgence de la survie. Dans une détente verticale parfaite, vous bondissez depuis un talus pour atterrir lourdement sur le dos blindé, rugueux et poussiéreux d'un Tricératops en plein élan. Vous encaissez le choc et verrouillez vos bras autour des cornes et de la collerette osseuse de la bête.

Converti en cavalier d'un monstre de huit tonnes, vous traversez la forêt pétrifiée à une vitesse folle, l'animal écrasant les fourrés et piétinant les Vélociraptors qui tentaient de vous barrer la route. La charge traverse toute la plaine avant que la bête ne s'arrête brusquement, vous projetant d'un coup de tête dans un épais tas de fougères douces. Vous êtes vivant, mais tout votre corps est meurtri.

- **Perdez 1 point d'Endurance** à cause de l'atterrissage brutal. Allez au **319**.

◆ 329 ◆

Vous progressez le long d'une rivière de boue bouillonnante lorsque le sol arable cède brusquement sous vos pas. Vous vous enfoncez jusqu'aux cuisses dans un marécage préhistorique de sables mouvants. À seulement quelques dizaines de mètres de votre position, une immense crête dorsale en forme de voile de sang émerge des eaux stagnantes : un Spinosure géant, le prédateur des rivières, patrouille dans son domaine.

- Si vous possédez la compétence **SURVIE** : vous cessez tout mouvement pour flotter et utilisez une branche pour vous tracter en silence. Allez au **330**.
- Sinon : vous vous agitez pour sortir de la boue. Le prédateur détecte les vibrations et fonce sur vous ! Vous devez faire feu. Allez au **320**.

◆ 330 ◆

Votre sang-froid de survivant porte ses fruits au milieu de cet enfer liquide. En restant parfaitement horizontal pour répartir votre poids et en vous déplaçant avec une lenteur de spectre le long du tronc de cycas couché, vous parvenez à vous extirper du marécage sans éveiller l'attention du Spinosure. En rampant sur la berge solide, vos mains heurtent les restes squelettiques d'un conquistador espagnol du XVI^e siècle, dont l'armure de fer est rongée par la rouille et le soufre.

Dans sa sacoche de cuir préservée par la résine, vous découvrez une fiole de plomb contenant un élixir médicinal d'une concentration extraordinaire, distillé par les anciens prêtres avant le crash de son expédition. Vous l'empochez précieusement.

- **Ajoutez un Élixir des Conquistadors (+4 Endurance) à votre inventaire.** Allez au **319**.

◆ 331 ◆ TERRAE INCOGNITAE

Alors que vous approchez des grands axes pavés menant à l'Eldorado, vous tombez sur un groupe de mercenaires de la Concordia en pleine débandade. Ils ont été attaqués par des reptiles volants et tentent de soigner leurs blessés au milieu des ruines. Leurs talkies-walkies crachotent des ordres.

- Si vous possédez la compétence **DISCRÉTION** : allez au **332**.
- Si vous possédez la compétence **NÉGOCIATION** : allez au **333**.
- Sinon : ils vous repèrent et ouvrent le feu à l'aveuglette, paniqués. Allez au **322**.

◆ 332 ◆

Votre approche silencieuse est un modèle de perfection au milieu du tumulte. Vous vous glissez comme une ombre entre les piliers écroulés, profitant de la panique des mercenaires de la Concordia occupés à surveiller le ciel face aux reptiles volants. Vos doigts agiles s'ouvrent sur une sacoche logistique laissée sans surveillance sur une caisse de transport.

Sans faire bouger une seule sangle, vous subtilisez des bandes de pansements stériles et plusieurs chargeurs de cartouches militaires abandonnés par les fuyards. Vous vous éclipez dans l'épaisseur des ruines avant que quiconque n'ait remarqué le vol de ces précieuses fournitures de survie.

- Ajoutez des **Bandages médicaux (+3 Endurance)** et **6 balles** à votre inventaire. Vous traversez les ruines en silence. Allez au **323**.

◆ 333 ◆

Votre assurance et vos paroles calment leur panique. Comprenant que la faune préhistorique est une menace mortelle pour tout le monde, l'officier blessé ordonne à ses hommes d'abaisser leurs armes. En échange de vos conseils de survie ou de vos soins, ils vous révèlent que le chef de la Concordia a déjà installé des charges de dynamite sur le panneau de contrôle des portes d'Eldorado pour forcer l'entrée.

- Ajoutez le mot-clé **Sabotage** sur votre feuille d'aventure. Allez au **323**.

◆ 334 ◆

Vous progressez au milieu de fougères géantes lorsqu'un parfum sucré s'impose à vos narines. Vous débouchez dans une clairière où poussent d'immenses calices végétaux rouge sang : des plantes carnivores géantes alimentées par l'énergie géo-thermique. Soudain, une liane épineuse s'enroule autour de votre cheville et vous tire vers un calice rempli d'acide !

- Si vous possédez la compétence **SURVIE** : vous utilisez de la sève toxique de cycas pour paralyser les fibres de la plante. Allez au **335**.
- Si vous possédez un Couteau ou une machette : vous tentez de trancher la liane d'un coup sec. Allez au **336**.
- Sinon : vous êtes entraîné vers le piège mortel. Allez au **337**.

◆ 335 ◆

Votre réaction de survivaliste face au calice de la plante carnivore géante est immédiate. Au moment où la liane épineuse serre votre cheville, vous sortez votre couteau et tranchez une capsule de sève laiteuse et toxique sur un tronc de cycas voisin. Vous projetez le liquide alcaloïde directement sur les fibres nerveuses de la liane ensanglantée.

L'effet chimique est foudroyant : la plante carnivore se rétracte instantanément dans un spasme végétal violent et relâche sa prise. Vous vous dégagez rapidement de son emprise. En fouillant les débris accumulés au pied de sa structure, vous découvrez des boîtes de conserves abandonnées par une ancienne patrouille, encore hermétiques.

- Ajoutez des **Rations de survie (+3 Endurance)** à votre inventaire. Allez au **306**.

◆ 336 ◆

La lame lourde en acier de votre arme blanche s'abat d'un coup sec et désespéré sur les fibres épaisses de la liane carnivore qui enserrait votre jambe. Un liquide visqueux, acide et jaunâtre jaillit de la coupure, corrodant légèrement le sol de mousse.

Blessée dans sa structure, la plante carnivore géante retire brusquement ses appendices tentaculaires en s'agitant furieusement dans un sifflement de sève comprimée. Vous vous relevez d'un bond, réajustez votre sac de voyage et quittez cette clairière maudite à grandes enjambées avant que d'autres pièges végétaux ne se déploient autour de vous.

- Allez au **306**.

◆ 337 ◆

Vous glissez à l'intérieur du calice végétal. L'acide digestif commence à brûler vos vêtements et votre peau, provoquant une douleur atroce. Dans un effort désespéré, vous utilisez la lame de votre arme pour déchirer la paroi charnue de la plante et vous extirper de ce cauchemar vert. Vous êtes vivant, mais grièvement brûlé.

- Perdez **5 points d'Endurance** à cause des brûlures d'acide. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous chancelant au paragraphe **306**.

◆ 338 ◆

Une large rivière aux eaux thermales bleutées vous barre la route. À la surface glissent de longs cous sinueux terminés par de petites têtes effilées : un groupe de Plésiosaures pacifiques en apparence, mais très territoriaux. Un pont naturel de troncs pétrifiés traverse le fleuve, mais un grand mâle barre le passage.

- Si vous possédez la compétence **MÉTÉOROLOGIE** ou **SURVIE** : vous sifflez sur une fréquence précise pour imiter le cri d'un prédateur volant et forcer l'animal à plonger. Allez au **339**.
- Si vous possédez la compétence **ATHLÉTISME** : vous tentez de courir sur les troncs et de sauter par-dessus son dos immense. Allez au **340**.
- Sinon : vous tentez de le contourner en nageant dans les eaux profondes. Allez au **341**.

◆ 339 ◆

Votre lecture parfaite de la faune locale et de l'acoustique de la faille géologique porte ses fruits. Vous portez vos doigts à la bouche et modulez un sifflement aigu, strident et puissant sur une fréquence précise, imitant à la perfection le cri de chasse du grand Ptéranodon alpha, le roi des cieux du Monde Perdu.

L'effet sur le Plésiosaure qui barrait le pont de troncs pétrifiés est immédiat : terrifié à l'idée d'une attaque imminente venant des nuages électriques, le grand reptile aquatique replie son long cou sinueux et plonge instantanément dans les eaux thermales bleutées de la rivière. Le passage est libre, vous traversez le fleuve à sec et en toute sérénité.

- Allez au **319**.

◆ 340 ◆

Votre course est d'une rapidité fulgurante le long du tronc fossilisé. Arrivé à l'extrémité, face au monstre aquatique qui s'apprête à refermer ses mâchoires sur vous, vous donnez une impulsion athlétique parfaite. Vous vous élevez dans l'air saturé de vapeur et prenez appui un court instant sur les écailles rugueuses et glissantes du dos du Plésiosaure avant qu'il n'ait pu redresser la tête.

Ce second bond vous propulse sagement sur la rive opposée du fleuve thermal. Derrière vous, l'animal fouette furieusement l'eau de sa queue massive de frustration, manquant de faire s'effondrer le pont de pierre, mais vous êtes déjà hors de sa portée.

- Allez au **319**.

◆ 341 ◆

L'eau chaude et sulfureuse du fleuve enveloppe votre corps alors que vous tentez une traversée discrète à la nage, mais les remous de vos vêtements alertent instantanément le monstre territorial. Le Plésiosaure plonge dans le courant bleuté et vous percute de plein fouet sous la surface avec sa tête massive et osseuse.

L'impact est terrible, vous brisant les côtes et vous arrachant l'air des poumons. Vous lutez désespérément contre la noyade au milieu des bouillonnements thermaux. Par pur instinct de conservation, vous parvenez à vous agripper aux roseaux de la berge opposée et vous hissez sur la terre ferme, ensanglanté, épuisé et le corps lourd de douleur.

- **Perdez 4 points d'Endurance.** Si vous êtes en vie, allez au **319**.

◆ 342 ◆

Vous pénétrez par mégarde dans une immense colonie de nidification de Ptérodactyles. Des centaines de petits reptiles volants s'agitent. Au centre du plus grand nid, brillant au milieu d'ossements, se trouve un éclat de verre bleuté d'origine technologique. Une mère agressive protège le secteur.

- Si vous possédez la compétence **DISCRÉTION** : vous tentez de ramper jusqu'au nid pour subtiliser l'artefact sans réveiller la colonie. Allez au **343**.

- Si vous possédez la compétence **COMBAT** ou une arme : vous chargez le monstre pour récupérer l'objet de force. Allez au **344**.
- Sinon : vous préférez éviter le danger et contourner la falaise. Allez au **315**.

343



Vos mouvements millimétrés et votre patience de cambrioleur vous permettent de vous fondre parmi les ombres de la roche noire. Vous rampez centimètre par centimètre au cœur de la colonie de Ptérodactyles, évitant de faire crisser les ossements séculaires qui jonchent le sol. Vos doigts se ferment délicatement sur l'éclat de verre bleuté sans faire bouger un seul œuf du grand nid.

C'est un composant d'ingénierie d'une pureté absolue, vibrant d'une faible lueur statique. Vous le glissez dans votre poche et vous éclipsez en marche arrière avec la même discrétion, laissant la mère endormie poursuivre sa couvaison sans se douter du vol.

- Ajoutez le **Prisme d'Orichalque** à votre inventaire. Vous vous éclipsez en silence. Allez au **315**.

◆ 344 ◆ TERRAE INCOGNITAE

L'affrontement sur la corniche est chaotique. Le Ptérodactyle vous lacère le visage de son bec dentelé, mais vous lui assènes un coup violent qui le projette dans le vide. Le vacarme réveille toute la colonie qui commence à s'agiter. Vous arrachez l'objet brillant du nid et fuyez en courant.

- Perdez **2 points d'Endurance** à cause des égratignures. Ajoutez le **Prisme d'Orichalque** à votre inventaire. Allez au **315**.

◆ 345 ◆

Vous débouchez dans un canyon de basalte très étroit. La meute se sépare pour vous prendre en tenaille. Les parois de pierre s'élèvent de chaque côté, bloquant toute issue latérale.

- Si vous possédez la compétence **MÉCANIQUE** ou une Grenade : vous tentez de miner l'entrée étroite pour ensevelir vos poursuivants. Allez au **346**.
- Si vous possédez la compétence **ATHLÉTISME** : vous tentez de grimper le long des fissures de la paroi pour vous mettre hors de portée. Allez au **347**.
- Sinon : ils vous acculent contre un mur de roche. L'affrontement au corps à corps est inévitable. Allez au **348**.

◆ 346 ◆

Vous allumez la mèche ou dégoupillez l'explosif avant de le coincer sous un pilier de basalte instable. Vous vous jetez au sol alors que la détonation ébranle le canyon. Des tonnes de roches s'effondrent, écrasant les premiers raptors et murant l'accès pour le reste de la meute.

- Retranchez vos explosifs. Allez au **319**.

◆ 347 ◆

Vos doigts trouvent des prises solides dans la roche noire. Vous vous hissez à quatre mètres de hauteur juste au moment où les trois raptors surgissent en dessous de vous, leurs mâchoires claquant dans le vide. Incapables d'escalader cette paroi lisse, les monstres s'agitent un moment avant de battre en retraite. Vous progressez le long de la corniche supérieure.

- Allez au **319**.

◆ 348 ◆

Les prédateurs se jettent sur vous simultanément. C'est une boucherie. Vous utilisez votre machette ou vos poings pour vous défendre, mais leurs griffes vous infligent de terribles blessures au torse et aux bras. Vous parvenez à en tuer un, forçant les autres à reculer, mais vous êtes épuisé.

- Si vous possédez le Venin Dendrobate et une arme blanche : rendez-vous au [424](#).
 - **Perdez 6 points d'Endurance**. Si vous survivez, vous rampez hors du canyon. Allez chancelant au **319**.

◆ 349 ◆

Le sol de fougères cède sous votre poids et vous tombez au fond d'une dépression naturelle au milieu d'un nid d'Ankylosaures, des dinosaures blindés dotés d'une lourde queue en forme de massue de pierre. Une mère nerveuse commence à balancer son appendice, brisant les rochers autour de vous.

- Si vous possédez la compétence **PERCEPTION** : vous observez le rythme de balancement de sa queue pour esquiver au bon moment. Allez au **350**.
- Si vous possédez la compétence **SURVIE** : vous utilisez des herbes apaisantes pour calmer l'animal. Allez au **351**.
- Sinon : vous tentez de remonter la pente en courant, mais la massue de pierre vous percute de plein fouet ! Allez au **352**.

◆ 350 ◆

Votre œil exercé analyse instantanément la trajectoire pendulaire de la queue blindée de l'Ankylosaure. Au moment exact où la lourde massue d'os s'abat dans votre direction dans un sifflement terrifiant, vous plongez à gauche, puis glissez sagement sur le flanc droit. L'appendice de pierre frôle vos vêtements et va pulvériser avec la force d'un bélier la maçonnerie de basalte noir située juste derrière vous. L'impact titanesque ouvre une brèche géométrique parfaite dans la roche naturelle, révélant un ancien conduit technique atlante dissimulé depuis douze millénaires. Vous vous engouffrez immédiatement à l'intérieur de cette fissure sécurisée, échappant à la fureur de la mère.

- Allez au **316**.

◆ 351 ◆

Vous contrôlez les battements de votre cœur pour ne pas laisser paraître votre panique. Vous sortez délicatement de larges feuilles de cycas fraîches de votre sac de voyage et les tendez doucement vers l'Ankylosaure en reculant lentement, les yeux baissés en signe de non-agression.

Attiré par l'odeur sucrée de la sève préhistorique, le grand herbivore blindé cesse ses mouvements destructeurs et s'approche pour brouter paisiblement les végétaux dans votre main. Profitant de sa distraction et de son calme retrouvé, vous escaladez avec précaution la paroi de terre de la fosse pour vous extirper du danger.

- Allez au **319**.

◆ 352 ◆

Le sort vous prend de court dans cette fosse escarpée. Vous tentez de remonter la pente de terre en courant, mais vos appuis glissent. Le mouvement de rotation de l'Ankylosaure est fulgurant : sa lourde queue en forme de massue de pierre vous percute de plein fouet au niveau de l'épaule et du torse.

L'impact est comparable à la charge d'une locomotive, vous projetant violemment contre la paroi rocheuse. Vous crachez un flot de sang sombre, gisant à moitié inconscient au milieu des fougères, les os brisés par la violence du coup. L'animal, pensant le danger écarté, s'éloigne calmement. Vous devez vous traîner dehors à bout de forces.

- **Perdez 6 points d'Endurance.** Si vous êtes en vie, vous vous traînez hors de la fosse à bout de forces. **Allez chancelant au 319.**

◆ 353 ◆

Vous approchez des contreforts de l'esplanade pavée de la cité. Les mercenaires de la Concordia del Oro ont installé de puissants projecteurs tactiques alimentés par un gros groupe électrogène de campagne qui vrombit bruyamment. Deux sentinelles armées de pistolets-mitrailleurs patrouillent nerveusement devant le piédestal de commande des portes dorées.

- Si vous possédez la compétence **MÉCANIQUE** : vous tentez de saboter les câbles de carburant du générateur pour couper l'électricité. Allez au **354**.
- Si vous possédez la compétence **TIR D'ÉLITE** et une arme : vous tentez d'abattre les deux projecteurs depuis votre cachette. Allez au **355**.
- Sinon : vous tentez une approche furtive directe. Une sentinelle braque sa lampe sur vous ! Allez au **356**.

◆ 354 ◆

Vos doigts s'activent avec une rapidité de mécanicien sur les circuits du grand groupe électrogène de la Concordia. Sans faire le moindre bruit, vous sectionnez la durite d'essence principale et court-circuitez les dynamos de cuivre. Le carburant se déverse sur les dalles et le lourd moteur s'étouffe instantanément dans un râle mécanique.

Les puissants projecteurs tactiques s'éteignent d'un coup sec, plongeant toute l'esplanade cyclopéenne dans l'obscurité totale de la vallée préhistorique. Profitant de la panique et de l'aveuglement des gardes qui jurent dans le noir, vous passez les lignes sans encombre.

- Allez au **323**.

◆ 355 ◆

Deux détonations sèches et parfaitement espacées retentissent dans la pénombre de l'esplanade. Vos tirs de précision pulvérisent coup sur coup les lentilles de verre épais des deux projecteurs successifs installés par vos ennemis. Des gerbes d'étincelles fusent alors que la zone de contrôle est plongée dans le noir absolu.

Les mercenaires paniqués ouvrent le feu à l'aveuglette à la mitrailleuse lourde vers votre ancienne position de tir, mais vous avez déjà bougé, rampant le long des structures de basalte pour atteindre le piédestal.

- Retranchez **2 balles** de votre arme. Allez au **323**.

◆ 356 ◆ TERRAE INCOGNITAE

— ¡Allí ! ¡Muévete ! hurle la sentinelle de la Concordia. Une rafale de pistolet-mitrailleur crible instantanément le muret de basalte derrière lequel vous tentiez de vous abriter, projetant une pluie d'éclats de roche acérés.

Un morceau de métal chaud vous entaille profondément la main alors que vous êtes pris sous un tir de barrage convergent. La douleur est vive, mais vous devez riposter ou tenter une charge désespérée au corps à corps sous cette pluie de plomb avant d'être totalement submergé.

- **Perdez 3 points d'Endurance.** Si vous survivez et possédez la compétence **COMBAT** : allez au **357**. Sinon, allez au **324**.

◆ 357 ◆

Vous bondissez par-dessus le muret de protection avant que la sentinelle n'ait le temps de recharger son chargeur vide. D'un coup de crosse précis et puissant en plein menton, vous l'assommez sur les pavés d'alliage.

Utilisant instantanément le poids de son corps inerte comme bouclier face au second garde qui s'approchait, vous avancez et le désarmez d'un coup de pied rotatif dévastateur dans le poignet. Les deux hommes de la Concordia sont hors de combat. Vous faites le plein de munitions dans leurs sacoches avant de courir vers la porte.

- **Ajoutez 6 balles à votre inventaire. Allez au 323.**

◆ 358 ◆

Le tunnel secret de l'autel débouche sur une immense salle circulaire dont les parois sont faites de cristaux d'orichalque géants. Des images tridimensionnelles s'activent à votre passage, montrant des continents s'effondrant sous des tsunamis. C'est la mémoire visuelle du peuple de Thotmès.

- Si vous possédez la compétence **LINGUISTIQUE** ou **ARCHÉOLOGIE** : allez au **359**.
- Sinon : vous traversez la pièce, fasciné mais incapable de comprendre cette science rétro. Allez au **315**.

◆ 359 ◆

Votre esprit érudit décode les avertissements de la pièce. Vous apprenez que la machine d'Eldorado possède un dispositif de surcharge d'urgence nommé le Protocole de l'Ombre. Si ce protocole est activé par des mains ignorantes, il détruira l'ensemble de la forêt amazonienne. Ce savoir vous sera précieux pour la confrontation finale.

- **Ajoutez le mot-clé Averti** sur votre feuille d'aventure.
- Allez au **315**.

◆ 360 ◆

Une fissure énergétique bleutée s'ouvre au sol sous l'effet des pas du Tyrannosaure Rex. Le continuum temporel est instable ici. L'air vibre et vous voyez des scènes du passé et du futur se superposer dans l'espace.

- Si vous possédez la compétence **MÉTÉOROLOGIE** ou **OCCULTISME** : vous utilisez les lignes de force magnétique pour sauter par-dessus la faille instable. Allez au **361**.
- Sinon : vous trébuchez et êtes aspiré par le vortex d'énergie statique ! Allez au **322**.

◆ 361 ◆

Votre lecture parfaite des courants électriques vous permet de prendre appui sur une dalle stable au moment exact où la faille se referme. Vous survivez à l'anomalie tandis que le T-Rex, effrayé par les décharges d'énergie bleutée, recule en poussant un rugissement de terreur. Le passage vers l'esplanade est libre.

- Allez au **323**.

◆ 362 ◆



Les portes cyclopéennes de l'Eldorado glissent dans un soupir pneumatique, révélant un panorama qui défie l'entendement humain. Vous pénétrez dans une cité monumentale, endormie depuis douze millénaires sous la surface de la Terre. L'architecture n'a rien à voir avec l'or des légendes espagnoles : les édifices sont de gigantesques pyramides épurées et des flèches élancées faites d'un alliage d'orichalque et de basalte noir polis. Une lueur bleutée et électrique court le long de lignes géométriques gravées sur les murs, baignant les avenues désertes d'une clarté crépusculaire. Des canaux d'eau thermale parfaitement limpide serpentent entre des places suspendues où la végétation préhistorique a repris ses droits en de délicats jardins sauvages. Le silence est religieux, rompu seulement par le bourdonnement magnétique sourd qui émane du centre de la cité. Vous marchez sur des pavés métalliques tièdes, conscient de fouler le sol du plus grand secret de l'histoire.

- Si vous possédez le mot-clé **Sabotage** : vous vous êtes glissé à l'intérieur avant la Concordia. Allez au **363**.

- Sinon : les mercenaires forcent le passage derrière vous dans un fracas de tirs. Allez au **364**.

◆ 363 ◆

Vous progressez seul et en silence dans l'avenue monumentale de la cité interdite, vos pas ne faisant aucun bruit sur le métal précieux. Les proportions architecturales des pyramides épurées sont écrasantes, conçues pour une humanité supérieure disparue.

En inspectant le porche d'une immense structure en forme d'astrolabe gravé, votre regard aiguisé est attiré par une anomalie : des traces de pas humaines, fraîches et nettes, marquent la fine couche de poussière d'orichalque qui recouvre le sol. Quelqu'un vit ici, tapi secrètement au cœur de ces ruines depuis des mois.

- Si vous possédez la compétence **PERCEPTION** : allez au **365**.
- Sinon : vous suivez les pas jusqu'à une verrière brisée. Allez au **366**.

◆ 364 ◆

Le sifflement des pistolets-mitrailleurs de la Concordia ricoche sur les murs d'alliage indestructible. Le chef de l'organisation et ses derniers hommes courent sur l'esplanade. « Ne le laissez pas atteindre la flèche centrale ! » hurle l'officier. Vous devez utiliser l'architecture pour leur échapper.

- Si vous possédez la compétence **ATHLÉTISME** : allez au **367**.
- Si vous possédez la compétence **DISCRÉTION** : allez au **368**.
- Sinon : vous ripostez les armes à la main. Allez au **369**.

◆ 365 ◆

Votre attention se porte sur un léger reflet métallique au sommet d'une colonnade. Ce n'est pas un piège de la Concordia, mais une lunette d'observation archéologique des années 1930. Un homme barbu, amaigri, aux vêtements en lambeaux, émerge lentement de l'ombre d'un pilier, un carnet serré contre sa

poitrine. Sa démarche est prudente, presque animale, comme celle de quelqu'un qui a appris à survivre trop longtemps seul. Pourtant, quelque chose dans sa façon de relever le menton vous est douloureusement familier. Votre cœur se serre avant même que votre raison accepte l'évidence.

- Si vous incarnez **CLAIRE DUBOIS** : vos jambes se dérobent presque sous vous. Cet homme est votre père. Allez au **402**
- Si vous incarnez **OLIVER BLACKWOOD** ou **ERIK HAALANDSON** : l'homme vous met en joue avec un vieux revolver, puis son regard tombe sur le carnet que vous portez. Sa méfiance vacille. Allez au **371**.

◆ 366 ◆

En franchissant le cadre de la verrière brisée, vous pénétrez dans ce qui semble être un ancien laboratoire de recherche atlante. Les tables en métal bleuté sont couvertes d'instruments de mesure modernes des années 1930 mélangés à des reliques de cristal millénaires.

Soudain, une silhouette agile surgit de derrière une console d'orichalque en surcharge, une machette brandie en avant. C'est le professeur Henry Dubois en personne ! Après une seconde de stupeur et de tension réciproque où les regards se croisent, les armes s'abaissent enfin dans un soupir de soulagement.

- Si vous incarnez **CLAIRE DUBOIS** : rendez-vous au **402**.
- Si vous incarnez **OLIVER BLACKWOOD** ou **ERIK HAALANDSON** : rendez-vous au **371**.

◆ 367 ◆

Votre agilité et vos capacités physiques font la différence sous le feu ennemi. Vous gravissez les marches géométriques d'une rampe d'orichalque suspendue au-dessus du vide à une vitesse folle, esquivant les lignes de tir.

Arrivé sur une terrasse supérieure qui surplombe l'intégralité de la cité abandonnée, vous découvrez un panorama qui défie l'entendement : Eldorado s'étend sous vos yeux comme un gigantesque circuit imprimé d'alliages brillants et de canaux thermaux. Les tirs de la Concordia del Oro cessent enfin, les mercenaires ayant perdu votre trace sous les voûtes cyclopéennes. Vous repérez l'entrée du grand dôme central.

- Allez au **432**.

◆ 368 ◆ TERRAE INCOGNITAE

Vous vous immobilisez au cœur de la végétation préhistorique d'un jardin suspendu, bloquant votre respiration pour vous fondre parmi les cycas. Les mercenaires de la Concordia passent à seulement quelques mètres de votre cachette, les faisceaux de leurs lampes balayant les structures d'orichalque sans jamais détecter votre présence.

Une fois la patrouille éloignée, une main ferme se pose doucement sur votre Épaule depuis l'arrière. Vous vous retournez d'un bond, prêt à frapper, mais vous tombez face à un vieil homme à la barbe grise portant des lunettes d'archéologue usées : le professeur Henry Dubois !

- Si vous incarnez **CLAIRE DUBOIS** : rendez-vous au 402.
- Si vous incarnez **OLIVER BLACKWOOD** ou **ERIK HAALANDSON** : rendez-vous au 371.

◆ 369 ◆

La fusillade fait rage avec une violence inouïe au milieu des monolithes noirs et des flèches d'Eldorado. Vous parvenez à abattre le premier mercenaire d'un tir précis, mais une balle ennemie de gros calibre traverse votre épaule de part en part, vous projetant lourdement au sol sur les pavés d'alliage.

Grièvement blessé et acculé sous le plomb, vous rampez désespérément à l'abri d'un porche technologique. Au moment où vos doigts ensanglantés heurtent un panneau, une trappe de maintenance s'ouvre sous votre poids, vous laissant glisser dans les conduits inférieurs de la cité.

- **Perdez 5 points d'Endurance.** Si vous êtes en vie, rendez-vous chancelant au paragraphe **373**.

(Exclusif à Claire Dubois)

Henry prononce votre prénom comme s'il n'avait plus osé le faire depuis des années. Vous restez d'abord immobile. Pendant deux ans, vous avez imaginé ce moment sous cent formes différentes : son corps retrouvé dans la jungle, une tombe sans nom, ou ce retour impossible que vous n'osiez plus espérer. Maintenant qu'il est devant vous, vivant, aucun mot ne vient.

Vous le frappez une fois du poing contre la poitrine — un geste faible, presque enfantin — avant de vous agripper à sa veste. La colère, le soulagement et le chagrin éclatent ensemble. Henry vous serre contre lui avec une force désespérée. Vous sentez ses épaules trembler.

— Pourquoi ne m'as-tu rien dit ? soufflez-vous enfin. Pourquoi m'avoir laissée croire que tu étais mort ?

Il ferme les yeux. — Parce que chaque message aurait conduit la Concordia jusqu'à toi. Je pensais te protéger. J'ai seulement réussi à te faire souffrir. Pardonne-moi, Claire.

Vous voudriez lui demander où il était, comment il a survécu, pourquoi son carnet ressemblait à un adieu. Des années de questions se pressent dans votre gorge. Mais un grondement sourd traverse la cité et fait vibrer le sol sous vos pieds. Henry se détache à regret.

— Je te raconterai tout, je te le promets. Mais si nous ne bougeons pas maintenant, nous n'aurons pas de « plus tard ». La Concordia cherche le Cœur d'Orichalque.

• Allez au [403](#)

Le professeur Henry Dubois fixe longuement le carnet que vous lui présentez. Ses traits creusés se détendent enfin. Si vous êtes Oliver, il reconnaît aussitôt le sceau de Sir Arthur Cavendish et laisse échapper un rire bref, incrédule : son vieil ami n'a donc jamais abandonné les recherches. Si vous êtes Erik, il comprend à vos explications que le journal retrouvé dans la grotte norvégienne appartenait à l'un de ses compagnons disparus. Dans les deux cas, son soulagement cède vite à l'urgence. — Vous avez traversé la moitié du monde pour arriver jusqu'ici. Je vous dois des réponses, mais la Concordia est déjà dans la cité. Elle croit que le Cœur d'Orichalque est une arme. Si ses hommes tentent de l'activer sans comprendre ce qu'ils manipulent, ils peuvent provoquer un désastre à l'échelle du continent. Venez.

Il vous entraîne à travers un réseau de couloirs pavés de métal bleuté, tout en vous livrant par bribes ce qu'il a découvert durant ses mois de captivité volontaire dans le Monde Perdu.

• Allez au [374](#)

Vous franchissez les portes de bronze pour pénétrer seul sous l'immense dôme central de l'Eldorado. L'espace qui s'ouvre devant vous est monumental, digne d'une cathédrale industrielle conçue par des dieux oubliés. La voûte de basalte noir culmine à des dizaines de mètres de hauteur, zébrée de conduits d'énergie qui crépitent doucement.

Au centre exact de cette immense salle, lévitant comme par magie au-dessus d'un puits d'énergie magnétique bleutée, palpite le Cœur d'Orichalque. C'est une sphère technologique colossale de dix mètres de diamètre, ceinte d'anneaux rotatifs qui tournent de manière asynchrone dans un bourdonnement hypnotique et lourd. La machine irradie une tiédeur constante, faisant vibrer l'air pur du sanctuaire. La console de commande principale vous attend juste devant le gouffre.

Aller au [375](#).

Vous rampez dans les coursives techniques de la cité abandonnée, serrant votre blessure. Les murs de métal transmettent des pulsations électriques régulières. Au bout du tunnel, vous débouchez dans une immense salle de maintenance où un homme est installé devant des cartes archéologiques. C'est le professeur Henry Dubois ! Il vous soigne à la hâte avec ses dernières fournitures.

- Si vous incarnez **CLAIRE DUBOIS** : rendez-vous au **402**.
- Si vous incarnez **OLIVER BLACKWOOD** ou **ERIK HAALANDSON** : rendez-vous au **371**.

✧ 374 ✧

Henry Dubois vous conduit sous l'immense dôme central de la cité abandonnée. Après les retrouvailles, les questions et la course à travers les galeries, le silence du sanctuaire vous saisit. Devant vous lévite le Cœur d'Orichalque : une sphère technologique monumentale suspendue au-dessus d'un vortex de lumière bleue. Henry s'arrête à vos côtés, minuscule face à la machine.

— Voilà ce qui m'a retenu ici, murmure-t-il. Pas l'or. Pas un trésor. Le moteur climatique de la Terre.

Il s'approche de la console centrale. Lorsque vous lui tendez le Parchemin d'Orichalque Reconstitué, ses mains tremblent légèrement — de fatigue, d'émotion ou de peur, vous ne sauriez le dire. Il l'insère dans le socle. Instantanément, la machine ralentit, comme si elle reconnaissait enfin une clé attendue depuis douze millénaires.

- Allez au **376**.

✧ 375 ✧

Vous approchez de la console centrale d'orichalque, le cœur battant à tout rompre. Vos fragments métalliques soudés vibrent d'une intensité folle dans votre sac, en parfaite résonance avec le bourdonnement du réacteur.

En plaçant le précieux document sur le piédestal de commande, les engrenages physiques de la sphère s'alignent d'eux-mêmes dans un déclic d'une netteté parfaite. Un immense rayon lumineux jaillit instantanément du puits de basalte, et une silhouette tridimensionnelle commence à se matérialiser devant vous au milieu des éclats d'énergie statique.

- Allez au **376**.

✧ 376 ✧



L'hologramme se stabilise pour révéler un homme de haute taille, vêtu d'une somptueuse tunique de prêtre ornée de motifs géométriques inconnus. Ses traits sont calmes, d'une noblesse intemporelle. C'est Thotmès, le grand prêtre savant du passé. Sa projection lumineuse s'adresse à vous, sa voix résonnant directement dans votre esprit : *« Voyageur du futur, si tu te tiens dans le dôme d'Eldorado, c'est que tu as prouvé ta sagesse en rassemblant mon parchemin. Écoute la vérité sur notre peuple. Cette cité que tu nommes Eldorado n'est pas le fruit d'une civilisation sud-américaine. Nous sommes les survivants de l'Atlantide... »*

- Si vous possédez la compétence **ARCHÉOLOGIE** ou **LINGUISTIQUE** : allez au **377**.
- Sinon : vous écoutez la suite des révélations. Allez au **378**.

✧ 377 ✧

Les glyphes holographiques qui défilent derrière Thotmès confirment vos intuitions historiques les plus folles. L'Atlantide n'était pas un mythe, mais l'apogée d'une humanité dotée d'une science

oubliée. Thotmès poursuit : « Notre orgueil a causé notre perte. Nos dirigeants ont voulu utiliser le Cœur d'Orichalque pour soumettre le climat et le temps à leurs désirs de conquête. Mais la machine ne peut pas être domptée par la cupidité. »

• Allez au **378**.

✧ 378 ✧

L'hologramme de Thotmès montre des images de cataclysmes terrifiants : une île immense sombrant sous des vagues géantes. « Le Cœur a provoqué le grand tsunami qui a englouti l'Atlantide en une seule nuit », explique le prêtre. « J'ai fui avec les derniers sages vers cette colonie d'Eldorado pour y cacher la machine. Elle régit le climat de la Terre, maintenant l'équilibre des saisons. Mais si elle tombe entre les mains de conquérants, elle détruira le monde moderne comme elle a détruit le nôtre. Le parchemin fut déchiré par des conquistadors espagnols qui comprirent ce danger en 1541. À présent, le destin du Cœur est entre tes mains. » L'hologramme s'éteint alors que les lourdes portes du dôme volent en éclats !

• Allez au **379**.

379



Le chef de la Concordia del Oro, le visage tordu par l'ambition, fait irruption dans la salle de la machine, flanqué de ses derniers mercenaires armés. Il braque son arme sur vous, puis ses yeux se posent sur la sphère d'orichalque qui lévite. « Magnifique... » murmure-t-il. « Avec ce pouvoir, la Concordia va instaurer un ordre nouveau sur Terre. Donnez-moi les commandes, ou vous mourrez ici avec le professeur ! »

- Si vous possédez le mot-clé **Averti** : vous savez qu'enclencher le levier de gauche déclenchera la surcharge d'autodestruction. Allez au **380**.
- Si vous possédez la compétence **TIR D'ÉLITE** avec une arme à feu : vous tentez d'abattre le chef avant qu'il ne fasse un pas. Allez au **381**.
- Si vous possédez la compétence **NÉGOCIATION** : vous tentez de lui faire comprendre le danger de l'Atlantide. Allez au **382**.
- Sinon : le combat final s'engage dans la confusion. Allez au **383**.

✧ 380 ✧

Vous esquiviez le regard du chef et abaissez le levier secret du Protocole de l'Ombre. Un signal d'alarme rouge envahit le dôme. Le Cœur d'Orichalque commence à entrer en surcharge, ses anneaux tournant à une vitesse folle. Le vortex magnétique devient instable, aspirant les armes des mercenaires paniqués. « Qu'avez-vous fait ?! » hurle l'officier de la Concordia. Le dôme commence à s'effondrer.

• Allez au **395**.

✧ 381 ✧ ORICHALQUE • ZONE INTERDITE

Votre vitesse de réaction ne laisse aucune chance à votre adversaire. Avant même que le chef de la Concordia n'ait pu presser la détente de son arme, votre balle de revolver le percute en plein cœur.

L'officier s'effondre lourdement sur les dalles bleutées du dôme, l'anneau orné de la boussole brisée glissant de son doigt mort.

Privés de leur leader, les mercenaires restants paniquent et ouvrent le feu à l'aveuglette dans toute la pièce. L'une de leurs balles perdues percute accidentellement le panneau de modulation de la console centrale, déclenchant instantanément une réaction en chaîne électrique majeure dans le Cœur d'Orichalque.

• Allez au **383**.

✧ 382 ✧

Vos paroles vibrantes décrivant la fin tragique de l'Atlantide font hésiter les mercenaires de la Concordia, mais leur chef ricane cyniquement avec un mépris total : « *L'Atlantide a échoué car ils étaient faibles. La Concordia, elle, saura dominer cette technologie pour instaurer son ordre !* »

L'homme s'élance vers la console et repousse brutalement le professeur Henry Dubois. En manipulant les leviers au hasard pour s'emparer des commandes, il déclenche un arc électrique massif de millions de volts qui le foudroie instantanément sur place, tandis que la machine entière entre dans une phase d'emballement apocalyptique.

• Allez au **383**.

✧ 383 ✧

La salle du Cœur d'Orichalque est en plein chaos énergétique. Des éclairs bleutés frappent les piliers de basalte noir qui s'effondrent les uns après les autres. Henry Dubois vous agrippe par la veste : « La machine est instable à cause de l'intrusion de la Concordia ! La console centrale affiche les protocoles atlantes d'urgence. C'est à vous de décider du sort de cette technologie et du monde ! » Face aux écrans de lumière bleutée, trois options s'offrent à votre conscience :

- **Le Choix de la Destruction** : vous décidez d'activer la surcharge complète du réacteur pour anéantir définitivement cette technologie trop dangereuse, quitte à fuir la cité en ruine. Allez au **395**.
- **Le Choix du Garant** : si vous possédez la **Sphère lumineuse**, vous pouvez décider de l'insérer pour stabiliser le Cœur. Vous faites le serment de rester à jamais dans le Monde Perdu pour veiller sur la machine climatique. Allez au **385**.
- **Le Choix de l'Initié** : si vous possédez le mot-clé **Initié** et le **Cristal de roche**, vous tentez d'utiliser le conducteur pur découvert dans le Monde Perdu. Rendez-vous au **425**.
- **Le Choix du Secret** : vous utilisez vos compétences pour stabiliser temporairement le système sans le verrouiller, puis vous décidez de fuir vers la surface avec Henry Dubois en jurant de garder le secret absolu. Allez au **398**.

✧ 384 ✧

Vous pénétrez dans une immense flèche de basalte noir qui s'avère être la bibliothèque de conservation de l'Atlantide lors de votre exploration des secteurs de la cité. Des milliers de prismes de cristal pur sont alignés sur des étagères de métal noir, vibrant d'une faible fluorescence géo-thermique.

- Si vous possédez la compétence **ARCHÉOLOGIE** : vous passez votre main sur un prisme pour projeter l'histoire de la médecine atlante. Regagnez 4 points d'Endurance grâce à la lumière curative et allez au **372**.
- Sinon : vous quittez la pièce, impressionné mais incapable de lire les cristaux. Allez au **372**.

✧ 385 ✧

Vous insérez la Sphère lumineuse dans la console centrale d'orichalque. Une onde de choc d'énergie pure et bleutée se déploie à travers tout le dôme, stabilisant instantanément les anneaux rotatifs du Cœur d'Orichalque. Le vrombissement redevient un murmure régulier et apaisant. La Terre est sauvée des cataclysmes climatiques, et la technologie de l'Atlantide restera protégée des ambitions des hommes. Mais dans un grondement sourd, les issues métalliques de l'Eldorado se scellent définitivement. Allez au **386**.

✧ 386 ✧

Vous regardez les portes d'orichalque se refermer lentement, coupant à jamais la vallée du monde extérieur. Henry reste silencieux jusqu'au dernier grondement des verrous. Puis il se tourne vers vous. — Nous ne reverrons peut-être jamais Paris, Londres ou les rivages de Norvège. Mais dehors, des millions de gens continueront de vivre sans savoir à quel point le monde a failli basculer. Si vous incarnez Claire, il serre votre main avec une émotion douloureuse. — J'ai déjà perdu deux années avec toi. Je ne peux pas te rendre ce temps. Mais cette fois, je ne disparaîtrai plus. Si vous incarnez Oliver ou Erik, son regard exprime la même gratitude, plus sobre mais tout aussi profonde : vous avez choisi de renoncer à votre ancienne vie pour protéger un monde qui ne connaîtra jamais votre nom.

- Allez au **387**.

✧ 387 ✧

Les années s'écoulent dans le silence majestueux de la grande faille, glissant sur vous comme l'eau pure sur les dalles d'orichalque. Aux côtés du professeur Henry Dubois, vous avez appris à apprivoiser cette technologie intemporelle que l'humanité de 1936 est encore bien loin de concevoir. La cité abandonnée n'est plus un tombeau de métal froid, mais votre havre de paix. Vous passez vos journées à arpenter les places suspendues où les fougères géantes s'enlacent désormais aux flèches de basalte noir, créant des jardins suspendus d'une beauté irréelle. Parfois, un tricératops massif traverse calmement les avenues d'orichalque pour s'abreuver dans les canaux thermaux, tandis que les silhouettes des ptéranodons projettent des ombres élégantes sous le dôme bleuté de la vallée.

Grâce à la Sphère lumineuse, le Cœur d'Orichalque palpite d'un murmure régulier et protecteur, stabilisant les saisons de la Terre de sa science invisible. Vous avez renoncé à votre vie d'autrefois, à la brume de Londres, aux boulevards de Paris et aux honneurs des musées. Vos vêtements en toile des années 30 ont été remplacés par des tuniques tissées de fibres locales, et votre peau a pris la teinte dorée des anciens Atlantes. Assis au sommet de la plus haute pyramide de la cité, contemplant l'horizon électrique de ce monde préservé, vous ressentez une paix profonde. Vous êtes devenu le nouveau gardien du temps, le garant anonyme de la survie du monde d'en haut. Votre nom n'apparaîtra jamais dans les livres d'histoire de votre siècle, mais votre existence a trouvé son véritable but dans le sanctuaire de l'Eldorado.

(FIN DE L'AVENTURE – LE SACRIFICE DE L'ATLANTIDE)

✧ 388 ✧

Vous traversez une place pavée d'orichalque poli où un immense bassin thermal est alimenté par des sculptures de dauphins mécaniques en laiton. L'eau y est d'une clarté absolue, brillant d'une faible fluorescence radioactive bénigne qui maintient le liquide tiède.

Si vous décidez de boire de cette eau sacrée ou de vous y baigner pour laver les plaies, les morsures et la fatigue accumulées tout au long de votre voyage à travers le globe, vous ressentez une vitalité incroyable circuler instantanément dans vos veines. Vos blessures se cicatrisent à vue d'œil.

- Si vous décidez de boire de cette eau ou de vous y baigner pour laver les blessures de votre voyage : vous ressentez une vitalité incroyable circuler dans vos veines. Remettez votre score d'Endurance au maximum (**20 points**) et allez au **372**.

✧ 389 ✧

Une silhouette colossale de laiton et d'orichalque de trois mètres de haut, représentant un ancien guerrier de la garde atlante armé d'une lance chargée d'énergie bleutée, s'active soudain au détour d'un couloir privé. Ses grands yeux de rubis se fixent sur vous et sa lance crépite.

- Si vous possédez l'Amulette de Murano : rendez-vous au [422](#).
- Si vous possédez le Couteau en silex : rendez-vous au [421](#).
- Si vous possédez la compétence **MÉCANIQUE** : vous tentez de localiser le panneau de câblage à sa base pour le désactiver. Allez au **390**.

- Si vous possédez la compétence **COMBAT** : vous tentez d'esquiver son attaque d'énergie au corps à corps. Allez au **391**.
- **Sinon : la décharge d'énergie vous frappe de plein fouet. Perdez 5 points d'Endurance.** Si vous survivez, vous fuyez à toutes jambes à travers les arches. Allez au **372**.

✧ 390 ✧

Vos doigts s'activent avec une précision chirurgicale sur les circuits de la sentinelle. Vous tranchez le câble principal de distribution d'énergie, et le colosse de laiton de trois mètres se fige instantanément sur place, sa lance s'éteignant dans un sifflement de vapeur.

En fouillant son compartiment technique ouvert à l'aide de vos outils mécaniques, vous y découvrez une fiole étanche contenant de l'orichalque liquide hautement concentré, une substance énergétique utilisée par les anciens. Vous la rangez précieusement dans votre sac de terrain.

- **Ajoutez le Nectar d'Orichalque (+5 Endurance) à votre inventaire. Allez au 372.**

✧ 391 ✧

Votre roulade athlétique latérale vous évite de justesse le terrible rayon d'énergie de la sentinelle, qui va pulvériser le mur de basalte noir juste derrière vous dans un fracas d'étincelles.

Profitant de son temps de recharge mécanique, vous bondissez et abattez votre masse (ou votre barre de fer vénitienne) de toutes vos forces directement dans ses engrenages de cuivre exposés au niveau des articulations. Le Robot bascule lourdement dans un canal thermal voisin où ses circuits court-circuitent définitivement dans un grand flash électrique. Le passage est libre.

- Allez au **372**.

✧ 392 ✧

Le professeur Dubois vous montre ses installations de fortune secrètes dans les ruines de la cité abandonnée. « J'ai survécu ici pendant des mois grâce aux systèmes de synthèse de nourriture automatisés des Atlantes », explique-t-il en vous tendant une pilule énergétique.

- **Regagnez 2 points d'Endurance** et faites le plein de vos réserves d'eau.

- Allez au **374**.

✧ 393 ✧ ORICHALQUE • ZONE INTERDITE

Vous découvrez que l'avant-garde de la Concordia del Oro avait installé un poste de transmission temporaire dans les ruines d'un petit temple de la cité avant votre irruption. En fouillant méthodiquement leurs documents logistiques abandonnés à la hâte, vos yeux se posent sur des transcriptions codées.

Les scientifiques de l'organisation ont réussi à décoder la combinaison de sécurité qui régit l'ouverture de la flèche centrale de l'Eldorado. Cette information vous permet d'éviter une perte de temps précieuse face aux verrous atlantes.

- **Ajoutez le mot-clé Codes à votre feuille d'aventure.**

- Allez au **372**.

✧ 394 ✧

Vous vous tenez enfin devant l'accès fortifié et blindé de la flèche centrale de la cité abandonnée, là où le Cœur d'Orichalque palpite. Le panneau de commande brille d'une lueur bleutée.

- **Si vous possédez le mot-clé Codes** : vous tapez la combinaison sur le panneau de commande d'orichalque, ouvrant la porte principale en douceur. Allez au **374**.
- **Sinon : vous devez forcer le mécanisme au prix de gros efforts physiques. Perdez 1 point d'Endurance** à cause de la fatigue et allez au **374**.

✧ 395 ✧

Vous arrachez d'un geste sec le Parchemin d'Orichalque Reconstitué de son socle pour priver définitivement le monde moderne de sa carte et vous sprintez vers la sortie du dôme aux côtés du professeur Henry Dubois. Derrière vous, le Cœur d'Orichalque entre dans une phase de fusion complète. Des décharges électriques bleutées de millions de volts frappent les parois, pulvérisant les pyramides épurées et les flèches d'alliage de la cité interdite dans des bruits de tonnerre apocalyptiques. Eldorado s'autodétruit, emportant avec elle les derniers vestiges de l'Atlantide.

• Allez au **396**.

✧ 396 ✧

Vous traversez l'immense esplanade pavée en courant à perdre haleine au milieu d'une pluie de débris métalliques incandescents et de blocs de basalte noir qui s'effondrent du plafond de la Terre. Vous franchissez les Portes Cyclopéennes de la faille géologique une fraction de seconde avant que celle-ci ne s'effondre complètement sous l'effet du cataclysme magnétique.

Des millions de tonnes de roche se scellent à jamais, enterrant le Monde Perdu sous la cordillère des Andes. Vous émergez enfin sous la canopée de la jungle péruvienne, épuisé, couvert de suie, mais vivant.

• Allez au **414**

✧ 397 ✧

Le vrombissement des moteurs du vieux cargo civil à hélice vous berce tandis que la cordillère des Andes disparaît sous une mer de nuages. À côté de vous, Henry Dubois dort d'un sommeil profond, le visage marqué par des mois de survie. Eldorado n'est plus. Sous des millions de tonnes de roche reposent désormais le Cœur d'Orichalque, les flèches atlantes et les ambitions de la Concordia. Dans votre poche, le Parchemin d'Orichalque Reconstitué est devenu froid et inerte. Vous avez sauvé le monde en détruisant une merveille qu'aucune génération ne reverra. La victoire a le goût étrange du deuil. Pourtant, pour la première fois depuis le début de votre voyage, vous n'avez plus à courir. Il reste maintenant une question plus intime : que faire de la vie qui vous a été rendue ?

Si vous incarnez CLAIRE DUBOIS, allez au **407**. Si vous incarnez OLIVER BLACKWOOD, allez au **408**. Si vous incarnez ERIK HAALANDSON, allez au **409**.

✧ 398 ✧

Vous utilisez vos compétences techniques (ou l'expertise du professeur Dubois) pour intervenir directement sur les régulateurs de flux de la console centrale. Vos doigts manipulent les commandes d'orichalque pour ramener le réacteur à son niveau de veille minimal.

Le bourdonnement magnétique s'apaise instantanément et les éclairs cessent de frapper la voûte du dôme. Les derniers mercenaires de la Concordia del Oro étant hors de combat ou en fuite à travers la plaine préhistorique, vous récupérez le parchemin reconstruit et prenez le chemin du retour.

• Allez au **399**.

✧ 399 ✧

Vous et le professeur Henry Dubois traversez à rebours la plaine de fougères géantes du Monde Perdu, saluant une toute dernière fois les silhouettes majestueuses des dinosaures sous la lueur bleutée de la vallée préservée. Vous remontez les dalles de basalte le long de la faille andine pour émerger sous la canopée verte de l'Amazonie. Après plusieurs semaines d'une marche harassante pour rejoindre la civilisation, vous atteignez enfin la côte péruvienne et embarquez anonymement à bord d'un navire à vapeur en direction de l'Europe, le secret scellé dans vos esprits.

• Allez au **400**.

✧ 400 ✧

De retour en Europe, vous et Henry Dubois faites disparaître méthodiquement les dernières preuves exploitables de l'expédition. Le Parchemin d'Orichalque Reconstitué est enfermé dans un coffre de plomb, scellé à la cire noire et placé dans un lieu que vous seuls connaissez. Vous prêtez le même serment : tant que le monde sera dominé par la peur, les empires et la course aux armements, personne ne devra retrouver le chemin d'Eldorado.

- Si vous incarnez CLAIRE DUBOIS, allez au **404**.
- Si vous incarnez OLIVER BLACKWOOD, allez au **405**.
- Si vous incarnez ERIK HAALANDSON, allez au **406**.

✧ 401 ✧

Les mois passent. Dans les rapports officiels, votre expédition n'a rapporté que quelques objets archéologiques, des relevés météorologiques incomplets et des récits trop extraordinaires pour être pris au sérieux. La Concordia del Oro, décapitée dans les profondeurs d'Eldorado, se disperse. Henry Dubois reprend lentement contact avec le monde, sans jamais révéler ce qu'il a vu. Le secret demeure enterré, mais vous savez désormais qu'il existe sous la Terre des forces capables de bouleverser l'histoire humaine. Vous avez gagné quelque chose de plus difficile à protéger qu'un trésor : une seconde chance. Une chance de vivre avec ce que vous savez, de réparer ce que l'expédition a brisé et de décider, chaque jour, que certains secrets valent davantage par le silence que par la gloire.

(FIN DE L'AVENTURE – LES GARDIENS DU SECRET)

✧ 402 ✧

Vous connaissez ce visage. Pas celui, amaigri, que la jungle et la solitude ont sculpté, mais celui de vos souvenirs : les lunettes toujours de travers, la ride au coin de l'œil lorsqu'il se concentrait, cette manière de tenir son carnet contre lui comme s'il contenait le monde entier. Votre père. Vivant.



Henry fait un pas vers vous, puis s'arrête, comme s'il craignait que le moindre mouvement vous fasse disparaître. — Claire ? Le son de votre prénom suffit à briser les deux années pendant lesquelles vous vous étiez forcée à faire votre deuil.

- Allez au **370**

Vous marchez côte à côte vers le dôme central. Pour la première fois depuis le Louvre, votre quête n'est plus seulement une poursuite d'indices : votre père est réellement là, à portée de main. Vous remarquez sa maigreur, les cicatrices sur ses poignets et la façon dont il boite légèrement. Henry, lui, ne cesse de vous regarder à la dérobée, comme pour vérifier que vous n'êtes pas une hallucination née de ses mois d'isolement.

— Quand tout cela sera terminé, dit-il enfin, je te raconterai chaque jour que j'ai passé ici. Et si tu ne veux plus jamais entendre parler d'Eldorado, je comprendrai. Vous serrez sa main une seconde. — Commence déjà par survivre. Le reste, on le réglera à Paris. Un sourire fragile traverse son visage. Puis les portes du grand dôme apparaissent devant vous, et le grondement du Cœur d'Orichalque efface toute possibilité de conversation. Allez au [374](#)

(Épilogue de Claire Dubois — Le Secret)



Quelques mois plus tard, au Louvre, l'aube grise filtre à travers les fenêtres de votre bureau. Deux tasses de café refroidissent entre des piles de dossiers. Henry est assis en face de vous, plus solide qu'à Eldorado, mais encore hanté par certains silences. Vous avez appris à ne pas exiger toutes les réponses en une seule nuit.

Il sort de sa poche une photographie froissée de vous enfant, assise sur ses épaules devant une fouille en Bretagne. — J'ai gardé ça pendant tout ce temps, dit-il. C'était parfois la seule chose qui me rappelait pourquoi je devais rester vivant. Votre gorge se noue. Vous lui répondez que vous ne lui avez pas encore pardonné de vous avoir laissée dans l'ignorance. Henry acquiesce. — Je sais. Je ne te demande pas d'oublier. Seulement de me laisser le temps de réparer.

Vous poussez vers lui la seconde tasse de café. Ce geste minuscule vaut davantage qu'un pardon prononcé trop vite. Sous vos pieds, dans les réserves du musée, le parchemin dort derrière le plomb et la pierre. Pour le monde, Henry Dubois est revenu d'une expédition perdue. Pour vous, c'est un père revenu d'entre les morts — et une relation qu'il faudra reconstruire jour après jour.

(FIN DE L'AVENTURE – LES GARDIENS DU SECRET : CLAIRE)

(Épilogue d'Oliver Blackwood — Le Secret)

Dans une salle fermée du British Museum, Sir Arthur Cavendish reste longtemps sans voix lorsque Henry Dubois franchit la porte. Les deux vieux savants se prennent finalement dans les bras avec une pudeur maladroite. Vous détournez les yeux, conscient d'assister à des retrouvailles que ni l'un ni l'autre n'espérait encore vivre.

Officiellement, votre mission n'a jamais existé. Officieusement, Henry vous confie la garde intellectuelle de ses notes : non pour les publier, mais pour reconnaître les signes si quelqu'un venait un jour à suivre la même piste. Vous acceptez. Certaines connaissances exigent du courage pour être découvertes ; d'autres exigent davantage de courage encore pour ne pas être révélées.

(FIN DE L'AVENTURE – LES GARDIENS DU SECRET : OLIVER)

❖ 406 ❖

(Épilogue d'Erik Haalandson — Le Secret)

Vous retrouvez finalement votre station météorologique sur la côte norvégienne. Le vent frappe toujours les mêmes vitres et la mer du Nord demeure aussi grise qu'avant votre départ, mais vos instruments ne vous paraissent plus ordinaires. Vous savez désormais qu'au-delà des fronts froids et des pressions atmosphériques existe une mécanique ancienne dont l'humanité ignore tout.

Au printemps suivant, une lettre d'Henry Dubois vous parvient. Elle ne contient aucune coordonnée, seulement quelques relevés météorologiques et une phrase : « Les saisons sont stables. Merci de nous avoir rendu le ciel. » Vous rangez la lettre dans le journal retrouvé dans la grotte. Vous étiez parti pour comprendre une anomalie ; vous revenez gardien d'un secret capable de changer le climat du monde.

(FIN DE L'AVENTURE – LES GARDIENS DU SECRET : ERIK)

❖ 407 ❖

(Épilogue de Claire Dubois — Les Cendres)

À Paris, Henry refuse d'abord de remettre les pieds au Louvre. Il lui faut des semaines avant d'accepter de traverser à nouveau la cour du musée. Lorsque vous l'accompagnez enfin dans votre bureau, il s'arrête devant la statuette aztèque que vous examiniez le jour où son colis vous est parvenu. Il la touche du bout des doigts et murmure : — J'ai raté deux années de ta vie pour une cité qui n'existe plus.

Vous lui répondez que l'Eldorado n'est pas la seule chose qui ait survécu. Vous non plus ne pouvez pas effacer l'abandon, la peur ni les mensonges destinés à vous protéger. Mais vous pouvez choisir ce qui vient après. Henry vous prend la main. Cette fois, il ne promet ni découverte ni expédition. Seulement d'être là. Pour la première fois depuis longtemps, cela suffit.

(FIN DE L'AVENTURE – LES CENDRES DE L'ELDORADO : CLAIRE)

❖ 408 ❖

(Épilogue d'Oliver Blackwood — Les Cendres)

Le British Museum classe votre rapport dans un dossier confidentiel dont l'existence même est niée. Sir Arthur écoute en silence le récit de la destruction d'Eldorado, puis observe Henry Dubois assis près de la fenêtre. Aucun de vous ne célèbre la perte de douze millénaires de savoir. Pourtant, lorsque les journaux annoncent de nouvelles tensions militaires en Europe, vous comprenez pourquoi la machine ne pouvait survivre à votre siècle.

Vous reprenez votre travail parmi les langues mortes avec une certitude nouvelle : toutes les connaissances ne sont pas faites pour être possédées. Certaines doivent seulement nous apprendre l'humilité.

(FIN DE L'AVENTURE – LES CENDRES DE L'ELDORADO : OLIVER)

❖ 409 ❖

(Épilogue d'Erik Haalandson — Les Cendres)

De retour sur la côte norvégienne, vous reprenez vos relevés météorologiques. Une tempête approche, parfaitement naturelle cette fois. Vous restez longtemps devant les instruments, presque soulagé de voir les aiguilles obéir à des lois que vous comprenez. Eldorado a disparu, et avec elle la possibilité qu'un homme transforme le climat en arme.

Quelques mois plus tard, Henry vous écrit pour vous remercier de l'avoir ramené dans le monde des vivants. Vous lui répondez simplement : « Surveillez le ciel. Moi aussi. » Puis vous refermez le journal de l'expédition et sortez affronter le vent.

(FIN DE L'AVENTURE – LES CENDRES DE L'ELDORADO : ERIK)

✧ 410 ✧

Le taxi quitte les quais du Nil dans un concert de klaxons. Oliver garde la lettre de Sir Arthur contre lui tandis que la voiture traverse les quartiers européens, contourne des tramways bondés et longe des immeubles couleur sable. Deux fois, vous croyez reconnaître la même automobile noire dans le rétroviseur ; votre chauffeur bifurque alors par des rues secondaires sans poser de questions. Une demi-heure plus tard, les grilles du Musée égyptien apparaissent enfin. Ici, au moins, votre nom et celui de Cavendish peuvent encore ouvrir une porte.

• Rendez-vous au **62**.

✧ 411 ✧

Vous quittez le ponton du Nil en vous mêlant aux voyageurs et refusez les voitures qui attendent trop ostensiblement près de l'embarcadère. Un tramway brinquebalant vous emporte vers le vieux Caire. Les façades modernes cèdent peu à peu la place aux ruelles plus anciennes ; les enseignes se rapprochent, les voix se multiplient, puis l'odeur du café, du cuir et des épices annonce Khan el-Khalili avant même que vous n'aperceviez ses premières arcades. Le carnet indique que Tariq tient boutique près d'une cour aux lanternes de cuivre. Vous vous enfoncez dans le souk à sa recherche.

• Rendez-vous au **63**.

✧ 412 ✧

Plutôt que de gagner le centre-ville, vous restez près du Nil et observez pendant près d'une heure les mouvements de marchandises. Une série de caisses portant des numéros de fouilles archéologiques est chargée dans des camions qui ne dépendent d'aucun musée officiel. En suivant discrètement l'un des contremaîtres le long de la corniche, vous atteignez une zone de docks moins fréquentée, à l'écart des touristes et de la police. Si la Concordia ravitaille Saqqarah en secret, c'est probablement ici que passe sa logistique.

• Rendez-vous au **64**.

✧ 413 ✧

Le trajet vers le Pérou devient une expédition en soi. Sous un faux nom, vous quittez le Yucatán à bord d'un petit avion postal, changez d'appareil plus au sud et passez plusieurs contrôles où votre cœur s'arrête chaque fois qu'un uniforme s'approche de vos papiers. À Lima, vous apprenez que des Européens ont déjà acheté du carburant, des armes et des vivres pour une opération dans l'intérieur du pays : la Concordia vous précède encore. Vous trouvez finalement un pilote de fret prêt à vous déposer sur une piste forestière isolée. Lorsque l'aube se lève sur les Andes, vous savez que la dernière partie du voyage commence.

• Rendez-vous au **242**.

✧ 414 ✧

La destruction d'Eldorado ne signifie pas encore que vous êtes sauvé. Pendant deux jours, vous et Henry remontez péniblement les sentiers noyés de pluie, sans carte fiable et avec pour seul repère le cours des rivières. Vous dormez sous des abris de fortune, évitez les derniers groupes dispersés de la Concordia et finissez par atteindre un petit poste de mission sur un affluent de l'Amazone. Un radio-opérateur accepte d'envoyer un message laconique à un terrain d'aviation de la côte. Trois jours plus tard, amaigris, fiévreux et couverts de boue, vous montez enfin à bord d'un vieux cargo civil à hélice. Ce n'est qu'au moment où les roues quittent le sol que vous comprenez réellement que vous avez survécu.

• Rendez-vous au **397**.

✧ 415 ✧

La tempête vous prive de toute solution élégante. Vous soulevez une grille de drainage à deux mains et vous vous laissez tomber dans l'ouverture au moment où une bourrasque renverse les étals de la place. La chute dans l'escalier de pierre est brutale : votre épaule heurte le mur et vous terminez à genoux dans l'eau qui ruisselle déjà vers les catacombes. Vous avez trouvé l'accès, mais au prix d'une belle contusion. Perdez 2 points d'Endurance. Si vous êtes toujours en vie, vous poursuivez vers la porte circulaire qui protège le sanctuaire.

• Rendez-vous au **192**.

✧ 416 ✧

Profitant du repli momentané de vos adversaires, vous tirez sur la chaîne d'un ancien contrepoids suspendu au-dessus de la coupole. Le câble cède. Une lourde plaque cérémonielle s'abat entre les piliers dans un fracas assourdissant, coupant la ligne de tir des agents et soulevant un nuage de poussière noire. Vous traversez l'espace découvert en courant et vous vous jetez derrière la table d'orichalque avant que la Concordia ne puisse rétablir ses angles de tir. Retranchez 1 balle supplémentaire de votre arme. Vous êtes enfin à couvert devant les trois réceptacles.

• Rendez-vous au **204**.

✧ 417 ✧ ORICHALQUE • ZONE INTERDITE

Le conduit débouche dans les jardins, mais vous n'êtes pas encore hors de danger. Deux agents surgissent sous les arcades de la cathédrale au moment où vous rampez hors de la grille. La pluie masque heureusement leurs silhouettes et détrempe leurs armes. Vous traversez les parterres en courant, franchissez un muret et vous mélangez aux derniers habitants qui évacuent les autels du Hanal Pixán. Derrière vous, les hommes de la Concordia perdent votre trace parmi les capes mouillées, les fleurs écrasées et les visages dont le maquillage de squelette coule sous l'orage. Ce n'est qu'après plusieurs rues que vous osez ralentir.

• Rendez-vous au **215**.

✧ 418 ✧

Vous émergez sur la place centrale au milieu d'un torrent d'eau boueuse. Les berlines noires de la Concordia quadrillent déjà les rues. Impossible de courir directement vers votre hôtel. Vous vous glissez sous le porche d'une maison, abandonnez votre veste trop reconnaissable et récupérez sur un autel renversé un châle de procession. Pendant près d'une heure, vous progressez de cour intérieure en cour intérieure, aidé par le chaos de la tempête et par les familles qui replient leurs offrandes. Lorsque les phares des poursuivants disparaissent enfin, vous gagnez une pension anonyme à l'autre bout de la ville.

• Rendez-vous au **215**.

✧ 419 ✧

Vos connaissances font soudain apparaître la logique cachée de l'inscription. La « cité des eaux » ne peut être que Venise : son fragment doit rejoindre la Lune, maîtresse des marées. Le Caire appartient au Soleil, et la Sibérie aux Étoiles qui guident les voyageurs durant les longues nuits polaires. Au même instant, une ombre glisse sur le sol : un agent contourne la table. Vous attendez qu'il regarde vers le mauvais pilier, puis vous tendez les bras sous le rebord et engagez les trois fragments dans les logements sans jamais exposer votre torse. Vous connaissez la combinaison ; il ne reste plus qu'à espérer que les anciens gardiens disaient vrai.

• Rendez-vous au **205**.

✧ 420 ✧

La carte holographique aperçue à Mérida se superpose mentalement aux reliefs qui entourent la piste. Vous reconnaissez une ligne de crête, un coude de rivière et surtout une succession de trois sommets que les cartes modernes représentent mal. Les Coordonnées ne donnent pas seulement une direction : elles indiquent le seul corridor praticable vers la faille d'Eldorado.

Vous abandonnez les pistes évidentes qu'empruntera probablement la Concordia et engagez un guide local pour rejoindre directement les contreforts andins. Deux jours de marche éprouvante vous font gagner un temps considérable et vous évitent les marécages ainsi que plusieurs détours dangereux. Lorsque la végétation s'éclaircit enfin, la muraille rocheuse de la cordillère se dresse devant vous exactement à l'endroit prévu.

•Rendez-vous au **256**.

✧ 421 ✧

Le Couteau en silex remis par le chaman devient brusquement chaud dans votre paume. Lorsque la sentinelle atlante abaisse sa lance, vous apercevez autour de son plastron une pellicule d'énergie sombre, presque liquide. Les paroles du vieil homme vous reviennent : la lame a été bénie pour percer les protections de l'ombre. Vous attendez la dernière seconde, esquivez le rayon et plantez le silex dans la jointure lumineuse sous le bras du colosse. La protection se déchire comme une étoffe. Une cascade d'étincelles bleues traverse l'automate, qui s'immobilise dans un grondement métallique. Le couteau se fend sous la décharge : rayez le **Couteau en silex** de votre inventaire. Le passage est désormais libre.

•Rendez-vous au **372**.

✧ 422 ✧

La lance de la sentinelle libère un rayon aveuglant. Par réflexe, vous levez l'Amulette de Murano. Le verre noir ne reflète pas l'énergie : il l'absorbe. Pendant une seconde impossible, toute la lumière bleue semble aspirée dans le pendentif et les mots gravés à Venise vous reviennent : « Lux fugit, veritas manet. »

L'amulette se fissure dans votre main, mais la décharge de retour frappe la sentinelle en plein torse. Ses yeux de rubis s'éteignent et l'immense guerrier s'effondre à genoux. **L'Amulette de Murano** a rempli le rôle auquel elle était destinée. **Rayez-la** de votre feuille d'aventure.

•Rendez-vous au **372**.

✧ 423 ✧

Vous dévissez le réservoir de la Lampe-tempête et répandez une mince traînée de combustible à la surface de l'eau. Lorsque les deux caïmans accélèrent vers vous, vous approchez la flamme. Une langue de feu court brusquement sur l'eau noire sans vous atteindre. Surpris par la chaleur et la lumière, les reptiles plongent et disparaissent sous les arches noyées. Vous profitez de ces quelques secondes pour atteindre l'escalier et vous hisser hors de la crypte. La lampe est désormais vide : rayez la Lampe-tempête de votre inventaire. Vous débouchez dans la cour du temple.

•Rendez-vous au **260**.

✧ 424 ✧

Vous arrachez le bouchon de la petite fiole d'os et enduisez rapidement le tranchant de votre arme avec le Venin Dendrobate. Le premier raptor se jette sur vous. Vous acceptez une griffure superficielle pour placer un seul coup précis le long de son flanc. L'effet est foudroyant. Le prédateur s'effondre après quelques bonds, et les autres membres de la meute hésitent devant la mort inexplicable de leur congénère. Vous profitez de leur recul pour quitter le canyon. La fiole est vide : rayez le **Venin Dendrobate** de votre inventaire. Perdez seulement **1 point d'Endurance** au lieu des 6 points normalement subis dans cet affrontement. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au **319**.

◆ 425 ◆

Le Cristal de roche découvert dans la grotte se met à vibrer lorsque vous l'approchez de la console. Les symboles appris lors de votre initiation prennent soudain tout leur sens : le cristal n'est pas un simple remède minéral, mais un conducteur destiné aux régulateurs du Cœur.

Vous l'insérez dans une fente triangulaire. Une partie de la surcharge est immédiatement dérivée vers les anneaux extérieurs de la machine. Henry comprend votre geste et stabilise avec vous les derniers régulateurs. Le cristal se consume en une poussière bleutée : rayez le **Cristal de roche** de votre inventaire. Vous venez d'obtenir les secondes nécessaires pour condamner les commandes et quitter la cité sans abandonner le Cœur à la Concordia.

- Vous choisissez de préserver le secret et rendez-vous au **398**.

◆ 426 ◆

Vous ajustez le Masque de velours remis par Matteo. Dans la lumière mouvante des lustres, sa coupe raffinée ressemble à celle portée par plusieurs membres de la maison Contarini. Deux agents de la Concordia vous observent un instant, puis détournent le regard, vous prenant manifestement pour une invitée habituée des lieux.

Vous traversez ainsi la salle sans provoquer le moindre soupçon et vous glissez derrière un groupe de domestiques qui empruntent un escalier réservé au personnel. Quelques instants plus tard, vous atteignez les galeries supérieures du palais.

- Rendez-vous au **13**.

◆ 427 ◆

(Exclusif à Erik Haalandson) Boris ne vous abandonne finalement pas au premier relief. Il vous conduit encore plusieurs kilomètres à travers la taïga couchée de Toungouska, là où les troncs renversés par l'explosion de 1908 forment une forêt de lances sous la neige. À la tombée du jour, une aurore boréale d'une intensité anormale embrase le ciel. Les rubans verts se tordent si bas au-dessus de l'horizon que l'aiguille de votre boussole se met à tourner sur elle-même. Boris fait le signe de croix. Pour vous, météorologue, ce spectacle n'a rien de mystique : quelque chose sous la terre perturbe le champ magnétique local. Et cette anomalie pointe précisément vers la base de la Concordia.

Le vent se lève brutalement. La piste directe disparaît sous une poudrierie aveuglante tandis qu'un grondement de moteurs monte derrière la crête : une patrouille motorisée de la Concordia fouille le secteur.

- Si vous possédez la compétence MÉTÉOROLOGIE ou SURVIE, allez au **428**.
- Sinon, allez au **429**.

◆ 428 ◆

Vous vous accroupissez dans la neige et observez non pas le ciel, mais la façon dont les cristaux filent au ras du sol. La pression chute, le vent va tourner vers l'est dans quelques minutes. Vous entraînez Boris dans un ravin peu profond et laissez la bourrasque effacer vos traces. La patrouille passe à moins de cinquante mètres sans vous voir.

Au fond du ravin, vous découvrez plusieurs câbles électriques récents qui courent sous la neige vers une cheminée rocheuse. Ils alimentent un relais météo improvisé de la Concordia. En suivant leur direction, vous comprenez que vos ennemis utilisent les anciennes galeries géothermiques pour alimenter leur base. Voilà une entrée qu'ils surveillent beaucoup moins que les hangars.

- Allez au **430**.

◆ 429 ◆

Sans pouvoir prévoir la rotation du vent, vous choisissez la prudence et progressez à couvert derrière les troncs renversés. La patrouille surgit pourtant dans la poudrierie beaucoup plus près que prévu. Vous vous

jetez dans un fossé gelé au moment où le faisceau d'un projecteur balaie votre position. Une balle perdue arrache l'écorce noire au-dessus de votre tête, mais le vacarme du blizzard couvre votre fuite. Perdez 1 point d'Endurance et ajoutez le mot-clé Traqué. Boris vous montre alors une ancienne bouche géothermique dissimulée sous une plaque de glace : elle descend vers les fondations de la base.

• Allez au **430**.

◆ 430 ◆

Vous serrez une dernière fois la main de Boris avant de vous glisser seul dans la cheminée rocheuse. La chaleur augmente à mesure que vous descendez, chargée d'une odeur de soufre et de charbon. Au bout d'une longue pente, le conduit débouche derrière une grille rouillée dans les niveaux inférieurs de l'ancienne installation tsariste. Au-dessus de vous résonnent les bottes et les générateurs de la Concordia ; au-dessous, un courant d'air tiède monte des cavernes de Toungouska.

Votre détour ne vous a donc pas livré le fragment gratuitement : il vous a seulement permis d'atteindre les entrailles du complexe par une route qu'Erik, grâce à son expérience du climat, pouvait seul identifier.

• Allez au **140**.

◆ 431 ◆

Vous vous plaquez contre le basalte et gagnez la fente lumineuse repérée sur le flanc de l'esplanade. Elle n'est pas une serrure ordinaire : ses dimensions correspondent exactement au Prisme d'Orichalque récupéré dans le Monde Perdu. Lorsque vous l'y engagez, le cristal s'illumine d'un bleu presque blanc et un réseau de lignes géométriques court sous les dalles.

Les projecteurs de la Concordia s'éteignent sans exploser. Plus étrange encore, un pan entier du mur se décale silencieusement, révélant un ancien couloir de maintenance que les mercenaires n'ont jamais découvert. Vous vous y glissez pendant que leurs hommes cherchent en vain l'origine de la panne. Derrière vous, le mécanisme se referme et emprisonne le Prisme dans son logement : rayez le Prisme d'Orichalque de votre inventaire.

Vous avez évité l'assaut frontal et franchi les défenses de la cité sans subir le feu ennemi.

• Allez au **362**.

◆ 432 ◆

Depuis la terrasse suspendue, vous cherchez un accès vers la flèche centrale lorsque vous remarquez une petite lunette d'observation fixée entre deux piliers. Elle est moderne, cabossée, manifestement fabriquée dans les années 1930. Avant même que vous puissiez l'examiner, une voix rauque vous ordonne de ne plus bouger.

Un homme barbu, amaigri, vêtu de toile déchirée et de pièces d'équipement récupérées, sort d'une niche technique en tenant un vieux revolver. Ses traits portent des mois de fatigue, mais son regard reste d'une intelligence aiguë. Vous comprenez soudain que vous avez enfin retrouvé l'homme dont les traces vous ont conduit à travers la moitié du monde : le professeur Henry Dubois.

• Si vous incarnez CLAIRE DUBOIS, rendez-vous au **402**.

• Si vous incarnez OLIVER BLACKWOOD ou ERIK HAALANDSON, rendez-vous au **371**.

Bravo, vous avez terminé l'aventure et découvert le véritable secret de la cité Légendaire de l'Eldorado ! Vous avez désormais accès à toutes les informations concernant le lore de Eldorado : Le Secret de la Cité d'Or.

Le Lore : Les Origines du Mythe

[IL Y A 12 000 ANS : L'ATLANTIDE]

Thotmès crée le Parchemin du Temps.

Cataclysme → Fuite vers l'Amazonie (Eldorado).



[1541 : LA DÉCOUVERTE DES CONQUISTADORS]

Gonzalo Pizarro et ses lieutenants découvrent la Cité.

Ils réalisent le danger → Mort de Pizarro.



[LA FRAGMENTATION]

[LA CONCORDIA DEL ORO]

Les 3 morceaux du
parchemin sont cachés

Serment secret des descendants :
Traquer et éliminer les curieux.

À Venise, au Caire
et en Sibérie

1. L'Origine du Parchemin : Le Grand Cataclysme

Il y a plus de 12 000 ans, un grand prêtre et savant atlante nommé **Thotmès** comprit que les dirigeants de son île étaient devenus fous de pouvoir. Ils utilisaient le *Cœur d'Orichalque* – la machine climatique et temporelle – pour dominer le monde. Sentant la catastrophe imminente, Thotmès rédigea un parchemin unique en alliage d'orichalque souple. Ce document détaillait le fonctionnement de la machine et, surtout, le chemin secret pour accéder à la colonie de secours que les Atlantes construisaient en Amazonie : **la cité d'Eldorado**.

Lorsque la machine s'emballa et provoqua le tsunami géant qui engloutit l'Atlantide, Thotmès réussit à s'enfuir avec les survivants vers l'Eldorado.

2. Pourquoi le Parchemin fut déchiré en trois ?

Au fil des millénaires, les descendants des Atlantes s'isolèrent dans leur Monde Perdu, protégés par la jungle et les créatures préhistoriques. Cependant, au XVI^e siècle, la menace arriva d'Europe.

En **1541**, une faction dissidente de l'expédition du conquistador **Gonzalo Pizarro** (le frère du célèbre Francisco Pizarro) réussit par miracle à percer les défenses de la jungle et à atteindre l'Eldorado. Au lieu de l'or espéré, ils découvrirent une technologie capable de raser des continents. Effrayés par ce pouvoir divin et comprenant qu'aucun roi ou pape ne devrait jamais posséder une telle arme, trois lieutenants de Pizarro se rebellèrent. Ils assassinèrent leur chef qui voulait s'emparer de la machine, volèrent le parchemin de Thotmès et s'enfuirent de la cité.

Pour être certains que personne ne puisse jamais retourner à l'Eldorado, ils déchirèrent le parchemin en **trois fragments**. Repartant vers l'Ancien Monde, chacun des trois conquistadors cacha son morceau dans une région hautement stratégique de l'époque :

- Le premier l'emporta à **Venise**, plaque tournante du commerce et des secrets d'État.
- Le deuxième l'enterra au **Caire**, au milieu des reliques d'une autre civilisation disparue.

- Le troisième s'exila aux confins du monde connu, dans les plaines gelées de **Sibérie**.

3. La Naissance de la *Concordia del Oro*

Avant de se séparer, ces trois conquistadors prêtèrent un serment du sang et fondèrent une société secrète : **La Concordia del Oro** (La Concorde de l'Or). Le nom est une ironie volontaire : faire croire aux hommes cupides qu'ils cherchent de l'or, alors que leur véritable but est de protéger le monde de la technologie atlante.

Depuis quatre siècles, les descendants de ces conquistadors se transmettent ce devoir de génération en génération. Dans les années 1930, la *Concordia del Oro* est devenue une organisation de l'ombre redoutable, infiltrée dans les gouvernements, les musées et les armées. Leurs membres portent une bague discrète gravée d'une boussole brisée.

C'est cette société secrète qui a traqué le professeur Henry Dubois en Amazonie lorsqu'il s'est approché trop près de la vérité, le blessant et le contraignant à disparaître dans le Monde Perdu. Et ce sont ses agents (les fascistes à Venise, les pilliers au Caire, les mystérieux traqueurs en Sibérie) qui vont tenter de stopper votre joueur à chaque étape de son voyage.

4. La peur de la malédiction (Le Serment Religieux)

Les conquistadors du XVI^e siècle étaient profondément croyants et superstitieux. Le parchemin de Thotmès est gravé de symboles anciens qui ressemblent à de la haute magie ou à des prophéties divines. Détruire un tel objet aurait pu, selon leurs croyances, déclencher immédiatement le cataclysme ou maudire leurs âmes à jamais. Déchirer et séparer les morceaux était un compromis : ils neutralisaient le pouvoir du guide sans commettre le "sacrilège" de détruire une relique liée aux forces qui régissent le climat et le temps.

5. Le Temple des Étoiles comme "Relais de Puissance" et "Aiguillage"

Thotmès savait que la machine d'Eldorado (en Amazonie) était trop puissante pour être activée ou localisée directement sans sécurité. Si n'importe qui tombait sur la cité, les conséquences seraient désastreuses. Il a donc conçu le temple du Yucatan comme une **station-relais de sécurité (un pare-feu)** pour trois raisons majeures :

1. **La recalibration astronomique** : La machine d'Eldorado régit le climat et le temps en se basant sur la position exacte des astres. Or, à cause de la dérive des continents et du cataclysme qui a détruit l'Atlantide, les coordonnées géographiques pures changent au fil des millénaires. Le temple du Yucatan est un observatoire astronomique souterrain ultra-avancé. Placer les trois fragments sur la table d'orichalque ne donne pas juste une carte fixe : cela permet à la technologie du temple de **calculer en temps réel la position exacte du passage de l'Eldorado au Pérou** à l'époque actuelle (les années 1930).
2. **Le filtre d'énergie (La clé d'activation)** : Le temple du Yucatan sert à charger d'énergie les fragments d'orichalque. Sans ce passage au Mexique, le parchemin reste "éteint". C'est en le posant sur la table de Mérida que le parchemin s'illumine et devient la véritable boussole magnétique nécessaire pour traverser les anomalies magnétiques de la jungle péruvienne.
3. **Le test de sagesse** : Thotmès estimait que les Mayas (et leurs ancêtres) étaient un peuple spirituellement digne de garder cette première étape. Si un explorateur était assez érudit pour réunir les fragments et comprendre les mécanismes astronomiques du Yucatan, il prouvait qu'il n'était pas un simple pillard cupide, mais quelqu'un capable de comprendre la vérité sur l'Eldorado.