



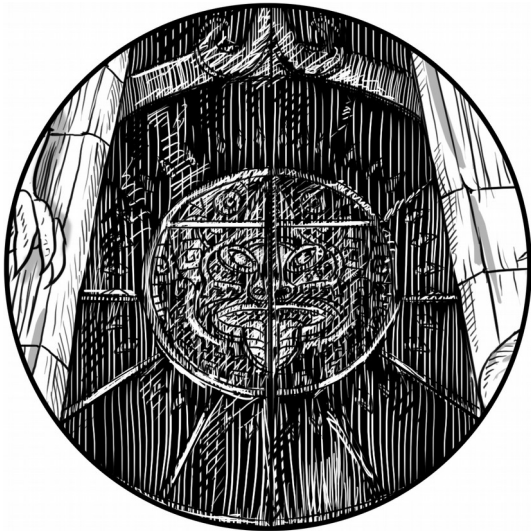
*KRAKEN*

*LE TEMPLE DU  
DIEU  
NÉANT*



LE TEMPLE DU  
**DIEU**  
**NÉANT**

*par Kraken*



*Illustrations de Linflas*



# Les Règles

Vous vous apprêtez à lire une Aventure dont Vous êtes le Héros. Le personnage principal de cette histoire, c'est votre alter ego ! Il vous faudra donc veiller sur lui comme sur vous-même, et le guider dans la plupart de ses décisions.

Pour vivre ce voyage en compagnie de votre incarnation – un aventurier-mercenaire à la notoriété douteuse – vous aurez à tenir les comptes de deux caractéristiques :

► Au commencement du jeu, vous disposez de 10 points de **Vitalité** (sur un maximum de 10) ; si à un moment de la partie cet indicateur tombe à 0, cela signifie que vous êtes mort, et donc qu'il vous faut reprendre votre lecture depuis le début.

► Le second paramètre à gérer est votre **Score**, qui au départ est établi à 7 points.

Et maintenant tournez la page !



## Un Pandémonium Végétal

Impensable... À en croire votre montre, le soleil s'est levé depuis plus de quatre heures, et pourtant vous n'y voyez qu'à quelques mètres devant vous. La jungle qui vous entoure est de loin la plus impénétrable que vous ayez jamais parcourue. Et ce silence pesant... S'il n'y avait pas tous ces insectes qui vous harcèlent, vous jureriez que l'endroit est privé de vie.

"Le Pandémonium Végétal." Cette région du Venezuela perdue dans l'immensité de la forêt amazonienne mérite bien son nom. Avant de vous y aventurer, vous aviez jugé cette appellation fantaisiste ; à présent, vous vous demandez jusqu'à quel point elle reflète la réalité.

Vous portez un dernier coup de machette aux lianes épaisses qui entravent votre progression, avant de vous arrêter un instant pour récupérer un peu, à bout de souffle. Vous soulevez votre chapeau et essuyez votre front humide de transpiration, puis vous jetez un regard en arrière vers le petit groupe d'une quinzaine de personnes qui chemine péniblement sur vos pas – les seuls survivants de l'expédition. Trois jours auparavant, vous étiez encore deux fois plus nombreux. La faute à la fièvre, un peu, et aux Esprits de la Jungle, surtout. Avec rage, vous vous détournez du triste spectacle de vos compagnons épuisés

pour vous acharner à nouveau contre la végétation étouffante. Vous êtes si près du but ! Ce serait absurde de renoncer maintenant !

Alors que vous vous apprêtez à frapper encore une fois les frondaisons tentaculaires, une main moite, fine et halée se pose sur votre bras. Vous vous retournez pour faire face à Jade, votre second. C'est grâce à elle que vous avez pu rassembler la main-d'œuvre et le matériel nécessaire à l'opération. Assurément, un joli brin de fille – et une aventurière sans scrupules à la réputation solidement établie. Comme vous. Voilà sans doute pourquoi vous ne lui faites aucune confiance.

« Il faut faire une pause. Les hommes n'en peuvent plus, » vous dit-elle.

Elle a raison bien sûr, vous en avez parfaitement conscience, mais vous rechignez à l'admettre. C'est vous et personne d'autre que le Mandataire a choisi pour être le chef de cette expédition ! La récompense promise en échange de l'Artefact sera la vôtre ! Vous vous apprêtez à lui répondre que vous alliez justement ordonner une halte, lorsqu'un coup de tonnerre menaçant déchire le silence, son roulement se prolongeant encore et encore, refusant de mourir.

Les Esprits de la Jungle !



« Il semblerait que vous rencontriez quelques difficultés à nous mener à bon port, Capitaine, » vous interpelle une voix acerbe et ironique – celle de Nils Jensen, le scientifique.

Vous détaillez la maigre silhouette du vieillard en vous demandant à nouveau par quel miracle il est encore des vôtres.

« La paix, Jensen. Épargnez-moi vos sarcasmes, » rétorquez-vous.

Pour couper court à une discussion qui risquerait de s'éterniser, vous adressez un signe à l'homme de haute stature qui ferme la marche de la troupe.

« Loco, venez là. »

Avec une lenteur délibérée, le colosse s'avance vers vous d'un pas lourd. Vous sentez un frisson vous parcourir à la vue des sinistres colliers d'ossements qui parent son corps musculeux.

« Je vous le répète pour la dernière fois – appelez-moi Iruani-mala. Nous sommes ici dans mon univers, pas dans le vôtre, » s'emporte-t-il.

Ses yeux noirs profondément enfoncés dans leurs orbites vous fixent sans ciller, vous rendant mal à l'aise, mais vous décidez d'ignorer la provocation. Vous avez encore besoin de lui. Au moins jusqu'à ce que vous ayez trouvé le temple...

« Ces tambours... Qu'est-ce qu'ils signifient, selon vous ? »

Le visage d'aigle de l'Indien s'éclaire d'un sombre sourire.

« Que nous touchons au but. Mon peuple connaît bien les Esprits. Ils n'ont pas pour habitude d'annoncer ainsi leur présence. S'ils se manifestent aussi bruyamment, c'est qu'ils veulent nous faire peur. Continuez dans la direction que je vous ai indiquée. Nous arriverons bientôt à destination. »

*Rendez-vous au 1.*



# 1

La journée est sur le point de s'achever, et toujours aucune trace du temple. Si seulement ces maudits tambours pouvaient s'arrêter un peu ! Vos nerfs sont tendus comme des cordes d'arc.

Vous avez laissé à Jade le soin de mener la troupe – une tâche dont elle s'acquitte remarquablement bien. Quelle énergie dans ce frêle corps de femme ! Pour un peu vous vous en sentiriez presque admiratif, mais avec toutes ces histoires sulfureuses qui circulent à son sujet...

Soudain, un cri d'épouvante retentit à la tête de la colonne, hors de votre champ de vision : « ¡ Madre de Dios, murieron ! »

Vous vous précipitez vers l'avant, et vous apercevez Jade, Jensen et trois porteurs groupés autour de plusieurs choses rougeâtres accrochées dans les arbres... Des choses dont vous craignez de deviner la nature, mais que vous ne parvenez pourtant pas à reconnaître. Vous vous frayez sans ménagement un passage entre vos compagnons, avant de vous figer sur place, frappé d'horreur.

Les corps des membres disparus de votre expédition... écorchés... privés de têtes... les cœurs arrachés...

Vous vous écartez de l'ignoble scène, au bord de la nausée. L'œuvre des Esprits de la Jungle, évidemment !

« Remettez-vous, Capitaine. Je vous l'ai pourtant expliqué. Ils veulent nous faire peur, » vous souffle Loco en surgissant de l'ombre, derrière vous.

Une fois de plus, sa voix d'outre-tombe vous a fait sursauter. Vous le dévisagez avec fureur.

« Taisez-vous l'Indien, vous n'êtes pas en position de fanfaronner. Où est le temple ? Vous m'aviez pourtant promis que nous y arriverions aujourd'hui ! »

Loco baisse sur vous ses yeux froids, un rictus au coin des lèvres.

« Comme tous ceux de votre race, vous ne savez pas Voir. Regardez plutôt par ici, entre les arbres, à un kilomètre environ. »

Pendant plusieurs secondes, vous fixez la direction indiquée sans rien noter d'autre qu'une sorte de chaos rocheux dépouillé de végétation. À moins que... Serait-il possible qu'il s'agisse du temple ?

« Los Espíritus... ¡ Los Espíritus nos atacan ! »

À nouveau, des hurlements terrifiés, en provenance de l'arrière cette fois. Vous levez les yeux au ciel. Cela devient une habitude.

Vous faites volte-face du côté des cris. Un de vos porteurs s'agite sur le sol, couvert de sang, une sagaie lui traversant l'abdomen. Avant que vous n'ayez eu le temps de réagir, une bande d'indi-gènes grimaçants surgit d'un taillis de fougères, dans un silence effrayant, leurs corps nus recouverts d'une boue blanchâtre qui les fait ressembler à des spectres. Un autre de vos compagnons s'effondre, une flèche fichée dans la gorge. Il vous faut prendre une décision, vite, ou vous serez bientôt tous morts !

Qu'allez-vous faire ? Vous lancer dans la bataille à la tête de vos hommes, la machette au poing ? *Rendez-vous au 27.* Ou rester autant que possible en retrait, en essayant d'éliminer au fusil un maximum de vos adversaires ? *Rendez-vous au 45.*

## 2

L'humanoïde se rue sur vous en pointant son arme droit sur votre cœur. Vous évitez l'attaque de justesse, puis vous saisissez son bâton dans le but de vous en emparer. Hélas, votre ennemi profite de sa proximité pour vous griffer cruellement. *Vous perdez 1 point de Vitalité.*

[ ☺ ] Allez-vous essayer de le faire basculer dans le puits ? *Rendez-vous au 18*. Ou préférez-vous rester sur la défensive ? *Rendez-vous au 33*.

( ☹ ) Allez-vous le repousser et le frapper avec votre arme ? *Rendez-vous au 46*. Ou préférez-vous tenter de le faire chuter dans le puits ? *Rendez-vous au 30*.

### 3

Sans ménagement, vous entraînez Jensen face au portail. Le scientifique fait mine d'hésiter un peu avant d'appuyer sur le battant gauche. Celui-ci s'écarte sans un bruit, dévoilant un escalier qui se noie dans les ténèbres. Le cœur serré, vous franchissez le seuil obscur pour pénétrer dans l'inconnu.

*Rendez-vous au 11*.

### 4

Vous épaulez votre arme, et vous prenez le temps de bien cibler le monstre avant d'appuyer sur la détente. La détonation se répercute sans fin sur les parois du gouffre. Votre coup de feu a fait mouche, comme en témoigne l'humeur verte et visqueuse qui suinte sur sa carapace, mais l'affreuse créature ne semble même pas s'en être aperçue. À nouveau vous visez, tirez, et logez une seconde balle dans la tête de l'arthropode.

Cette fois, la bête lâche prise, remuant convulsivement dans le sable. *Augmentez votre Score de 1 point.*

Libéré, Jensen s'écarte précipitamment et se relève, apparemment indemne : le cuir épais de sa botte l'a protégé de la morsure du mille-pattes géant. Hélas pour vous, au même instant, vous sentez la poussière qui s'enfonce sous vos pieds. Vous êtes resté immobile trop longtemps ! Avec horreur, vous voyez une gueule béante jaillir du sol, vous blessant cruellement de ses mandibules acérées. *Vous perdez 2 points de Vitalité.* D'un mouvement brusque, vous parvenez à vous dégager in extremis, et vous reprenez votre course vers la sortie.

*À présent, veuillez choisir un chiffre au hasard (compris entre 0 et 9), puis rendez-vous au 48 !*

## 5

Vous rompez l'engagement d'un saut en arrière, puis vous reculez de quelques pas et saisissez votre fusil. Vous réalisez alors – bien trop tard – que vous n'aurez pas le temps de faire feu. En un éclair, la créature est sur vous. Une douleur atroce vous foudroie au moment où son bâton s'enfonce dans votre thorax en vous brisant le sternum. Vous vacillez quelques instants sur vos jambes flageolantes, avant de vous effondrer dans une mare de sang.

L'être étrange arrache son arme de votre corps et s'accroupit près de vous. Vous le distinguez mieux à présent ; ses yeux de saurien plongés dans les vôtres, il vous regarde agoniser avec une évidente satisfaction. C'est en cette sinistre compagnie que s'achève votre existence.



## 6

L'issue n'est plus qu'à 200 mètres... 150... 100... lorsqu'une nouvelle créature surgit du sable, vous prenant au dépourvu. D'un coup de machette, vous lui sectionnez plusieurs pattes, puis vous enfoncez votre lame dans son immonde gueule, traversant de part en part sa tête répugnante. L'arthropode vous asperge de son sang vert nauséabond, mais vous n'y prêtez pas attention – vous êtes trop occupé à survivre.

Alors que vous approchez du but, un cri strident vous fait tourner la tête : Perez ! Vous songez un instant à intervenir, mais vous vous ravisez, car



un flot rougeâtre inonde déjà la carapace de la bête qui l'a attaqué. Le malheureux se débat encore, mais son hurlement n'est plus qu'un gargouillis étouffé.

Puisant dans vos dernières réserves d'énergie, vous reprenez votre course désespérée. Enfin, vous atteignez la sortie, une faille irrégulière qui s'ouvre dans l'escarpement rocheux. Vous vous y engouffrez sans hésiter. De tout votre groupe, vous êtes apparemment le dernier survivant.

Le passage est à la fois sinueux, étroit et sombre ; fort heureusement, vous avez toujours avec vous votre torche électrique. Vous vous retournez régulièrement pour surveiller vos arrières, mais les scolopendres géantes n'ont pas l'air disposées à vous suivre. Et si un danger pire encore vous guettait, caché quelque part dans les ténèbres ?

Au bout de quelques minutes, une lueur grise commence à se répandre autour de vous, s'intensifiant peu à peu, jusqu'à rendre superflu l'usage de votre lampe. Au détour d'un renforcement, une ouverture inégale apparaît... Vous vous en approchez... Et vous vous figez aussitôt, épouvanté !

Devant vous, la titanesque statue d'une abomination tentaculaire se dresse sur un haut piédestal, lui-même placé au centre d'un puits dont les profondeurs se perdent dans l'obscurité. Prudem-

ment, vous pénétrez dans la vaste chambre circulaire en pierre finement taillée. L'endroit est éclairé par des flambeaux métalliques qui diffusent une lumière pâle, étonnamment stable.

Vous remarquez alors que la gigantesque idole tend l'un de ses nombreux membres au travers de l'abîme, et que sur celui-ci est posé une sorte de reliquaire, l'amenant juste à votre portée.

Vous vous en approchez doucement, avec un maximum de vigilance, mais vous ne détectez aucun piège. L'excitation commence à vous gagner. Vous tendez vos mains vers le coffret... L'Artefact est à l'intérieur, vous en avez la certitude... Vous songez à la récompense, et à ce qu'elle signifie : la fin de votre vie d'errance à travers le monde.

Soudain, une voix familière vous interpelle, proche et lointaine à la fois : « Arrêtez Capitaine. Croyez-moi, vous feriez mieux de repartir. Pour le bien de tous, l'Artefact ne doit pas quitter cet endroit. »

Les nerfs à fleur de peau, vous vous retournez, partagé entre l'espoir et la peur. Vous l'apercevez alors, à peine visible dans l'ombre du passage : Jade, vivante ! Et pourtant, oui, pourtant, quelque chose dans son apparence vous fait froid dans le dos.

Est-ce sa peau crayeuse, presque translucide ? Sa maigreur anormale ? Ou les cernes profonds qui marquent son visage, la faisant ressembler à un spectre ?... Vous reculez de plusieurs pas en direction du puits. Un spectre... C'est cela ! Vous avez affaire à un fantôme !

L'apparition s'avance vers vous, s'exposant à la lumière de la salle. Vous la distinguez mieux à présent ; la substance de son corps est aussi ténue que de la brume.

« Que... Jade, qu'est-ce que... » balbutiez-vous.

La jeune femme esquisse un sourire triste.

« Ne vous inquiétez pas, je ne vous veux aucun mal. Si cela peut vous rassurer, je ne vous tiens pas pour responsable de ma... disparition. Je connais maintenant l'avenir qui m'était destiné, et je suis satisfaite de mon sort. Non, ce n'est pas pour vous accabler que je suis là. C'est pour vous avertir. Ne touchez pas à l'Artefact. »

Allez-vous suivre le conseil du spectre ? *Rendez-vous au 14.* Ou préférez-vous ne pas en tenir compte ? *Rendez-vous au 39.*

## 7

Sans surprise, la plupart des porteurs refusent de vous accompagner à l'intérieur. Seul l'un d'eux se laisse convaincre, un jeune homme du nom de

Perez, en échange d'une forte récompense... Ou plutôt de ce qu'il considère comme tel, alors qu'il ne s'agit en fait que d'une infime part de ce que vous-même allez gagner si vous retrouvez l'Artefact. Pourtant, ce serait injuste de dire que vous l'avez floué : avec cet argent, sa famille sera à l'abri du besoin pendant plusieurs années. Et il sera heureux, à sa façon simple – au moins autant que vous, probablement.

Équipés chacun de puissantes torches électriques, vous pénétrez sous la voûte de pierre large et basse qui constitue la seule entrée de l'édifice. Jensen et vous avez pris la tête du groupe, tandis que Jade ferme la marche. Une atmosphère glacée s'installe peu à peu, contrastant violemment avec la chaleur tropicale qui règne au-dehors. Vous frissonnez, mais pas seulement à cause du froid : sous la lumière volage de vos lampes, votre environnement vous fait davantage songer à un décor de cauchemar qu'à un lieu réel. Par certains côtés, la vaste galerie ressemble à une grotte, ou à une caverne, mais vous ne pouvez pas imaginer que ces colonnes torturées, ces arches difformes et ces alcôves aux ténèbres insondables entre lesquelles vous évoluez puissent être d'origine naturelle. En dépit de leur aspect disparate, leur agencement est trop précis, leurs surfaces trop finement gravées de motifs complexes et inquiétants pour être le fruit d'un caprice géologique. Clairement, cet endroit a été

pensé, il est le fruit d'une réflexion très élaborée... Mais vous avez du mal à concevoir qu'un cerveau humain ait pu donner naissance à une telle abomination.

Vous exprimez votre sentiment à haute voix ; pour toute réponse, vous entendez Jensen émettre un petit rire moqueur.

Vous finissez par arriver devant un vaste portail de pierre noire. De part et d'autre des battants s'élèvent deux hautes statues, aussi repoussantes l'une que l'autre : la première figure un reptile assez semblable à un lézard, mais dressé sur ses deux pattes arrières comme un homme ; la seconde représente une créature hybride mi-femme mi-ver, aux ailes d'aigle, et dont le visage aux traits fins porte la marque d'une expression cruelle et lubrique.

« À gauche, Xerrokhi, le dieu de la création du monde ; à droite, Xerrchah, sa sœur, la déesse qui le mènera à sa destruction. Tous les deux sont les enfants de Khalkhru, le Néant Vivant, » clame Jensen d'un air exalté.

Vous ignorez de quelle effroyable mythologie oubliée il tire ses connaissances, mais vous le croyez sur parole – c'est sa partie après tout. La vôtre, c'est le renseignement en milieu hostile, les missions secrètes officiellement désavouées... et le pillage d'antiquités, accessoirement.



7 De part et d'autre des battants s'élèvent deux hautes statues, aussi repoussantes l'une que l'autre...

« Comment ouvre-t-on cette porte, Jensen ? »  
demandez-vous.

« Comme n'importe quelle autre porte Capitaine... En poussant l'un de ses battants. Le gauche ou le droit... Mais à votre place je choisirai plutôt le droit. »

Allez-vous suivre son indication et pousser le battant droit ? *Rendez-vous au 24.* Sinon, vous pouvez aussi choisir l'un de vos compagnons pour le faire à votre place...

Allez-vous demander à Jade ? *Rendez-vous au 36.* À Loco ? *Rendez-vous au 19.* Ou estimez-vous que l'archéologue doit assumer le conseil qu'il vous a donné ? *Rendez-vous au 42.*



À la tête de votre petit groupe, vous reprenez la descente de l'interminable escalier. Au-dessus de vous, la maigre clarté du portail a disparu depuis longtemps. Seule la lumière flottante de vos torches électriques vous protège de l'obscurité maligne qui règne en ces lieux, menaçant de vous engloutir.

Soudain, quelque chose attire votre regard... Oui, une faible phosphorescence émane du fond de l'abîme ! Se pourrait-il que cet escalier ait une fin, finalement ? Tandis que vous continuez à descendre, cette interrogation se mue en certitude : il y a bien un sol là en bas ! Une étendue irrégulière à l'aspect meuble, et qui ressemble à du sable.

Vous finissez enfin par atteindre la dernière marche, et vous vous accroupissez pour examiner la surface poudreuse étonnamment luisante qui s'étend à vos pieds. Vous saisissez une poignée de la mystérieuse substance et la faites glisser entre vos doigts. En l'examinant de près, cette poussière très fine vous fait penser à de minuscules fragments d'os. Vous songez un instant à demander l'avis de vos compagnons, mais vous vous ravisez – Perez est suffisamment effrayé comme cela.



Vous éteignez et rangez votre lampe devenue inutile, puis vous vous relevez. Juste en face de vous s'ouvre ce qui paraît être la seule issue de l'endroit, une crevasse verticale distante d'un kilomètre environ – autant que vous puissiez en juger. Deux options s'offrent à vous pour la rejoindre.

Allez-vous traverser le fond du gouffre en ligne droite, pour atteindre son autre extrémité le plus vite possible ? *Rendez-vous au 15.* Ou préférez-vous longer la paroi circulaire, quitte à ce que cela vous prenne un peu plus de temps ? *Rendez-vous au 20.*



9

Avec courage, vous vous portez au contact de la créature. Votre lame s'abat dans sa direction, mais l'être esquive votre attaque d'un mouvement vif et vous crache au visage un long filet de bave épaisse, brûlante comme de l'acide. *Vous perdez 1 point de Vitalité.*

Vous battez en retraite, mais votre adversaire s'avance déjà vers vous, menaçant.

[☺] Allez-vous essayer d'arracher à votre ennemi son redoutable bâton ? *Rendez-vous au 2.* Ou temporiser prudemment, en tentant de trouver une faille dans sa défense ? *Rendez-vous au 37.*

(☹) Allez-vous rester sur la défensive ? *Rendez-vous au 33.* Ou tenter de le faire tomber dans le puits ? *Rendez-vous au 18.*

## 10

Vous vous précipitez vers le coffret. Il s'agit d'une petite boîte carrée, en or, ornementée d'un entrelacs inextricable de corps hideux. Les mains tremblantes, vous vous en saisissez... L'Artefact est à l'intérieur, vous en avez la certitude. Vous songez à la récompense... Enfin, vous allez pouvoir raccrocher...

Tout à coup, un cliquetis résonne dans votre dos. Vous reconnaissez le bruit, pour l'avoir entendu de nombreuses fois au cours de votre carrière d'aventurier. Avec appréhension, vous vous retournez doucement. Comme vous vous y attendiez, le canon d'un petit revolver est pointé droit sur votre cœur.

Jensen vous adresse un sourire grimaçant.

« Merci de m'avoir conduit jusqu'ici Capitaine. Malheureusement pour vous, vous ne m'êtes plus d'aucune utilité. »

Le coup de feu explose, et vous sentez une intense douleur vous déchirer le ventre.

« Par mes moustaches, zut, loupé, » grommelle le scientifique tandis que vous vous effondrez sur le sol.

Le vieil homme approche de vous en maugréant, pose un pied sur votre torse, amène son arme à quelques centimètres de votre crâne et appuie sur la détente.

Un grondement terrible, un flash éblouissant, et puis plus rien.

Ainsi se termine votre aventure.

## 11

La noirceur ambiante est si profonde que vos lampes-torches peinent à la percer. À votre gauche s'élève une falaise sombre, grossièrement taillée ; à votre droite plonge un précipice béant. Au-dessus et au-dessous de vous s'étendent des ténèbres insondables.

« La escalera del Infierno, » murmure Perez, la voix tremblante.

« Ne soyez pas stupide ! No seas estúpido ! Tenez votre langue et suivez-moi, » lui répondez-vous d'un ton ferme.

Vous descendez les premières marches de l'escalier. Celles-ci sont étonnamment étroites et basses – comme si elles avaient été conçues pour une race de pygmées ou de nains – ce qui rend votre progression particulièrement dangereuse et pénible. Tandis que vous vous enfoncez dans l'ombre, vous remarquez avec effroi que la faible lueur qui émane du portail par lequel vous êtes entrés se déplace lentement : alors qu'elle devrait se trouver derrière vous, elle se situe maintenant sur votre droite ! Vous finissez par comprendre que l'endroit où vous vous trouvez s'apparente à un immense gouffre circulaire. La courbure de l'escalier aménagé le long de sa paroi est presque insensible, mais vous la percevez maintenant.

Vous continuez à descendre, et le temps file, monotone. Une heure s'écoule, bientôt deux. Le silence est pesant, parfois rompu par l'un ou l'autre de vos compagnons – mais les paroles prononcées sont toujours brèves et rarement encourageantes. L'aspect cyclopéen des lieux vous pèse, vous renvoyant à votre propre insignifiance. La fatigue commence à vous gagner. Vos pas deviennent hésitants. Et cela d'autant plus que rien ne vous permet d'affirmer que vous approchez du fond ! Les mots de Perez se

répètent encore et encore dans votre tête... L'escalier qui mène en Enfer... Un frisson vous parcourt l'échine. Et si c'était vrai ?

Enfin, vous arrivez à une sorte de palier sur lequel s'ouvre l'entrée d'un tunnel peu profond. Vous proposez à vos compagnons de vous arrêter quelques instants pour récupérer un peu, une offre qu'ils s'empressent d'accepter. Vous pénétrez dans la petite cavité creusée dans la roche. Tout au fond, un dessin a été gravé contre la paroi. Vous vous en approchez, intrigué. Vous avez le plus grand mal à identifier ce qu'il représente, sauf certains éléments qui vous paraissent vaguement familiers. Par exemple, cette construction névrotique, se pourrait-il qu'il s'agisse du temple ? Et cette lumière qui semble tomber du ciel... N'est-ce pas ainsi que le Mandataire vous a décrit l'Artefact ? En revanche, impossible d'interpréter l'omniprésence de ces créatures reptiliennes... Une représentation stylisée de la peuplade qui a bâti cet endroit, peut-être ? À moins que ces hommes-lézards ne soient eux-mêmes... Non, cette pensée est intolérable !

Mais qu'importe tout cela. Vous vous asseyez sur le sol et vous appuyez contre le mur, épuisé. Vous avez bien mérité un peu de repos... Vous regardez vos compagnons. Perez et Jensen dorment déjà. Pas raisonnable... Trop risqué... Vous dodelinez

de la tête. Vos yeux se ferment tout seuls. Vous luttez encore un peu, mais l'attrait du sommeil est trop fort.

*Si Jade est encore parmi vous, rendez-vous au 38. Sinon, rendez-vous au 23.*



12

L'Indien vous dévisage en affichant un sourire de mauvais augure.

« N'est-ce pas évident ? » vous demande-t-il avec agressivité. « La revanche de mon peuple contre le vôtre, bien sûr ! Par le pouvoir de l'Artefact, les dieux anciens reviendront bientôt parmi nous, incarnés en moi ! Alors je libérerai les miens du joug de votre race maudite, puis j'irai brûler vos terres, je les mettrai à feu et à sang – comme vous l'avez fait jadis pour les nôtres ! »

Loco s'empare alors de son long coutelas et le lance vers vous d'un même geste, vous prenant par surprise. Vous tentez d'esquiver mais vous n'êtes pas assez rapide, et l'arme vous érafle le crâne. *Vous perdez 1 point de Vitalité.* Puis l'homme se jette sur vous en poussant un rugissement de bête.

Vous encaissez de votre mieux le choc de son assaut, mais vous n'êtes pas de taille à lutter contre un tel colosse, d'autant plus que sa fureur décuple ses forces. Loco vous plaque contre la paroi et vous enserre le torse comme dans un étau, faisant craquer vos côtes et vous coupant la respiration. Impossible de vous servir d'une de vos armes. *Vous perdez 1 point de Vitalité supplémentaire.* Par chance, en tâtonnant, votre main se referme sur l'un des flambeaux de métal qui éclairent la salle. Vous vous en saisissez, le décrochez avec peine, et rassemblez toute l'énergie qu'il vous reste pour en donner un grand coup sur le dos de votre adversaire. Loco émet un grognement étouffé et relâche un peu son étreinte ; vous en profitez pour vous dégager.

Un cri horrifié retentit alors. Les longs cheveux de l'Indien ont pris feu, et les flammes sont en train de se répandre sur son corps tout entier ! Le misérable se roule maintenant au sol pour essayer d'éteindre l'incendie surnaturel qui le consume, mais rien n'y fait. Son cri désespéré atteint son

paroxysme puis décroît peu à peu. Enfin, il cesse de se débattre. Écœuré, vous replacez la torchère sur le mur. Vous ne voudriez pas connaître le même sort que Loco – aucun homme ne mérite de mourir comme cela.

Vous vous retournez vers l'idole maléfique qui vous surplombe de haut. Vous approchez du puits, tendez vos mains vers le coffret... L'Artefact est à l'intérieur, vous en avez la certitude... Vous songez à la récompense, et à ce qu'elle signifie : la fin de votre vie d'errance à travers le monde.

Soudain, un mouvement attire votre attention. Une petite silhouette sombre et difforme vient d'apparaître près du sommet de la statue, brandissant une sorte de bâton aux deux extrémités acérées ! L'être inhumain bondit sur vous avec une étonnante agilité, faisant voler en l'air les pans de son large manteau noir. Soyez prêt à livrer un ultime combat !

*Ajoutez votre Score à votre Vitalité. Si le résultat obtenu est pair, suivez les [☺] ; s'il est impair, suivez les (☹).*

[☺] *Si vous avez le code "premier sang", rendez-vous au 2. Sinon, rendez-vous au 46.*

(☹) *Si vous avez le code "premier sang", rendez-vous au 33. Sinon, rendez-vous au 9.*



La déflagration illumine la nuit. Heurtée par votre tir, la créature bascule en arrière et tombe derrière son rocher. *Notez le code "premier sang"*. Simultanément, Loco se précipite vers vous. En vous servant de votre fusil comme d'une batte, vous parvenez à lui faire voler son couteau des mains, mais l'Indien est beaucoup trop fort ; il arrache votre arme et se jette sur vous avec un hurlement sauvage, vous faisant basculer en arrière. Ses doigts semblables à des griffes se resserrent autour de votre gorge... Vous vous débattez, mais sans résultat... L'air commence à vous manquer, votre vue s'obscurcit... lorsque votre adversaire s'effondre sur vous de tout son poids, assommé.

*Néanmoins, vous perdez 2 points de Vitalité.*

Vous levez les yeux. Jade se tient debout au-dessus de vous, votre fusil entre les mains. Encore faible, vous repoussez le corps de Loco. Acceptant la main tendue de la jeune femme, vous vous relevez avec peine.

« Merci, » lui dites-vous simplement, en massant votre cou endolori. « Sans votre intervention, cette brute aurait eu raison de moi. »

« Que s'est-il-passé ? » vous demande-t-elle en vous rendant votre arme.

Sans répondre, vous faites le tour de la pierre gravée de symboles où se tenait l'être sur lequel vous avez fait feu. Aucune trace de lui. Vous êtes pourtant sûr de l'avoir touché ! Étrange, décidément.

Jade vous répète sa question. Vous devinez qu'il serait tout sauf profitable de chercher à lui mentir, aussi choisissez-vous de lui dire la vérité. En dépit de sa bizarrerie et du manque flagrant de preuves, votre récit semble la convaincre. Vous entendez alors un grognement. Vous vous retournez vers Loco, prêt à vous défendre.

Le colosse a repris conscience et se redresse péniblement.

« Je... Pardon, » vous dit-il en gardant le regard baissé. « Cette Chose, je ne sais pas ce qu'elle m'a fait... Je n'étais plus maître de moi-même. »

Vous hochez la tête. Vous êtes tenté de le croire, mais vous vous promettez néanmoins de garder un œil sur lui.

Inutile de rester plus longtemps en ces lieux sinistres. Avec Jade, vous décidez d'une explication à donner à la troupe, puis vous retournez au bivouac. Vous constatez alors que la plupart des hommes ont été réveillés par la détonation, et qu'ils sont rassemblés autour de Jensen, apeurés. Avec un certain aplomb, Jade parvient à les

convaincre que vous avez tiré sur un jaguar qui rôdait dans les environs du camp.

Enfin, le soleil du matin perce au-dessus de la jungle amazonienne, chassant l'horreur nocturne. Le moment est venu d'entrer dans le temple !

*Rendez-vous au 7.*



14

Vous baissez la tête.

« C'est entendu, » dites-vous. « J'abandonne. Je ne ramènerai pas l'Artefact en Europe. Je ne toucherai pas la récompense. » Malgré vous, un

rire amer s'échappe de vos lèvres. « Mais c'est peut-être mieux ainsi. »

Une expression de surprise se peint sur le visage éthéré de Jade.

« C'est une sage décision, » approuve-t-elle. « Pourtant, j'aurais aimé savoir... Vous n'êtes pas homme à renoncer facilement, alors pourquoi ?... »

Vous plongez votre regard dans le sien, puis vous désignez d'un geste vague la monstrueuse effigie du dieu Néant.

« Disons que j'ai fini par ouvrir les yeux, tout simplement. Il y a des forces en ce monde qui dépassent l'entendement des hommes. L'Artefact est lié à ces forces, et je frémis en imaginant l'usage que pourrait en faire un esprit malveillant. Non... L'humanité n'a pas besoin de ça. »

Le fantôme de la jeune femme hoche la tête.

« Je réalise maintenant que je me trompais sur votre compte. C'est dommage... Si c'était à refaire... Allons, inutile d'avoir des regrets. Aucun adieu n'est définitif. Tôt ou tard, nos chemins se croiseront à nouveau. »

Alors que la silhouette de Jade commence à s'effacer, elle vous adresse un petit signe de la main.

« Au revoir, » murmurez-vous en imitant son geste.

Aucune réponse – le spectre a déjà disparu.

Vous quittez la salle, le cœur lourd et léger à la fois. Sans aucun doute, vous avez beaucoup perdu aujourd'hui, mais ce que vous avez gagné en échange est presque aussi important : la promesse d'une nouvelle rencontre, sous d'autres cieux...

... Et sur de meilleures bases, cette fois ?

## 15

Non sans une certaine appréhension, vous vous avancez sur le vaste espace sablonneux. Votre progression est difficile, car chacun de vos pas s'enfonce profondément, et la poudre luminescente s'envole dans les airs. Bientôt, un nuage scintillant vous environne, s'élevant jusqu'à plusieurs fois votre hauteur – un phénomène qui n'est pas dénué de beauté.

Mais... Avez-vous bien vu ? Oui, à une cinquantaine de mètres sur votre gauche, entre deux monticules pulvérulents, il vous semble percevoir comme une ondulation... Comme si quelque chose que vous devinez de grande taille évoluait sous la surface ! Vous ignorez le sens d'une telle manifestation, mais dans un tel lieu mieux vaut s'attendre au pire, aussi accélérez-vous votre

marche en exhortant vos compagnons à se calquer sur votre rythme.

Vous jetez un coup d'œil en arrière. Jensen paraît avoir du mal à vous suivre. Avec un frisson, vous constatez alors que des nuages chatoyants s'élèvent d'un peu partout, et que le sol est animé de mouvements spasmodiques. Voilà qui sent mauvais, très mauvais.

« Courez ! » criez-vous – et vous vous élancez aussitôt.

Il vous reste encore 500 mètres à parcourir. 400, 300... Soudain, un hurlement terrorisé retentit. Vous vous retournez à nouveau... Et vous manquez de défaillir. Car c'est une scène horrible, démentielle, qui se déroule sous vos yeux !

Émergeant à peine du sable, la tête d'une sorte d'énorme scolopendre est agrippée à l'un des pieds de l'archéologue, qui est tombé à terre et se débat dans la poussière ! Il vous faut agir, vite !

Allez-vous vous porter au secours de Jensen, votre machette à la main ? *Rendez-vous au 35.* Ou préférez-vous rester où vous êtes et tenter d'abattre la bête au fusil ? *Rendez-vous au 4.* Ou vous résignez-vous à abandonner votre compagnon ? *Rendez-vous au 29.*

*Notez le code "duo".*

Les mains tremblantes, vous vous emparez du coffret. Il s'agit d'une petite boîte carrée, en or, ornementée d'un entrelacs inextricable de corps hideux. Jade a raison, l'Artefact est à l'intérieur, vous en avez la certitude. Vous songez à la récompense... Enfin, vous allez pouvoir raccrocher...

Brusquement, vous entendez Jade pousser un cri. Vous vous retournez aussitôt. La jeune femme gît sur le sol, visiblement inconsciente – ou pire encore. Debout au-dessus d'elle se tient un être inhumain, difforme, de petite taille, entièrement couvert d'un manteau noir à capuche qui le dissimule à vos yeux. Celui-ci bondit vers vous en brandissant une sorte de bâton dont les deux extrémités sont pourvues de pointes effilées. Un combat mortel s'engage alors.

*Ajoutez votre Score à votre Vitalité. Si le résultat obtenu est pair, suivez les [☺] ; s'il est impair, suivez les (☹).*

[☺] *Si vous avez le code "premier sang", rendez-vous au 2. Sinon, rendez-vous au 46.*

(☹) *Si vous avez le code "premier sang", rendez-vous au 33. Sinon, rendez-vous au 9.*

L'issue n'est plus qu'à 200 mètres... 150... 100... lorsqu'une nouvelle créature surgit du sable, vous prenant au dépourvu. D'un coup de machette, vous lui sectionnez plusieurs pattes, puis vous enfoncez votre lame dans son immonde gueule, traversant de part en part sa tête répugnante. L'arthropode vous asperge de son sang vert nauséabond, mais vous n'y prêtez pas attention – vous êtes trop occupé à survivre.

Alors que vous approchez du but, un cri strident vous fait tourner la tête : Perez ! Vous songez un instant à intervenir, mais vous vous ravisez, car un flot rougeâtre inonde déjà la carapace de la bête qui l'a attaqué. Le malheureux se débat encore, mais son hurlement n'est plus qu'un gargouillis étouffé.

Puisant dans vos dernières réserves d'énergie, vous reprenez votre course désespérée. Devant vous, Jensen vient d'atteindre la sortie, une faille irrégulière qui s'ouvre dans l'escarpement rocheux. Enfin, vous y arrivez à votre tour, et vous vous y engouffrez sans hésiter.

Le passage est à la fois sinueux, étroit et sombre ; fort heureusement, vous avez toujours avec vous votre torche électrique. Vous vous retournez régulièrement pour surveiller vos arrières, mais les scolopendres géantes n'ont pas l'air disposées



à vous suivre. Et si un danger pire encore vous guettait, caché quelque part dans les ténèbres ?

Bientôt, vous rejoignez Jensen. De tout votre groupe, vous êtes apparemment les deux derniers survivants. L'archéologue a l'air épuisé, mais il ne semble pas très heureux de vous voir. Vous marchez de concert pendant une dizaine de minutes, côte à côte parfois, lorsque la largeur du souterrain le permet, l'un derrière l'autre le plus souvent. Une lueur grise commence à se répandre autour de vous, s'intensifiant peu à peu, jusqu'à rendre superflu l'usage de vos lampes. Au détour d'un renforcement, une ouverture inégale apparaît... Vous vous en approchez... Et vous vous figez aussitôt, épouvanté !

« Allons Capitaine, ne me dites pas que vous avez peur d'une simple statue, » se moque Jensen en passant devant vous.

À sa suite, vous pénétrez dans une vaste chambre circulaire en pierre finement taillée. L'endroit est éclairé par des flambeaux métalliques qui diffusent une lumière pâle, figée. L'archéologue a raison, la chose qui se tient au centre de la salle est effectivement une statue – mais quelle statue ! Une abomination tentaculaire cauchemardesque qui se dresse sur un haut piédestal, lui-même placé au cœur d'un puits dont les profondeurs se perdent dans l'obscurité.

Le scientifique s'en approche respectueusement.

« Khalkhru, » souffle-t-il, le regard éclairé d'une flamme démente. « Te voilà enfin... »

Vous remarquez alors que la gigantesque idole tend l'un de ses nombreux membres au travers de l'abîme, et que sur celui-ci est posé une sorte de reliquaire, l'amenant juste à votre portée. Jensen paraît hésitant, mais vous sentez bien qu'il meurt d'envie de s'en emparer.

Allez-vous le laisser faire ? *Rendez-vous au 43.*  
Ou préférez-vous le devancer ? *Rendez-vous au 10.*



Vous attrapez le monstre par son vêtement de toile épaisse, et vous le poussez de toutes vos forces pour le projeter dans l'abîme. Celui-ci

s'accroupit alors, s'agrippant fermement au sol ; emporté par votre élan, vous basculez sur son dos en direction du gouffre !

► *Si votre Vitalité est supérieure ou égale à 5 :*

In extremis, vous réussissez à vous rétablir.

[☺] Allez-vous répliquer en attaquant votre ennemi avec votre machette ? *Rendez-vous au 9.*  
Ou tenter de vous servir de votre fusil ? *Rendez-vous au 5.*

(☹) Allez-vous essayer d'arracher à votre ennemi son redoutable bâton ? *Rendez-vous au 2.*  
Ou temporiser prudemment, en tentant de trouver une faille dans sa défense ? *Rendez-vous au 33.*

► *Si votre Vitalité est inférieure à 5 :*

Par malheur, vous ne parvenez pas à éviter la chute, et vous disparaîsez dans le puits, avalé par les ténèbres. C'est la fin de votre aventure.

## 19

*Retranchez 2 points à votre Score.*

D'un ton que vous espérez sans réplique, vous ordonnez à Loco d'ouvrir la porte. L'Indien vous adresse un regard amusé.

« Je pourrais refuser, » vous répond-t-il. « En ces lieux, la loi des Hommes ne s'applique plus.

L'ancien esclave peut prendre la place du maître, et le maître devenir l'esclave. Mais je vais vous prouver que votre prétendue science moderne n'est qu'une supercherie. »

Sur ces paroles, Loco s'avance vers le portail... et appuie de toutes ses forces sur le battant gauche ! Celui-ci s'écarte sans que rien d'anormal ne se produise, dévoilant les premières marches d'un escalier qui se noie dans les ténèbres.

Vous vous retournez vers Jensen. L'archéologue paraît un peu embarrassé, mais ne dit rien. Sans rien trouver à dire vous non plus, vous franchissez le seuil obscur, vos compagnons à votre suite.

*Rendez-vous au 11.*

## 20

Ce vaste espace sablonneux ne vous dit rien qui vaille, et vous craignez de le traverser à découvert, aussi décidez-vous de rester au plus près de la falaise. Malgré cette précaution, chacun de vos pas s'enfonce profondément dans la fine poudre moirée, la dispersant dans l'air, et une nuée iridescente vous environne bientôt. En d'autres circonstances, vous auriez qualifié ce phénomène de féérique ; en ces lieux étranges, vous ne le trouvez qu'inquiétant.

Vous avez parcouru environ un tiers de la distance qui vous sépare de la sortie, lorsque vous remarquez que de nouveaux nuages brillants commencent à s'élever d'un peu partout autour de vous, et que le sol pulvérulent semble animé de vibrations... Ou alors... Se pourrait-il qu'il y ait des choses vivantes qui évoluent sous sa surface ?

Vous secouez la tête. Voilà typiquement le genre de question dont vous préférez ignorer la réponse.

« Courez ! Vite ! » hurlez-vous à vos compagnons.

Soudain, quelque chose d'énorme émerge du sable à une vingtaine de mètres devant vous. Vous poussez un cri de surprise et de terreur mêlées. Un ver ? Non, cela ressemble plutôt à une gigantesque scolopendre ! Avec une vivacité effrayante, la bête obscène se rue vers votre groupe, tandis que d'autres de ses congénères commencent à s'extraire du sable !

Inutile d'épauler votre fusil : ces horreurs sont beaucoup trop nombreuses. Peut-être pourriez-vous en éliminer quelques-unes, mais vous seriez rapidement submergé par leur grouillante multitude. Vous empoignez votre machette, affichant une expression déterminée.



**20** Soudain, quelque chose d'énorme émerge du sable à une vingtaine de mètres devant vous.

Mais l'immense arthropode est déjà sur vous, frétilant affreusement sur ses membres innombrables, sa gueule béante aux mandibules acérées prête à vous déchirer la gorge. D'un geste précis, vous abattez votre lame sur la tête de la créature, lui fracassant le crâne dans un bruit répugnant. Hélas, un soubresaut de son corps monstrueux vous heurte de plein fouet, vous précipitant dans la poussière. *Vous perdez 1 point de Vitalité.* Vous vous relevez le souffle coupé, et tant bien que mal vous reprenez votre course vers la sortie.

*À présent veuillez choisir un chiffre au hasard (compris entre 0 et 9), puis rendez-vous au 48 !*

## 21

Avant que vous n'ayez pu réagir, le coup de feu explose, et vous sentez une intense douleur vous déchirer le ventre. Vous vous effondrez sur le sol.

Le vieil homme s'approche nonchalamment de vous.

« Vous allez rire, » vous dit-il. « Figurez-vous que c'est moi qui vous ai confié cette mission, en vous contactant par le biais du Mandataire... Pour garder mon identité secrète, vous comprenez. Je voulais que vous le sachiez avant de rejoindre l'Au-Delà. Je suis sûr que vous appréciez l'ironie. »

Jensen pose un pied sur votre torse, amène son arme à quelques centimètres de votre crâne et appuie sur la détente.

Un grondement terrible, un flash éblouissant, et puis plus rien.

Ainsi se termine votre aventure.

## 22

Au moment même où vous pressez la gâchette, Loco se précipite sur vous, son arme dressée. À cette distance, impossible de manquer votre cible ; frappé de plein fouet à la poitrine, l'homme tombe à genoux puis s'effondre dans la terre meuble. Sans perdre un instant, vous dirigez votre fusil vers la créature, mais celle-ci s'est déjà fondue dans la nuit.

Vous vous agenouillez auprès du corps de l'Indien pour l'examiner. Il est mort, comme vous vous en doutiez – il ne pouvait guère en être autrement, mais c'était lui ou vous. *Retranchez 1 point à votre Score.*

Un bruit de branchages cassés vous arrache à vos pensées et vous fait tressaillir. Vous relevez vivement votre fusil, avant de le rabaisser aussitôt. Une mince silhouette féminine vient de pénétrer dans la clairière. Jade.



« Capitaine ?... Que... Que s'est-il-passé ? » vous demande-t-elle.

Vous la regardez dans les yeux. Vous y lisez de la surprise, une certaine déception, et peut-être aussi de la peur. Difficile de savoir quoi penser d'un tel mélange. En tout cas, inutile de chercher à lui mentir – elle ne vous croirait pas. Vous choisissez donc de lui dire la vérité.

En dépit de son invraisemblance et du manque flagrant de preuves, votre récit semble la convaincre. Vous décidez ensemble d'une explication à donner à la troupe, puis vous retournez au camp. Vous constatez alors que la plupart des hommes ont été réveillés par le coup de feu, et qu'ils sont rassemblés autour de Jensen, apeurés. Avec un certain aplomb, Jade parvient à leur faire avaler l'idée que Loco a été pris d'un coup de folie, et qu'il s'est attaqué à vous, ce qui vous a obligé à l'abattre.

Enfin, le soleil du matin perce au-dessus de la jungle amazonienne, chassant l'horreur nocturne. Le moment est venu d'entrer dans le temple !

*Notez la mort de Loco ; pour la suite de cette aventure, lorsque se présenteront des choix se rapportant à lui, vous devrez les ignorer. Rendez-vous au 7.*

Vous flottez doucement. Vous vous sentez bien. Au-dessus de vous, le Soleil est plus éblouissant que jamais. Pourtant, les étoiles sont présentes elles aussi, petites perles brillantes cousues sur l'étoffe noire de l'univers. Machinalement, vous vous mettez en quête de la Grande Ourse – et vous finissez par la trouver, quelque part du côté de votre épaule droite. Vos mouvements sont fluides, légers. Votre corps ne pèse pas plus lourd qu'une plume. En vous retournant pour chercher Cassiopée, vous apercevez la Lune dorée comme une immense goutte de miel, et en arrière plan la Terre, magnifique bulle bleue et blanche suspendue dans l'espace. Elle paraît si fragile vue d'ici... Vous avez l'impression qu'il vous suffirait de la toucher du doigt pour la faire éclater.

Brusquement, vous pivotez sur vous-même avec agilité, en alerte. Il vous semble que... Oui, vous sentez une présence hostile, tout là-bas, très loin, aux confins de la galaxie. Vous concentrez toute votre attention sur cette zone, mais vous ne voyez rien... Ou plutôt si : une petite tache vaguement circulaire, d'un noir absolu, plus profond que celui de l'espace, et qui grossit lentement, très lentement – et pourtant de plus en plus vite. Impossible d'en détacher votre regard. Votre angoisse monte tandis que progresse l'obscurité, inexorablement. Les étoiles y basculent une à

une, y scintillant une dernière fois avant de s'éteindre, comme absorbées par un puits sans fond... C'est un cataclysme d'ampleur cosmique qui se déroule sous vos yeux !

À présent, vous discernez une forme autour de cette bouche ténébreuse... Une silhouette fantomatique qui s'étend sur des milliers d'années-lumières... Quelque chose qui ressemble à un ver gigantesque, obscène, et qui vient vers vous !

La monstruosité occupe maintenant plus d'un dixième de l'espace, et grandit encore au fur et à mesure qu'elle s'approche, avec une rapidité effrayante. Pesamment, le Soleil commence à dériver, attiré par la gueule béante... La Terre et la Lune prennent le même chemin... Et vous vous sentez aspiré vous aussi !

Affolé, vous essayez de fuir. Peine perdue. Tout s'obscurcit autour de vous. L'espace se rétrécit. Une pesanteur terrible vous étouffe, vous écrase. Vous essayez de crier, mais aucun son ne s'échappe de vos lèvres. Votre corps commence à se désagréger...

... Et vous vous éveillez en hurlant !

Autour de vous, vos compagnons vous regardent d'un drôle d'air. Vous vous sentez oppressé, votre cœur bat la chamade. Quel cauchemar ! *Notez le code "prémonition".*

Vous prenez une grande inspiration, en essayant autant que possible de ne rien laisser paraître, puis vous regardez votre montre ; il est temps de repartir.

*Ce bref moment de repos vous a tout de même permis de récupérer 2 points de Vitalité (3 si vous avez le code "blessure"). Rendez-vous au 8.*



## 24

Alors que vous vous approchez du portail, une certaine inquiétude vous envahit. De part et d'autre de celui-ci, les deux idoles démoniaques semblent vous suivre du regard, comme si elles attendaient que vous soyez assez proche d'elles pour se jeter sur vous. Enfin, vous vous arrêtez devant le battant droit. Vous remarquez que sa surface de pierre est totalement unie, dépourvue du moindre ornement, ce qui paraît presque

étrange dans un environnement tel que l'intérieur de ce temple, à ce point surchargé de motifs biscornus. Prudemment, vous avancez votre main. Vos doigts effleurent la roche lisse... et s'y collent aussitôt, prisonniers d'une étreinte glaciale, tandis qu'un froid mortel vous remonte le long du bras !

Paniqué, vous tirez en arrière de toutes vos forces pour vous libérer. Sans succès. Vous redoublez d'effort, et soudain un claquement retentit, libérateur, en même temps qu'une douleur atroce vous envahit. *Vous perdez 4 points de Vitalité.*

Vous ramenez à vous votre main gelée, estropiée. La pulpe de vos doigts n'est plus qu'une bouillie sanglante. De votre main valide vous arrachez un pan de votre chemise, et vous vous en servez pour tenter d'enrayer l'hémorragie. *Notez le code "blessure".*

« Jensen ! » hurlez-vous, votre voix déformée par la souffrance. « Bon sang, que s'est-il passé ? »

Le scientifique bredouille quelques mots confus qui se veulent probablement des excuses. Furieux, vous l'agrippez par l'épaule.

« Débrouillez-vous comme vous voulez, mais ouvrez-moi cette porte ! » criez-vous.

*Rendez-vous au 3.*

Incapable de dominer votre rage, vous projetez l'archéologue contre l'idole démoniaque à l'aspect reptilien. L'homme la percute violemment et s'effondre à terre, avant de se recroqueviller entre les pattes griffues du monstre de pierre, affolé, pantelant. En dépit du dégoût qu'il vous inspire désormais, cette vision pathétique suffit à apaiser votre courroux, et vous vous détournez de lui, reportant votre attention sur ce qu'il reste du corps de Jade.

« ¡ Capitán, atención ! »

La voix de Perez, apeurée.

Vous faites aussitôt volte-face. Toujours affalé sur le sol, Jensen est en train d'extraire de sa veste un objet métallique de petite taille qui ressemble à un revolver ! Vous vous précipitez sur lui, et vous le lui arrachez des mains avant qu'il n'ait eu le temps de s'en servir.

« Je croyais que vous détestiez la violence, Jensen, » lui dites-vous en examinant l'arme miniature. « Intéressant modèle... Je me demande quelle précision on peut avoir avec un canon aussi court... J'ai bien envie de l'essayer. »

Vous pointez le viseur sur l'archéologue. Avec satisfaction, vous notez que son visage barbu est décomposé par la peur. Vous éclatez de rire.

« Tenez, voilà votre joujou. » Vous jetez le revolver à ses pieds d'un geste méprisant. « Je vous tiens à l'œil, Jensen. Je sais maintenant quel type d'homme vous êtes, et de quoi vous êtes capable ; vous ne pourrez plus me surprendre. Je risque d'avoir besoin de vous, et c'est pourquoi vous êtes encore en vie. Quant à votre arme, je vous la laisse pour nous aider à faire face aux éventuelles menaces que recèle ce maudit temple. Mais surtout prenez garde, je ne serai pas aussi clément la prochaine fois. Et pour commencer, ouvrez-moi cette porte. »

Le vieillard se relève péniblement, mais sans manquer de ramasser son revolver.

*Notez le code "aiguillon", et rendez-vous au 3.*



## 26

Hélas pour vous, aussi agréables soient-ils, vous vivez vos derniers instants !

Dans quelques heures, épuisé par une soirée épique, vous vous endormirez au côté de Jade... Et vous serez la première victime d'une nouvelle enfant de Xerrchah.

## 27

Conscient de votre rôle de chef, vous vous jetez dans la mêlée sans hésitation. Cette attitude courageuse a un effet bénéfique sur le moral de vos compagnons. *Augmentez votre Score de 1 point.*

Le combat s'engage ; vous devinez rapidement qu'il sera bref et intense. Les machettes de vos hommes s'abattent sur les Esprits de la Jungle, qui ripostent à coups de sagaies et de poignards en os. L'un d'entre eux s'élançe vers vous en esquissant une attaque vicieuse, mais vous parez l'estocade sans difficulté et le décapitez presque d'un revers de votre lame. À vos côtés, Loco se déchaîne comme un dément. Quel guerrier ! Tout le contraire de Jensen qui s'est prudemment éclipsé au début de la bataille – mais l'archéologue vous a suffisamment rabâché son dégoût des armes et de la violence. Quant à Jade, son



automatique à la main, elle sème la désolation dans les rangs ennemis.

Bientôt, vous et les vôtres prenez le dessus. Les Esprits rompent l'engagement et refluent vers la forêt. Hélas pour vous, juste avant de disparaître dans l'ombre, l'un des guerriers se retourne et projette sa lance dans votre direction. Vous échappez de justesse à un coup mortel, mais l'arme vous entaille profondément le flanc. *Vous perdez 3 points de Vitalité.* Maudissant votre malchance, vous renoncez à pousser votre avantage sur les indigènes. Malgré tout, vous leur avez donné une bonne leçon !

*Rendez-vous au 34.*

## 28

L'issue n'est plus qu'à 200 mètres... 150... 100... lorsqu'une nouvelle créature surgit du sable, vous prenant au dépourvu. D'un coup de machette, vous lui sectionnez plusieurs pattes, puis vous enfoncez votre lame dans son immonde gueule, traversant de part en part sa tête répugnante. L'arthropode vous asperge de son sang vert nauséabond, mais vous n'y prêtez pas attention – vous êtes trop occupé à survivre.

Alors que vous approchez du but, un cri strident vous fait tourner la tête : Perez ! Vous songez un instant à intervenir, mais vous vous ravisez, car

un flot rougeâtre inonde déjà la carapace de la bête qui l'a attaqué. Le malheureux se débat encore, mais son hurlement n'est plus qu'un gargouillis étouffé.

Puisant dans vos dernières réserves d'énergie, vous reprenez votre course désespérée. Devant vous, Jade vient d'atteindre la sortie, une faille irrégulière qui s'ouvre dans l'escarpement rocheux. Enfin, vous y arrivez à votre tour, et vous vous y engouffrez sans hésiter.

Le passage est à la fois sinueux, étroit et sombre ; fort heureusement, vous avez toujours avec vous votre torche électrique. Vous vous retournez régulièrement pour surveiller vos arrières, mais les scolopendres géantes n'ont pas l'air disposées à vous suivre. Et si un danger pire encore vous guettait, caché quelque part dans les ténèbres ?

Bientôt, vous rejoignez Jade qui semble vous attendre, nonchalamment appuyée contre la paroi. De tout votre groupe, vous êtes apparemment les deux derniers survivants.

« Ah, Capitaine ! » s'exclame gaiement la jeune femme en vous prenant par le bras, l'air soulagée. « Je suis contente que vous vous en soyez sorti vous aussi ! »

Un peu destabilisé par ce témoignage d'affection inattendu, vous examinez son joli visage du coin

de l'œil, mais sans trouver dans son expression le moindre signe de duplicité. Peut-être est-elle sincère après tout...

Vous marchez de concert pendant une dizaine de minutes, côte à côte parfois, lorsque la largeur du souterrain le permet, l'un derrière l'autre le plus souvent. Une lueur grise commence à se répandre autour de vous, s'intensifiant peu à peu, jusqu'à rendre superflu l'usage de vos lampes. Au détour d'un renforcement, une ouverture inégale apparaît... Vous vous en approchez... Et vous vous figez aussitôt, épouvanté !

Jade se reprend avant vous.

« Je crois que ce n'est qu'une statue, » vous souffle-t-elle.

Ensemble, vous pénétrez dans une vaste chambre circulaire en pierre finement taillée. L'endroit est éclairé par des flambeaux métalliques qui diffusent une lumière pâle, figée. La jeune femme à raison, la chose qui se tient au centre de la salle est effectivement une statue – mais quelle statue ! Une abomination tentaculaire cauchemardesque qui se dresse sur un haut piédestal, lui-même placé au cœur d'un puits dont les profondeurs se perdent dans l'obscurité.

Vous vous en approchez doucement.



**28** *Une abomination tentaculaire cauchemardesque se dresse sur un haut piédestal...*

« Quelle horreur, » vous dit Jade. « J'en ai presque la nausée... »

Vous remarquez alors que la gigantesque idole tend l'un de ses nombreux membres au travers de l'abîme, et que sur celui-ci est posé une sorte de petit coffre, l'amenant juste à votre portée.

« Et s'il contenait l'Artefact ? » vous demande Jade, la voix frémissante d'excitation. « Je ne pense pas que je pourrai l'atteindre, mais peut-être que vous... »

Avec fébrilité, vous tendez les mains vers le mystérieux reliquaire.

*Si votre Score est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au 16. Sinon, rendez-vous au 31.*

## 29

Vous vous détournez de l'affreux spectacle. Inutile de lutter contre une telle créature, vous ne feriez que mettre votre vie en danger pour rien. L'homme est condamné, vous ne pouvez rien faire pour lui – d'autant plus que de nouveaux mille-pattes sont déjà en train de s'extraire du sol. Sans remords, vous vous précipitez vers la sortie. *Notez la mort de Jensen, et soustrayez 3 points à votre Score.*

*À présent veuillez choisir un chiffre au hasard (compris entre 0 et 9), puis rendez-vous au 48 !*

## 30

Vous attrapez votre adversaire par son habit sombre, tirant de toutes vos forces pour le projeter dans l'abîme. À votre grande surprise, celui-ci ne résiste pas – il se laisse entraîner – mais au moment où vous le lâchez il bondit au-dessus du gouffre, prends appui sur la statue et se jette sur vous !

Stupéfié, vous réagissez trop tard, et son arme vous blesse profondément. *Vous perdez 2 points de Vitalité.*

[☺] Allez-vous essayer d'arracher à votre ennemi son redoutable bâton ? *Rendez-vous au 2.* Ou temporiser prudemment, en tentant de trouver une faille dans sa défense ? *Rendez-vous au 33.*

(☹) Allez-vous répliquer en attaquant votre ennemi avec votre machette ? *Rendez-vous au 46.* Ou tenter de vous servir de votre fusil ? *Rendez-vous au 5.*

## 31

Au moment même où vous allez vous emparer du coffret, vous sentez une violente poussée dans votre dos. Terrifié, vous essayez de rétablir votre équilibre – sans succès. D'abord lentement, puis de plus en plus vite, vous basculez dans le gouffre, avalé par les ténèbres.

Comme tous ceux qui ont eu le malheur de tomber dans le Puits du Néant, vous ne mourrez pas, mais votre chute se poursuivra pour l'éternité.

Un sort pire que la mort, s'il en est.



## 32

L'issue n'est plus qu'à 200 mètres... 150... 100... lorsqu'une nouvelle créature surgit du sable, vous prenant au dépourvu. D'un coup de machette, vous lui sectionnez plusieurs pattes, puis vous enfoncez votre lame dans son immonde gueule, traversant de part en part sa tête répugnante. L'arthropode vous asperge de son sang vert nauséabond, mais vous n'y prêtez pas attention – vous êtes trop occupé à survivre.

Alors que vous approchez du but, un cri strident vous fait tourner la tête : Perez ! Vous songez un instant à intervenir, mais vous vous ravisez, car un flot rougeâtre inonde déjà la carapace de la bête qui l'a attaqué. Le malheureux se débat encore, mais son hurlement n'est plus qu'un gargouillis étouffé.

Puisant dans vos dernières réserves d'énergie, vous reprenez votre course désespérée. Devant vous, Loco vient d'atteindre la sortie, une faille irrégulière qui s'ouvre dans l'escarpement rocheux. Enfin, vous y arrivez à votre tour, et vous vous y engouffrez sans hésiter.

Le passage est à la fois sinueux, étroit et sombre ; fort heureusement, vous avez toujours avec vous votre torche électrique. Vous vous retournez régulièrement pour surveiller vos arrières, mais les scolopendres géantes n'ont pas l'air disposées à vous suivre. Et si un danger pire encore vous guettait, caché quelque part dans les ténèbres ?

Bientôt, vous rejoignez Loco. De tout votre groupe, vous êtes apparemment les deux derniers survivants. En dépit des épreuves traversées, l'Indien affiche toujours une expression imperturbable. Vous marchez de concert pendant une dizaine de minutes, côte à côte parfois, lorsque la largeur du souterrain le permet, l'un derrière l'autre le plus souvent. Une lueur grise commence à se répandre autour de vous, s'inten-



sifiant peu à peu, jusqu'à rendre superflu l'usage de vos lampes. Au détour d'un renforcement, une ouverture inégale apparaît... Vous vous en approchez... Et vous vous figez aussitôt, épouvanté !

Loco vous adresse un regard dédaigneux.

« Gardez votre calme Capitaine, ce n'est qu'une statue, » vous dit-il en vous écartant brusquement et en passant devant vous.

À sa suite, vous pénétrez dans une vaste chambre circulaire en pierre finement taillée. L'endroit est éclairé par des flambeaux métalliques qui diffusent une lumière pâle, figée. Le colosse à raison, la chose qui se tient au centre de la salle est effectivement une statue – mais quelle statue ! Une abomination tentaculaire cauchemardesque qui se dresse sur un haut piédestal, lui-même placé au cœur d'un puits dont les profondeurs se perdent dans l'obscurité.

Vous remarquez alors que la gigantesque idole tend l'un de ses nombreux membres au travers de l'abîme, et que sur celui-ci est posé une sorte de reliquaire, l'amenant juste à votre portée.

L'Indien s'en approche doucement.

« Les Ancêtres avaient raison... Mon peuple, l'heure de ta revanche a enfin sonné, » murmure-t-il pour lui-même, un soupçon de triomphe dans la voix.

Intrigué, un peu inquiet aussi – comme si ces quelques mots recelaient une menace – vous décidez de demander à votre compagnon de s’expliquer. Deux questions vous viennent à l’esprit ; choisissez laquelle vous désirez lui poser :

« Quels sont ces Ancêtres dont vous parlez, Loco ? » *Rendez-vous au 41.*

« Une revanche de votre peuple ? Et contre qui ? » *Rendez-vous au 12.*

### 33

Vous observez l’être avec attention. Même s’il est nettement plus petit que vous, son arme lui donne une meilleure allonge, et ses déplacements sont aussi souples que ceux d’un serpent.

Soudain, votre ennemi amorce une attaque. Vous parez aussitôt, mais il s’agissait d’une feinte ; son bâton contourne élégamment votre machette et vous écorche l’épaule. *Vous perdez 1 point de Vitalité.*

[☺] Allez-vous le repousser et le frapper avec votre arme ? *Rendez-vous au 9.* Ou préférez-vous tenter de le faire chuter dans le puits ? *Rendez-vous au 18.*

(☹) Allez-vous essayer de le faire basculer dans le puits ? *Rendez-vous au 30.* Ou tenter de lui arracher son arme ? *Rendez-vous au 2.*



## 34

Le combat s'est achevé sur une victoire, mais vos compagnons survivants ont été durement éprouvés. Quant à vous, votre pragmatisme l'emporte de loin sur vos émotions. En cet instant, votre priorité est d'atteindre le temple le plus rapidement possible, et de préférence avant la nuit – si les Esprits de la Jungle tentaient une nouvelle attaque, l'endroit serait probablement plus facile à défendre. Votre temps est donc précieux, mais vous avez douloureusement conscience de la nécessité d'en consacrer un peu à enterrer vos morts. Les hommes tiennent généralement beaucoup à ces futilités, et vous ne pouvez pas prendre le risque de provoquer une mutinerie.

Vous observez Jade du coin de l'œil. Son visage délicat ne trahit aucun sentiment particulier. Rien

d'étonnant à cela – elle est faite du même bois que vous.

« Avez-vous remarqué ? » vous demande-t-elle subitement. « Les tambours se sont tus ! »

Vous tendez l'oreille. En effet, le martèlement monotone a pris fin. Est-ce de bon ou de mauvais augure ? Avec les Esprits, impossible de le savoir... C'est sans doute la peuplade la moins connue et la plus imprévisible de toute l'Amazonie.

Une demi-heure plus tard, l'expédition est enfin prête à repartir, le strict nécessaire ayant été accompli, et vous lancez impatiemment le signal du départ. Avec regret, vous avez dû vous défaire d'une bonne partie de vos vivres et de votre matériel, faute de porteurs. En espérant ne pas en avoir besoin plus tard...

Tandis que vous progressez vers l'édifice, toujours aux aguets d'une embuscade, vous constatez avec étonnement que la végétation s'éclaircit et se transforme autour de vous. Noircie, flétrie, contrefaite, elle vous donne l'impression d'être malade. Le sol est gorgé d'humidité, et vos pieds s'enlisent jusqu'à mi-botte, ce qui ralentit encore votre avancée. L'odeur habituellement vivifiante de la forêt vierge devient désagréable, insalubre. Quant au temple lui-même, il ne ressemble à rien que vous ayez déjà

vu... Une masse anarchique de pierre sombre – peut-être du basalte – qui paraît moins bâtie que sculptée dans la roche. En dépit de sa taille respectable, il ne vous évoque guère qu'un énorme crapaud accroupi. Rien d'étonnant à ce qu'il n'ait pas été repéré avant.

Enfin, la troupe arrive au pied du monument. Le soleil est sur le point de basculer derrière l'horizon. Devant vous, une sorte de gueule béante s'ouvre dans l'escarpement désordonné. Vous regardez vos hommes : leur inquiétude est manifeste. Pour être franc, vous ne vous sentez pas non plus très à l'aise. Même l'impassible Loco a l'air intimidé. Seul Jensen semble indifférent à l'atmosphère angoissante qui règne en ces lieux : ses yeux vous font penser à ceux d'un gosse qui s'apprête à souffler les bougies de son gâteau d'anniversaire. Ces scientifiques... En dépit de toute leur intelligence, leur capacité de perception est si limitée ! Vous en ririez presque, mais la situation est trop délicate pour cela. La réussite de votre mission, voilà ce qui importe. Retrouver l'Artefact. Il ne faut pas vous disperser.

Décidez-vous de passer la nuit sur place, afin de reprendre des forces avant de pénétrer dans le temple ? *Rendez-vous au 40.* Ou préférez-vous vous y aventurer sans plus tarder ? *Rendez-vous au 7.*

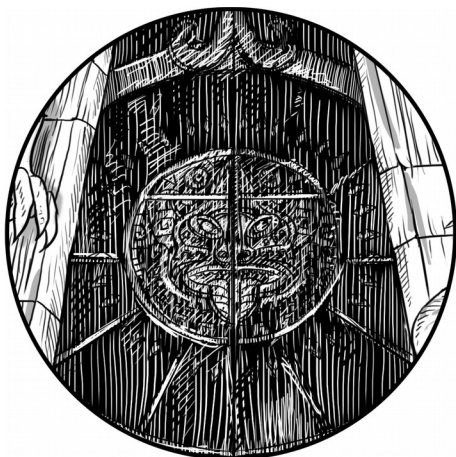
Brandissant votre arme, vous vous précipitez vers le scientifique et la bête qui l'assaille. Jamais de toute votre vie vous n'avez vu de chose plus répugnante ! Avec dégoût, vous abattez votre lame sur ce qui tient lieu de cou à l'odieuse créature. La chitine se brise dans un écœurant craquement sec, et une humeur malodorante s'échappe en giclant.

En émettant une série d'ignobles cliquetis aigus, l'arthropode géant abandonne sa proie et se retourne vers vous. Vous n'avez pas le temps de réagir. Ses mandibules se referment sur votre cuisse et s'enfoncent profondément dans votre chair. *Vous perdez 3 points de Vitalité.* Paniqué, vous levez à nouveau votre machette et vous frappez, frappez, encore et encore, pleurant d'horreur et de souffrance. Ce n'est que lorsque l'affreuse tête se sépare du corps monstrueux que celle-ci relâche enfin son étreinte.

À bout de force, vous vous effondrez sur le sol poudreux, la jambe ensanglantée, votre cœur battant à tout rompre. Vous n'avez pourtant pas de temps à perdre : d'un peu partout, de nouveaux mille-pattes émergent de leur gangue poussiéreuse. Quant à l'archéologue, il s'est déjà relevé ; miraculeusement indemne, il s'enfuit en direction de la sortie sans même vous accorder un

regard. En le maudissant pour son ingratitude, vous lui emboîtez le pas en claudiquant. *Néanmoins, votre conduite courageuse vous permet d'ajouter 2 points à votre Score.*

*À présent veuillez choisir un chiffre au hasard (compris entre 0 et 9), puis rendez-vous au 48 !*



**36**

*Retranchez 2 points à votre Score.*

« Jade, à vous de jouer. Ouvrez-moi ce portail, » ordonnez-vous.

« Moi Capitaine ? Mais enfin... Je ne sais... J'ignore tout des Esprits de la Jungle, comment pourrais-je... » se défend-t-elle.

« Ce ne sont pas les Esprits qui ont construit ce temple, » intervient Jensen d'un air suffisant. « Ils n'en sont que les gardiens. »

« Allez-y Jade, ne faites pas tant d'histoires. De quoi avez-vous peur ? Ce n'est qu'une porte ! »

Conformément aux indications de l'archéologue, la jeune femme pose une main tremblante sur le battant droit du portail. Vous l'entendez pousser un petit soupir avant de s'immobiliser, appuyée contre la pierre, comme si elle reprenait ses forces.

« Dépêchez-vous, nous n'allons pas y passer des heures, » vous impatientez-vous. Pour la brusquer un peu, vous touchez de vos doigts son avant-bras dénudé... et vous les retirez aussitôt. Car sa chair est devenue plus froide que de la glace !

Au même moment, et comme si votre contact avait rompu un équilibre fragile, un crissement sonore retentit. Une fissure est apparue sur la nuque et le dos de Jade, parcourant sa peau et ses vêtements comme s'ils étaient faits d'un même bloc. À nouveau, un craquement se fait entendre, puis d'autres, accompagnés chacun par la naissance d'une nouvelle lézarde. Vous vous reculez, horrifié, tandis que le phénomène s'amplifie... lorsque son corps tout entier se fendille, éclate, se disloque, comme s'il avait été fait de verre !



En un instant, il ne reste plus de la jeune femme qu'un amas de grésil rougeâtre. *Notez la mort de Jade.*

« Incroyable ! » s'exclame Jensen. « Le Souffle du Néant... C'était donc vrai ! »

« Que voulez-vous dire ? » vous écriez-vous, furieux. « Que vous saviez ce qui allait arriver ? Que vous avez sacrifié cette jeune femme pour vérifier je ne sais quelle obscure théorie ? Que ce serait moi qui aurais trouvé la mort si je ne lui avais pas demandé d'ouvrir cette porte à ma place ? »

Tout à votre colère, vous saisissez le scientifique par son col, et vous le secouez brutalement. Celui-ci marmonne quelques paroles confuses que vous entendez à peine, probablement des excuses.

Allez-vous lui administrer une bonne correction ? *Rendez-vous au 25.* Ou préférez-vous l'obliger à ouvrir la porte ? *Rendez-vous au 3.* À moins que vous ne le laissiez en paix, et que vous demandiez à Loco de faire le nécessaire pour que vous puissiez enfin franchir ce portail ? *Rendez-vous au 19.*

## 37

Avant que vous n'ayez pu mettre votre plan à exécution, l'arme de la créature fend l'air avec

une rapidité inouïe. Presque aussi vivement, vous parez le coup avec votre lame, mais l'extrémité pointue du bâton vous entaille le bras. *Vous perdez 1 point de Vitalité.*

En désespoir de cause, vous vous jetez sur votre adversaire. Déconcerté par votre changement brutal de tactique, celui-ci recule en poussant un chuintement reptilien, mais vous l'empoignez à bras le corps et le soulevez au-dessus de votre tête. Vous sentez des crocs et des griffes aiguës vous lacérer les bras, mais vous n'y prenez pas garde. *Vous perdez 1 point de Vitalité supplémentaire.* Enfin, vous vous tournez vers le puits et y précipitez votre ennemi gesticulant. Impuissant, le monstre disparaît dans les ténèbres avec un sifflement de rage.

Vous vous effondrez sur le sol, épuisé... mais vainqueur !

*Si vous avez le code "duo", rendez-vous au 49. Sinon, et si votre Score est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au 53 ; s'il est inférieur, rendez-vous au 52.*

## 38

Vous sentez une main effleurer votre épaule. Péniblement, vous ouvrez les yeux. C'est Jade, penchée sur vous. Dans cette position, son corps élancé aux formes sensuelles vous apparaît plus

désirable que jamais. Tandis que vous vous redressez, vous croisez son regard soucieux, ce qui vous ramène à la réalité. Elle vous fait signe de garder le silence, son index posé sur ses lèvres bien dessinées.

« Venez voir Capitaine, j'ai quelque chose à vous montrer, » vous chuchote-t-elle.

Vous jetez un coup d'œil rapide autour de vous. Vos compagnons dorment paisiblement. Allez-vous faire confiance à Jade ? *Rendez-vous au 44.* Ou préférez-vous continuer à vous reposer ? *Rendez-vous au 23.*



**39**

Jade secoue la tête d'un air abattu.

« Je vous aurai prévenu. Quoiqu'il arrive maintenant, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous-même, » regrette-t-elle encore avant de s'effacer dans les ténèbres.

À peine le fantôme a-t-il disparu qu'une terrible douleur vous déchire le dos, et vous vous effondrez sur le sol. Vous sentez un fluide chaud et poisseux qui se répand sur vous, imprégnant vos habits. *Vous perdez 4 points de Vitalité.* Avec une difficulté immense, vous vous relevez, grièvement blessé. L'être qui vous a traîtreusement attaqué se tient face à vous : une petite silhouette difforme, inhumaine, couverte d'un manteau noir qui la dissimule entièrement. Son arme est une sorte de long bâton aux deux extrémités effilées, dont l'une est rougie de votre sang. Vous allez devoir vous défendre.

*Ajoutez votre Score à votre Vitalité. Si le résultat obtenu est pair, suivez les [☺] ; s'il est impair, suivez les (☹).*

[☺] *Si vous avez le code "premier sang", rendez-vous au 2. Sinon, rendez-vous au 46.*

(☹) *Si vous avez le code "premier sang", rendez-vous au 33. Sinon, rendez-vous au 9.*

## 40

Jusqu'à présent, les Esprits de la Jungle ne vous ont encore jamais attaqué après le coucher du soleil, mais mieux vaut être prudent. Vous choisissez d'établir le campement sur un terrain relativement sec et dégagé situé tout contre la muraille du temple, mais à une distance respec-

table de son entrée, car vous ignorez ce qui serait susceptible d'en sortir à la faveur des ténèbres. D'étranges histoires courent à propos de ce lieu, sinistres pour la plupart. Et vous n'êtes pas sans savoir que les légendes reposent souvent sur un fond de vérité...

Vous définissez les tours de garde. Jade d'abord, puis vous, et enfin Loco. Vous préférez laisser Jensen se reposer – qu'il ait survécu jusqu'ici tient déjà du miracle, et vous ne voudriez pas qu'il meurt d'épuisement juste au moment où il pourrait peut-être se rendre utile. Quant aux porteurs, vous ne pouvez pas compter sur eux.

Vous songez un instant à prendre un rapide repas froid – faire un feu est hors de question – mais l'odeur de putréfaction qui monte de la forêt vous coupe l'appétit, aussi décidez-vous d'aller vous coucher sans plus tarder. Épuisé par une journée harassante, vous vous endormez aussitôt. Malgré la fatigue, votre sommeil est agité, peu réparateur. *Vous regagnez tout de même 3 points de Vitalité.*

Jade vous réveille comme prévu, un peu avant minuit ; c'est déjà à vous de faire le guet. Les secondes, les minutes et les heures s'égrènent lentement, éprouvant votre vigilance, mais rien d'inhabituel ne se produit. Enfin vient le tour de Loco. Vous lui passez le relais sans échanger plus de mots qu'il n'en faut. Inutile de faire semblant,

vous vous appréciez aussi peu l'un que l'autre. Pourtant, vous lui faites relativement confiance, plus qu'à aucun autre membre de votre groupe. Il ne touchera son argent que s'il vous ramène à bon port avec l'Artefact – et cela, il le sait aussi bien que vous.

Vous vous allongez à nouveau sur votre lit de fortune. Cette fois, impossible de trouver le sommeil, et non sans raison : vous sentez de la tension dans l'air, comme si une menace planait sur l'expédition. Vous renoncez définitivement à dormir, et vous vous redressez à demi contre votre sac à dos, vigilant. Tout est calme autour de vous. Pourtant, par le passé, votre sixième sens vous a rarement trompé. À la faveur de la lune, vous suivez du regard Loco qui fait de longs va-et-vient à la lisière du camp... lorsque celui-ci disparaît brusquement dans l'obscurité !

Vous vous levez aussitôt, et vous ramassez votre fusil. À pas de loup, vous vous dirigez vers l'endroit où l'Indien se tenait encore un instant auparavant. Aucune trace de lui. Le cœur battant, vous pénétrez dans la jungle éparsse qui borde le temple. Vous parcourez plusieurs mètres sans rien voir d'anormal, mais la nuit est profonde sous le couvert des arbres... Et si les Esprits vous épiaient, dissimulés dans l'ombre ? Conscient de votre imprudence, vous vous apprêtez à faire demi-tour lorsque vous apercevez soudain la



40 *Quelqu'un d'autre se tient devant lui, dressé sur un rocher qui ressemble à un autel...*

large carrure de Loco, debout dans une petite clairière baignée par la lune... Vous vous approchez doucement...

Un tremblement glacé vous descend le long du dos. Quelqu'un d'autre se tient devant lui, dressé sur un rocher qui ressemble à un autel – ou plutôt quelque chose, car vous ne pouvez pas concevoir que cette silhouette naine et difforme puisse appartenir à un humain !

Tout d'un coup, l'être émet une sorte de sifflement aigu. Loco se retourne dans votre direction. Son visage est dénué d'expression, mais il s'avance vers vous d'un pas résolu. Vous remarquez alors qu'il tient à la main son long coutelas...

Vous pointez votre fusil. Allez-vous faire feu sur votre compagnon menaçant ? *Rendez-vous au 22.* Ou sur l'étrange créature qui paraît lui imposer sa volonté ? *Rendez-vous au 13.*





L'Indien perd aussitôt son sang froid.

« Ne m'appellez plus comme ça ! Je suis Iruanimala, fils et petit fils de roi ! C'étaient mes Ancêtres qui régnaient sur ce pays, il y a longtemps, avant l'arrivée de votre race maudite ! Mais cette usurpation touche à sa fin : par le pouvoir des dieux anciens, je reprendrai bientôt ce qui m'appartient de droit ! » rugit-il, ses yeux sombres brûlant de haine, avant de se jeter sur vous.

Pris par surprise, vous encaissez de votre mieux le choc de son assaut, mais vous n'êtes pas de taille à lutter contre un tel colosse, d'autant plus que sa fureur décuple ses forces. Loco vous plaque contre la paroi et vous enserre le torse comme dans un étau, faisant craquer vos côtes et vous coupant la respiration. Impossible de vous servir d'une de vos armes. *Vous perdez 1 point de Vitalité.* Par chance, en tâtonnant, votre main se referme sur l'un des flambeaux de métal qui éclairent la salle. Vous vous en saisissez, le décrochez avec peine, et rassemblez toute l'énergie qu'il vous reste pour en donner un grand coup sur le dos de votre adversaire. Loco émet un grognement étouffé et relâche un peu son étreinte ; vous en profitez pour vous dégager.

Un cri horrifié retentit alors. Les longs cheveux de l'Indien ont pris feu, et les flammes sont en train de se répandre sur son corps tout entier ! Le misérable se roule maintenant au sol pour essayer d'éteindre l'incendie surnaturel qui le consume, mais rien n'y fait. Son cri désespéré atteint son paroxysme puis décroît peu à peu. Enfin, il cesse de se débattre. Écœuré, vous replacez la torchère sur le mur. Vous ne voudriez pas connaître le même sort que Loco – aucun homme ne mérite de mourir comme cela.

Vous vous retournez vers l'idole maléfique qui vous surplombe de haut. Vous approchez du puits, tendez vos mains vers le coffret... L'Artefact est à l'intérieur, vous en avez la certitude... Vous songez à la récompense, et à ce qu'elle signifie : la fin de votre vie d'errance à travers le monde.

Soudain, un mouvement attire votre attention. Une petite silhouette sombre et difforme vient d'apparaître près du sommet de la statue, brandissant une sorte de bâton aux deux extrémités acérées ! L'être inhumain bondit sur vous avec une étonnante agilité, faisant voler en l'air les pans de son large manteau noir. Soyez prêt à livrer un ultime combat !

*Ajoutez votre Score à votre Vitalité. Si le résultat obtenu est pair, suivez les [☺] ; s'il est impair, suivez les (☹).*

[ ☺ ] *Si vous avez le code "premier sang", rendez-vous au 2. Sinon, rendez-vous au 46.*

( ☹ ) *Si vous avez le code "premier sang", rendez-vous au 33. Sinon, rendez-vous au 9.*

## 42

*Retranchez 1 point à votre Score.*

« À vous l'honneur, Jensen, » dites-vous.

Le scientifique vous jette un regard surpris.

« Ce n'est pas mon rôle Capitaine, vous le savez très bien. Je ne suis là que pour vous éviter de faire des bêtises, voilà tout. »

Vous secouez la tête.

« Descendez de votre nuage, professeur. J'en ai plus qu'assez de votre air supérieur et de vos sarcasmes. Jusqu'ici, vous ne vous êtes pas montré particulièrement utile. Il fallait bien que cela change à un moment ou à un autre, alors je vous le dis : ce moment, c'est maintenant. »

« Jeune impertinent, vous ne songez pas... »

« Oh que si, » l'interrompez-vous d'un air menaçant.

« Le Mandataire vous fera payer cet abus de pouvoir, » marmonne Jensen en s'avançant vers le portail.

« Le Mandataire sera probablement très heureux d'apprendre que l'argent qu'il vous donne aura servi à quelque chose, » lui répondez-vous. « Et je vous informe que désor... »

Vous vous interrompez, stupéfait. Obéissant à votre demande, Jensen vient d'ouvrir la porte – mais en poussant le battant de gauche, l'inverse de ce qu'il vous avait conseillé ! Ou alors... Auriez-vous mal compris ses indications ?

Au-delà du seuil, vous apercevez les premières marches d'un escalier qui se noie dans l'obscurité. En poussant l'archéologue devant vous, vous pénétrez dans l'inconnu.

*Rendez-vous au 11.*

## 43

Vous laissez l'initiative au scientifique, qui tergiverse encore quelques secondes mais qui finit par se décider. À pas mesurés, le vieillard s'avance vers l'horrible statue et se penche au-dessus du vide, tendant les bras vers le coffret. Il parvient à s'en saisir de justesse et reste un moment à le regarder, faisant même entendre une sorte de rire étouffé. Puis vous le voyez s'agiter, comme s'il cherchait quelque chose dans l'une des poches de sa veste...

Au terme de ce manège, il se retourne vers vous. Un affreux sourire déforme son visage, et il tient

à la main un petit revolver qu'il pointe dans votre direction !

*Si vous avez le code "aiguillon", rendez-vous au 47. Sinon, rendez-vous au 21.*



44

Vous vous levez sans faire de bruit, curieux de savoir où Jade veut en venir, et vous la suivez jusqu'à l'entrée du tunnel où Jensen dort à poings fermés. La jeune femme s'accroupit doucement près du scientifique, puis vous fait signe d'approcher en vous désignant l'intérieur de la veste du vieillard, qui s'est retournée dans son sommeil. Vous vous penchez au-dessus ; ce que vous apercevez alors vous fait écarquiller les yeux.

De l'une des poches de l'archéologue dépasse une crosse métallique... Celle d'un minuscule revolver !

Vous étouffez un juron. Ce maudit hypocrite s'est bien moqué de vous, avec sa prétendue hantise des armes ! Avec amertume, vous repensez au discours moralisateur dont il vous a abreuvé depuis le début de l'expédition – mais vous savez maintenant à quoi vous en tenir. *Notez le code "aiguillon"*. Vous remerciez Jade d'un hochement de tête, puis vous retournez vous installer tout au fond de la cavité, près de l'étrange dessin gravé. Cette fois, vous ne vous rendormez pas, bouillant de colère contenue. Après vous être un peu reposé, vous estimez qu'il est temps de repartir.

*Ce bref moment de détente vous a tout de même permis de récupérer 1 point de Vitalité. Rendez-vous au 8.*

## 45

Les Esprits de la Jungle se répandent parmi vos compagnons en semant la panique et la mort. Calmement, vous ôtez votre fusil de votre épaule et vous commencez à tirer ; à vos côtés, Jade dégainé son automatique et fait de même. Vous êtes à peu près aussi adroits l'un que l'autre, et vous faites des ravages dans les rangs des indigènes. Quant à Loco, il arpente le champ de bataille en hurlant et frappant de tout bord, impitoyable, invincible, tel l'incarnation d'un dieu guerrier. En revanche Jensen brille par son absence, mais cela ne vous surprend guère : vous

l'avez assez entendu clamer son dégoût des armes et de la violence. Peu à peu, votre bord prend l'avantage. Les Esprits se replient en désordre vers le couvert des arbres, mais beaucoup de vos hommes ont perdu la vie.

*Retranchez 1 point à votre Score, et rendez-vous au 34.*

## 46

Résolument, vous vous précipitez vers la créature, sabre au clair. Vous tentez un coup de taille, mais votre adversaire le bloque facilement à l'aide de son bâton. Alors que vous relevez votre lame pour frapper à nouveau, une queue écaillée vous heurte violemment les jambes, balayant vos appuis, et vous vous écroulez sur le sol. *Vous perdez 1 point de Vitalité.*

Vous roulez sur vous-même pour vous mettre hors de portée, puis vous vous redressez, mais l'être prépare déjà un nouvel assaut.

[☺] Allez-vous tenter de lui arracher son arme ? *Rendez-vous au 2.* Ou de le faire tomber dans le puits ? *Rendez-vous au 30.*

(☹) Allez-vous essayer d'arracher à votre ennemi son redoutable bâton ? *Rendez-vous au 37.* Ou temporiser prudemment, en tentant de trouver une faille dans sa défense ? *Rendez-vous au 33.*

Heureusement pour vous, vous connaissiez le secret du vieil homme, et vous aviez anticipé sa trahison. Vous vous jetez de côté juste au moment où part le coup de feu. La balle vous manque, et vous vous précipitez vers l'avant. Surpris, Jensen recule, manquant de basculer dans le puits. Avant qu'il ait pu tirer à nouveau, vous l'attrapez par le bras et le lui tordez violemment. Le revolver tombe sur le sol ; d'un coup de pied, vous l'expédiez dans l'abîme. L'archéologue se débat avec l'énergie du désespoir, mais sa force n'est pas comparable à la vôtre et vous le maîtrisez bientôt.

« Donnez-moi cette boîte ! » criez-vous.

Vaincu, Jensen s'exécute en vous lançant un regard où se mêlent la haine et la peur. D'une bourrade, vous le repoussez au loin, et vous posez vos yeux sur le coffret. L'Artefact est à l'intérieur, vous en avez la certitude. Vous songez à la récompense... Enfin, vous allez pouvoir raccrocher...

C'est alors qu'une silhouette sombre jaillit de derrière la statue et bondit sur le scientifique, brandissant une sorte de bâton dont les deux extrémités sont des pointes acérées. L'être est petit, difforme, et un ample manteau noir le dissimule entièrement, mais sa nature est clairement inhumaine. D'un geste rapide, il plante son arme





47 *L'être plante son arme dans le torse de Jensen puis la retire dans un jet de sang.*

dans le torse de Jensen qui s'effondre sans un cri, puis la retire dans un jet de sang. Finalement, il se retourne vers vous. Préparez-vous à défendre votre vie !

*Ajoutez votre Score à votre Vitalité. Si le résultat obtenu est pair, suivez les [☺] ; s'il est impair, suivez les (☹).*

[☺] *Si vous avez le code "premier sang", rendez-vous au 2. Sinon, rendez-vous au 46.*

(☹) *Si vous avez le code "premier sang", rendez-vous au 33. Sinon, rendez-vous au 9.*



## 48

*Gardez bien en mémoire le chiffre que vous venez de choisir.*

*Le moment est venu de faire le compte du nombre de personnes qui composent votre groupe. Avec vous-même, ce nombre doit être compris entre deux et cinq (pour mémoire, Jade, Loco, Jensen et Perez sont susceptibles de vous accompagner).*

► *Si vous n'êtes plus que deux, quel que soit le chiffre que vous avez choisi, rendez-vous au 6.*

- ▶ *Si vous êtes trois,*
  - ▶ *et que vous avez choisi le chiffre 1, 4 ou 7, rendez-vous au 6.*
    - ▶ *sinon, et si Loco vous accompagne, rendez-vous au 32.*
    - ▶ *sinon, et si Jade vous accompagne, rendez-vous au 28.*
    - ▶ *sinon, et si Jensen vous accompagne, rendez-vous au 17.*
  
- ▶ *Si vous êtes quatre,*
  - ▶ *et que vous avez choisi le chiffre 3 ou 8, rendez-vous au 6.*
    - ▶ *sinon, et si Loco et Jade sont encore avec vous, rendez-vous au 32.*
    - ▶ *sinon, et si Jade et Jensen sont encore avec vous, rendez-vous au 28.*
    - ▶ *sinon, et si Jensen et Loco sont encore avec vous, rendez-vous au 17.*
  
- ▶ *Si vous êtes cinq,*
  - ▶ *et que vous avez choisi le chiffre 6, alors rendez-vous au 6 !*
  - ▶ *et que vous avez choisi le chiffre 2, 5 ou 9, rendez-vous au 32.*
  - ▶ *et que vous avez choisi le chiffre 0, 3 ou 7, rendez-vous au 28.*
  - ▶ *et que vous avez choisi le chiffre 1, 4 ou 8, rendez-vous au 17.*

Vous vous précipitez vers Jade. Sa chemise est couverte de sang, ce qui vous fait craindre le pire, mais en arrivant auprès d'elle vous vous rendez compte qu'elle n'est que superficiellement blessée. Vous l'aidez à se relever, glissant votre bras autour de sa taille fine. Elle vous sourit. Une étrange lueur brille dans son regard, comme si... Bon sang, est-il possible qu'une telle chose vous arrive encore, à votre âge ?

Vous ramassez le reliquaire qui était tombé sur le sol au moment de l'attaque du dernier gardien. Un objet répugnant. La jeune femme tend vers lui une main hésitante, comme pour l'ouvrir, mais vous l'arrêtez.

« Non, » lui dites-vous. « Laisse au dieu Néant son ultime secret. Je n'ai pas vraiment envie de savoir ce que contient ce coffre. Le Mandataire en fera ce qu'il voudra. Nous, nous en avons assez vu, tu ne crois pas ? »

Pour toute réponse, Jade adresse un rapide coup d'œil à l'effroyable statue, puis acquiesce d'un hochement de tête. Ensemble, vous quittez la salle. Vous songez aux nombreuses épreuves qui vous attendent encore, obstacles menaçants dressés sur le chemin du retour vers la civilisation. Au-delà, un mur blanc vous empêche de déchiffrer les lignes de votre avenir...

*En oubliant les règles, peut-être pourriez-vous le franchir, mais le voulez-vous vraiment ?*

## 50

Debout devant l'immense baie vitrée, vous regardez le soleil qui se couche sur la ville en contrebas. Embrassé par les feux du crépuscule, cet enchevêtrement d'immeubles et de ruelles vous évoque une jungle sinistre, artificielle, qui vous met mal à l'aise. Toujours aucune nouvelle du Mandataire, en dépit de vos appels répétés. Vous commencez à vous poser des questions.

Vous vous retournez en entendant s'ouvrir derrière vous la porte de la chambre. Jade se tient sur le seuil, un léger sourire aux lèvres, magnifique dans sa nuisette en soie blanche. Lascivement appuyée au montant, elle reste silencieuse, laissant s'exprimer son corps et son regard. Vos préoccupations s'évanouissent aussitôt. Avant ces jours-ci, jamais vous ne vous étiez senti aussi heureux !

*Si vous avez le code "prémonition", rendez-vous au 51. Sinon, rendez-vous au 26.*

## 51

Quelques heures plus tard, vous vous endormez paisiblement, épuisé par une soirée épique. Soudain, un mauvais pressentiment vous tire de

votre sommeil. Une menace plane – votre instinct de survie se trompe rarement. Vous vous redressez légèrement sur un coude. Jade est assise à côté de vous, trempée de sueur, la respiration rapide.

« Encore ce cauchemar ? » lui demandez-vous.

« Oui, toujours le même, » vous répond-t-elle.  
« J'ai soif, je vais prendre un verre d'eau. »

La jeune femme écarte les draps et se lève, son corps nu et glabre sublimé par la lueur spectrale de la lune. Elle s'approche de la fenêtre ouverte et s'offre un instant aux caresses de la brise nocturne, puis lève les yeux vers le ciel étoilé, avant de quitter la chambre d'une démarche gracieuse.

Toujours couché sur le lit, la tête enfouie sous votre oreiller, vous attendez son retour. À chaque seconde qui s'écoule, votre malaise grandit, alimenté par la crainte d'un désastre imminent. Ce mauvais rêve que fait Jade, presque toutes les nuits... Il vous rappelle une vision que vous avez eue dans le temple... Une chose affreuse qui vous pèse, qui vous hante, et que vous ne parvenez pas à oublier.

De sinistres pensées vous traversent l'esprit, chaotiques, contradictoires, vous plongeant dans un maelström d'émotions, lorsque l'une d'entre

elles vous frappe comme un coup de hache. Et si... Vous vous levez à votre tour, au bord de la panique, et vous vous ruez dans le salon. Il vous faut en avoir le cœur net !

L'appartement tout entier est plongé dans l'obscurité. Vous passez en courant devant la cuisine. Elle est vide. Du coin de l'œil, vous notez la présence d'un verre posé sur le rebord de l'évier. En quelques pas, vous parvenez au bureau. La porte est entrouverte, et une étrange clarté s'échappe de l'intérieur. Frémissant d'appréhension, vous posez votre main sur le battant... Celui-ci s'écarte doucement... Vous jetez un regard dans la pièce...

... Et vous reculez précipitamment, pris de vertiges, le sang vous battant aux tempes. Aussi silencieusement que possible vous retournez à la chambre, vous enfiler quelques habits et vous quittez l'appartement. Plutôt que d'attendre l'ascenseur, vous dévalez l'escalier, manquant de trébucher à plusieurs reprises. Enfin, vous arrivez au-dehors. Vous frissonnez malgré la chaleur de la nuit estivale, et vous remontez le col de votre veste. Vous vous hâtez le long des rues désertes, poursuivi par la dernière image que vous avez de Jade : la jeune femme baignant dans la lumière de l'Artefact, avec sur son visage une expression étrangère, inhumaine... Celle d'une malignité extatique, et d'une indicible cruauté.

Assis sur le rebord de votre petit lit d'hôtel, vous contemplez l'étrange reliquaire. Pour la centième fois au moins depuis que vous l'avez en votre possession, vous vous interrogez sur le sens des motifs obscènes qui ornent le coffret. Au dehors, le soleil se couche déjà sur la petite ville. Jamais vous n'avez été aussi près du but. Dans quelques jours, le temps de regagner la capitale et de prendre l'avion, vous serez de retour en Europe. Vous contacterez alors le Mandataire, et vous lui remettrez l'Artefact en échange de la somme convenue. Une petite fortune ! De quoi réaliser vos rêves les plus fous... Et pourtant, aussi triomphante soit-elle, cette conclusion vous laisse un arrière-goût d'inachevé.

Encore et encore, votre pensée revient au petit coffre. Quel mystérieux trésor peut-il bien receler ? Et le Mandataire qui vous a interdit de l'ouvrir, brandissant la menace d'une mort assurée... Vous a-t-il dit la vérité ? Ne craignait-il pas plutôt que vous ne conserviez son contenu ? Quelle est la vraie valeur de l'Artefact ?

Au diable le danger, toutes ces questions méritent une réponse !

Avec fébrilité, vous tirez sur le loquet. Celui-ci coulisse avec une facilité étonnante pour un mécanisme aussi ancien, libérant le couvercle du



reliquaire. Les mains tremblantes, vous l'entrouvrez doucement... Quelque chose brille à l'intérieur... Une flamme magnifique... Fasciné, vous y plongez votre regard. La lumière s'infiltré en vous, vous envahit, obnubilant votre conscience, la nourrissant d'un flux de connaissances inimaginables – et pourtant vaguement familières, comme des souvenirs à demi oubliés. Vous vous sentez grandir intérieurement, votre esprit se transforme pour devenir autre. Un pouvoir terrifiant s'éveille en vous. Vous esquissez un sourire démoniaque. D'un geste, vous embrasez les rideaux de votre chambre ; en concentrant votre volonté, vous faites éclater sa porte en bois. Tandis que l'incendie prend de l'ampleur, des cris affolés commencent à retentir dans tout le bâtiment.

Aucun doute, vous allez bien vous amuser.

## 53

Enfin, vous voilà de retour dans le monde civilisé. Avec un infini soulagement, vous descendez la petite passerelle en bois, laissant derrière vous le bateau et son équipage. Les membres survivants de l'expédition peuvent être satisfaits : entre leurs salaires et leurs primes, vous vous êtes montré plus que généreux – mais en considérant tous les dangers qu'ils ont bravés à vos côtés, ils n'ont pas volé leur argent.

Tandis que vous flânez dans les rues animées de la petite ville, le soleil matinal vous caressant la peau, vous songez une nouvelle fois à votre aventure ; aux épreuves que vous avez traversées, mais surtout à vos compagnons. Jensen, Loco, Jade... Des personnages exceptionnels, chacun à leur façon. Leur souvenir vous restera très longtemps en mémoire.

Dans quelques jours, le temps de regagner la capitale et de prendre l'avion, vous serez de retour en Europe. Vous contacterez alors le Mandataire, et vous lui remettrez l'Artefact en échange de la somme convenue. Une petite fortune ! Vous réfléchissez déjà à ce que vous allez en faire. Certainement pas des folies. Non, vous vous contenterez probablement d'acheter cette petite propriété en Ardèche – celle où vous alliez voler des framboises quand vous étiez enfant – et si cela vous chante, lorsque vous vous sentirez suffisamment reposé, peut-être remettrez-vous en état les vignes qui couvraient jadis les coteaux attenants.

Une vie simple près de la terre, dans le village où sont nés et morts vos ancêtres, à mille lieues de l'existence hasardeuse que vous avez menée jusqu'à présent, voilà ce qui vous fait rêver désormais.

De quoi vous faire patienter jusqu'à la fin des temps.

