

PIRANHA

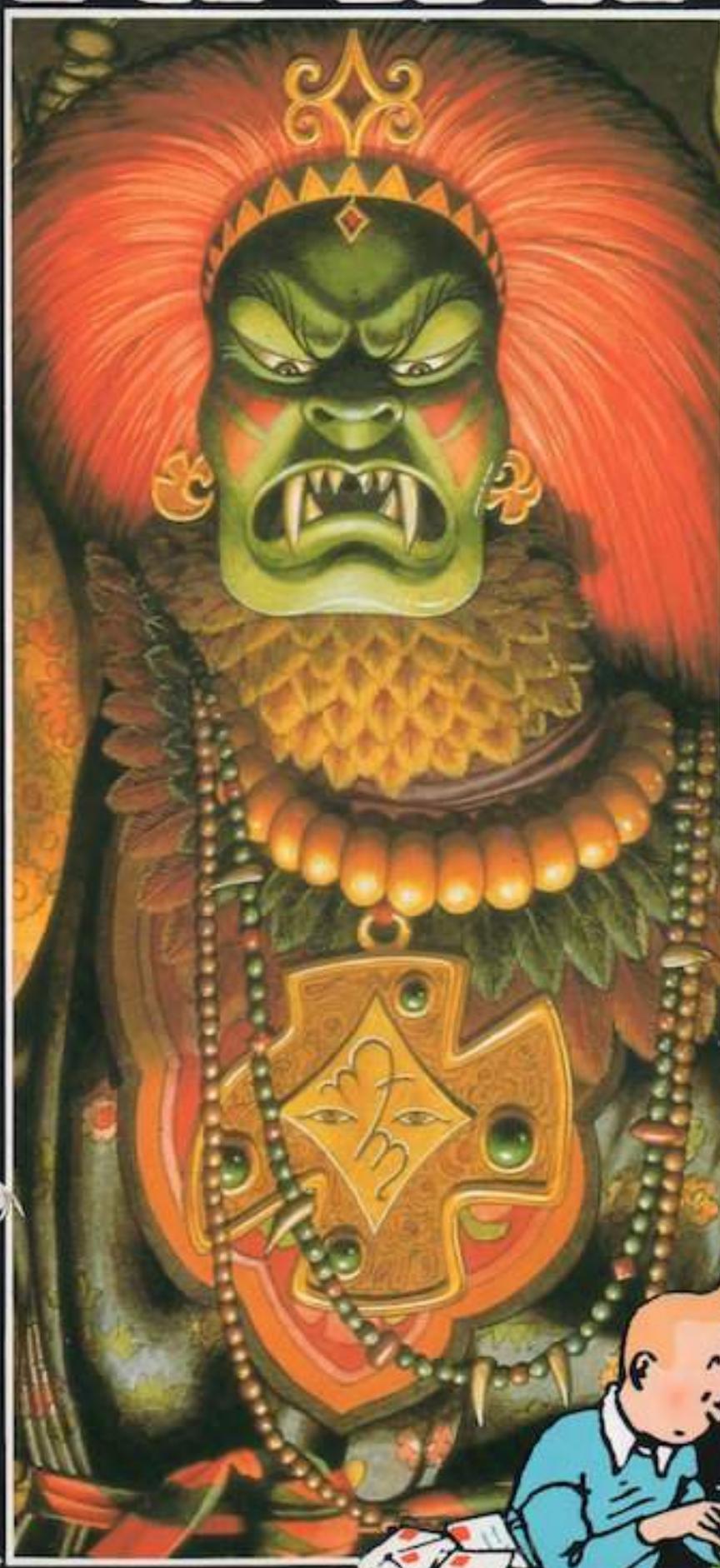
Belgique 210 FB
Suisse 10 FS
Canada 4,95 SC

**Le Clairon des
cantines
à ANGOULÈME**



**Un conte de Noël
à lire
LE BERGER**

**Un roman complet
LA TROISIÈME
GUERRE
MONDIALE
N'AURA PAS LIEU**



**Une aventure
dont VOUS êtes
le héros
LA PIERRE
DE SANG**

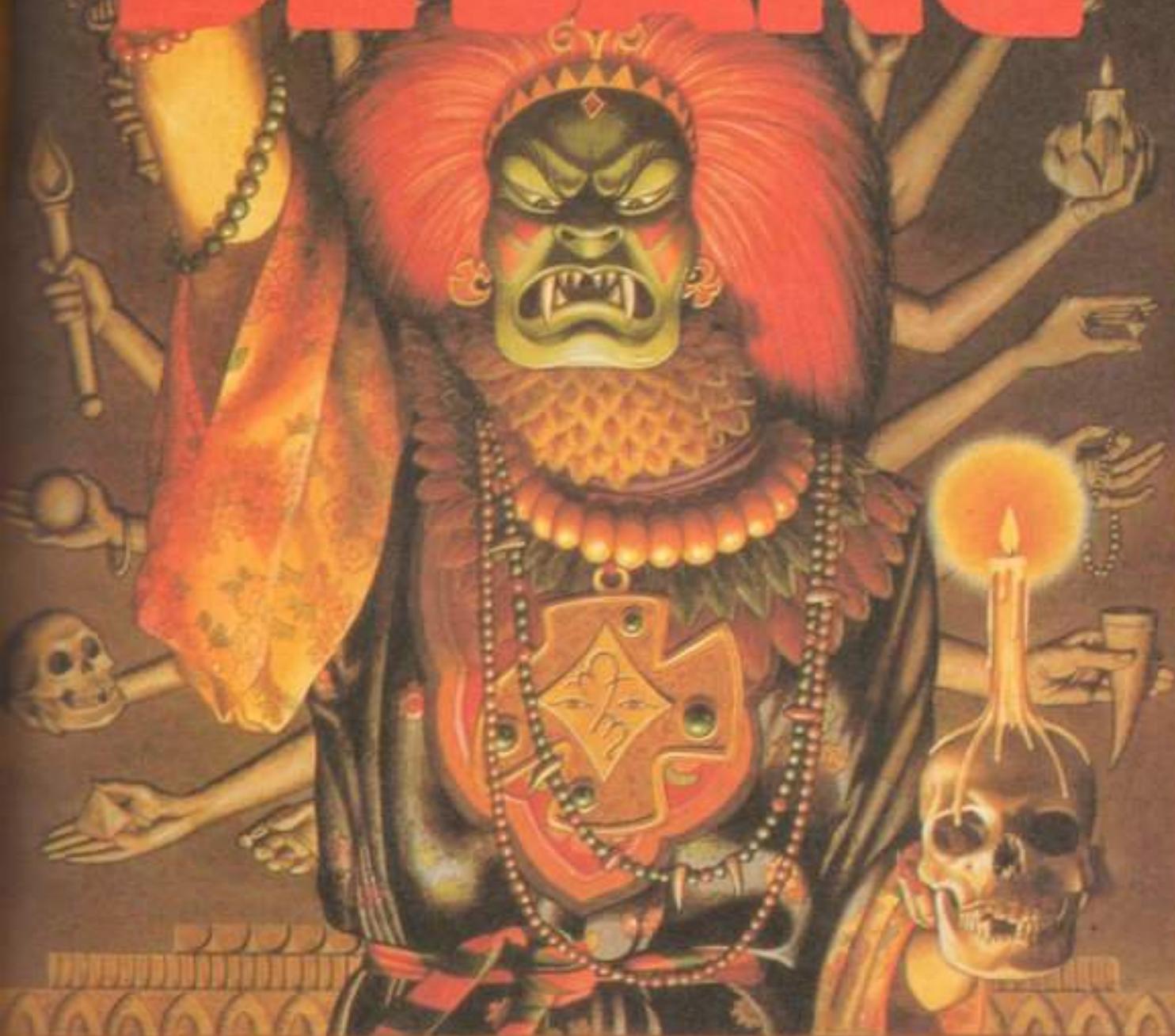


**Des jeux de
GEORGES PEREC**

**Dossier
LES JOURNALISTES**



LA PIERRE DESANG



Alors que vous êtes en train de lire le *Times*, une étrange annonce attire votre attention. Quelqu'un demande en effet un chasseur de trésors, un emploi qui convient tout à fait à vos qualifications. Vous décidez donc de poser votre candidature en écrivant au journal. Par retour de courrier, vous recevez une lettre signée d'un certain Hardbinder, du Cabinet Cobb et Hardbinder, notaires à la City de Londres. La missive vous invite à vous présenter à leur étude dès le lendemain. Aucune autre précision ne vous est donnée. Une coupure de presse a cependant été jointe à la lettre.

MORT MYSTÉRIEUSE D'UN CÉLÈBRE EXPLORATEUR

M. Edmund Mallory, le célèbre explorateur de renommée mondiale, a été découvert mort dans son bureau hier matin par sa gouvernante, Mme Ethel Baker. Ce décès semble s'être produit dans des circonstances mystérieuses.

Selon la police, Mme Baker, en état de choc, a été aussitôt admise à l'hôpital. La police a interdit l'accès de la maison et se refuse à tout commentaire, se contentant d'indiquer que l'on soupçonne un meurtre et que

l'assassin serait un homme d'une force physique hors du commun.

M. Mallory aurait dû prononcer ce soir devant l'assemblée de la Société royale de géographie, dont le siège est situé dans Kensington Grove, une conférence consacrée à l'audacieuse expédition que l'explorateur avait récemment menée avec succès dans plusieurs régions d'Extrême-Orient. Un porte-parole de la Société a déclaré dans la soirée d'hier que M. Mallory s'apprêtait

à annoncer une découverte d'une importance considérable. Il se pourrait qu'il ait emporté son secret avec lui, puisqu'il semble qu'il n'ait mis personne dans la confidence avant de mourir.



Le lendemain, à onze heures du matin, vous vous trouvez assis dans un taxi à côté de M. Hardbinder. Vous êtes surpris que le notaire ait retenu votre candidature sans vous poser la moindre question ni rien savoir à votre sujet. A la vérité, il vous a fait monter dans ce taxi avec une hâte qui frisait l'incorrection, mais vos soupçons se sont vite dissipés devant le comportement amical de Hardbinder et son attitude très professionnelle. Le trajet se passe en silence, le notaire vous ayant simplement donné une lettre en vous précisant: « Edmund Mallory, l'explorateur, a laissé des instructions au cas où il viendrait à mourir de mort violente. Il voulait qu'une petite annonce soit publiée dans le *Times* de Londres, à la rubrique des messages personnels. Cette lettre vous indiquera ce que l'on attend de vous. Si vous décidez de refuser cette mission, je donnerai l'ordre au chauffeur de vous reconduire chez vous. »

Vous prenez aussitôt connaissance du document, tandis que le chauffeur traverse les embouteillages de la Cité.

La lecture de cette lettre stimule votre curiosité et votre goût de l'aventure. Vous prenez alors la décision d'entreprendre cette tâche et vous demandez à Hardbinder de vous confier le carnet, le journal tenu par l'explorateur et la carte.

Cher ami,

Lorsque vous lirez cette lettre, je serai mort. Il vous faut savoir avant tout que si vous décidez d'entreprendre cette mission, ce qui m'a tué essaiera à coup sûr de vous éliminer également. Il s'agit d'une puissance maléfique à laquelle il est impossible d'échapper, que ce soit dans ce monde, ou dans celui de l'au-delà. Or, je vous demande d'aller débusquer cette puissance au cœur même de son domaine. J'espère que vous ne reculerez pas devant le danger, mais je vous supplie de prendre toutes les précautions et de rester toujours vigilant.

Il y a quelques mois, je suis parti mener une expédition secrète sur le toit du monde. Ce voyage représentait l'apogée de toute une vie de travail. Je n'en ai parlé à personne et j'ai quitté le pays avec un minimum de bagages, me contentant d'un équipement sommaire car j'avais l'intention de me procurer sur place ce dont j'aurais besoin. Mon ambition était de résoudre l'un des grands mystères du monde. Souvent, au cours de mes voyages, j'avais entendu raconter des légendes qui parlaient d'un pays perdu dans les hautes montagnes où se serait développée une ancienne civilisation. C'est dans ce pays que, selon des récits traditionnels, était caché un trésor fabuleux: une pierre précieuse connue sous le nom de Pierre de Sang que l'on disait dotée d'étranges pouvoirs.

Grâce à un extraordinaire coup de chance, j'étais tombé en possession d'un fragment d'une ancienne carte qui semblait indiquer l'emplacement exact du trésor. Après avoir soigneusement préparé mon voyage, je partis donc à la recherche de la pierre oubliée, en espérant pouvoir percer ses secrets.

Dans mon impatience, j'avais négligé les avertissements laissés par les anciens. Je n'avais pas cru bon, en particulier, d'accorder d'attention à l'existence d'un « Gardien du Joyau » qui, selon la légende, avait pour mission de pourchasser et de tuer quiconque chercherait à voler la Pierre de Sang. Je ne voyais là que balivernes mystiques auxquelles il ne convenait pas d'attacher d'importance.

Le chemin était long pour parvenir au but de mon voyage. Je dus affronter d'innombrables périls et il me fut donné de voir des choses auxquelles personne ne pourrait croire sans les avoir vues lui-même de ses propres yeux. Mais finalement, mon expédition fut couronnée de succès: je réussis à m'emparer du joyau, à l'arracher à sa cachette et à le rapporter en Angleterre.

Dès que j'eus la pierre en ma possession, cependant, je ne connus plus de repos. Endormi ou éveillé, j'étais sans cesse hanté par une créature monstrueuse. Je ne dormais guère et, à plusieurs reprises, j'avais senti la présence du Gardien qui semblait m'observer sans que je puisse l'apercevoir moi-même. J'ai la certitude que cette créature m'a suivi jusqu'ici et qu'elle attend le moment d'exercer sa vengeance et de reprendre le joyau.

Depuis ce temps, j'ai essayé désespérément de découvrir le moyen

d'échapper à la malédiction. Hélas, sans résultat. Je suis bel et bien condamné. J'ai compris trop tard que, pour neutraliser le sort, il m'aurait fallu posséder le Masque du Gardien et savoir lire son nom qui sort de sa bouche même. Mais ni ce masque ni ce nom ne pourraient plus me sauver désormais.

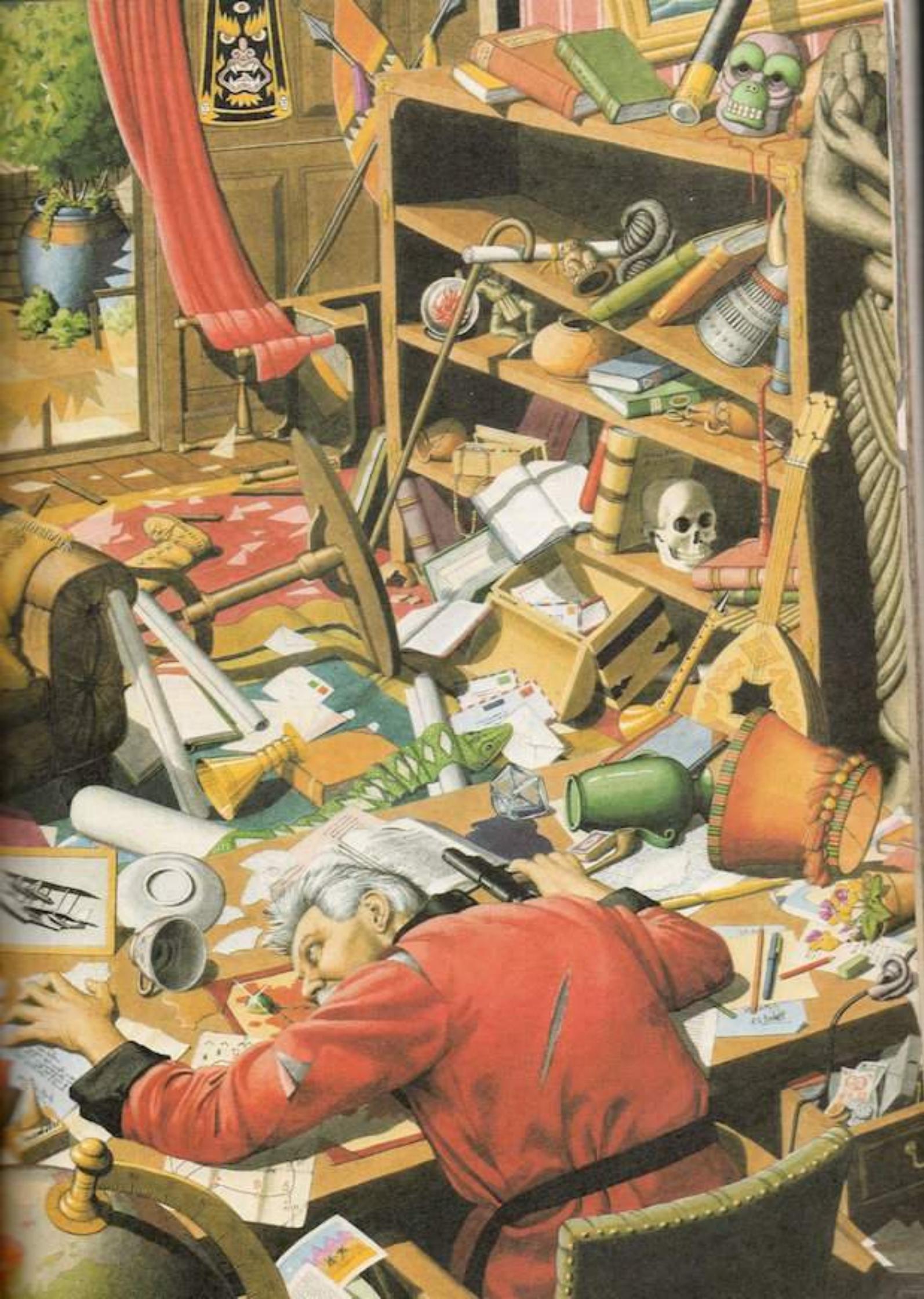
J'ai écrit le secret du joyau et de son gardien dans un carnet. Ce carnet contient un message caché qui vous indiquera comment retrouver la pierre et lever la malédiction. Mais, pour sauvegarder mon secret et empêcher que des êtres cupides ou ignorants ne le découvrent, le message dissimulé dans les pages du carnet ne se révélera qu'aux aventuriers les plus ingénieux.

Voilà donc la tâche que je vous demande de mener à bien. Vous aurez à affronter de nombreux dangers, mais la récompense, si vous réussissez, dépassera tout ce que vous pouvez imaginer. Si vous acceptez d'entreprendre cette mission, le travail que j'ai mené tout au long de ma vie n'aura pas été vain; un antique maléfice sera conjuré et mon âme connaîtra la paix. Mon notaire vous remettra en main propre mon journal, une carte et mon carnet. Je vous supplie de les utiliser pour découvrir le trésor. Je n'ai quant à moi plus d'espoir, j'attends le Gardien et j'ai peur pour mon âme.

Edmund Mallory

« Il vous faudra attendre que nous soyons arrivés à destination, dit le notaire avec un sourire, mais je suis heureux que vous acceptiez la mission », ajoute-t-il en vous serrant chaleureusement la main.

Vous arrivez bientôt devant la maison de l'explorateur, située dans un quartier résidentiel du sud de Londres, et Hardbinder vous introduit dans le bureau de Mallory où tout a été laissé en l'état depuis le moment de sa mort. Le spectacle qui s'offre à vos yeux provoque en vous un choc. Tandis que vous contemplez ce désordre impressionnant, Hardbinder vous explique que le journal de l'explorateur a été déchiré en morceaux. Il n'en reste que des fragments qu'il vous confie, ainsi que le carnet et la carte qui, eux, sont restés intacts. Bien entendu, il n'y a pas trace, dans la pièce, de la Pierre de Sang. L'homme ou la créature qui a tué Mallory a certainement emporté le joyau. Vous examinez tout d'abord les fragments du journal disséminés dans les pages suivantes, tout au long des douze périls. Apparemment, l'explorateur avait consigné là tous les détails de son expédition. Vous remarquez également que les bribes de texte elles-mêmes sont entourées de mystérieux symboles. Devinant que ces fragments revêtent une grande importance dans la solution de l'énigme, vous décidez de les décalquer avec soin grâce à du papier-calque trouvé dans le bureau. Vous pourrez ainsi les manipuler plus facilement. Vous étudiez ensuite le petit carnet. Sur la première page ont été tracés un étrange message et un signe dont la signification vous est inconnue. Sur la deuxième page, vous lisez une recommandation qui vous laisse perplexe.



Le signe du Gardien.

Voici les douze périls.
Quiconque veut savoir
comment vaincre le
gardien et s'emparer
de la Pierre de Sang
doit suivre exactement
les étapes de mon voyage.

Lisez le premier du premier,
puis le deuxième du deuxième
et ainsi de suite
jusqu'à la fin du voyage.
Prenez alors
le dernier du dernier, puis
l'avant-dernier de l'avant-dernier
et remontez ainsi
jusqu'au début du voyage.

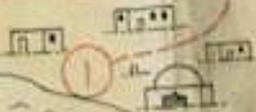
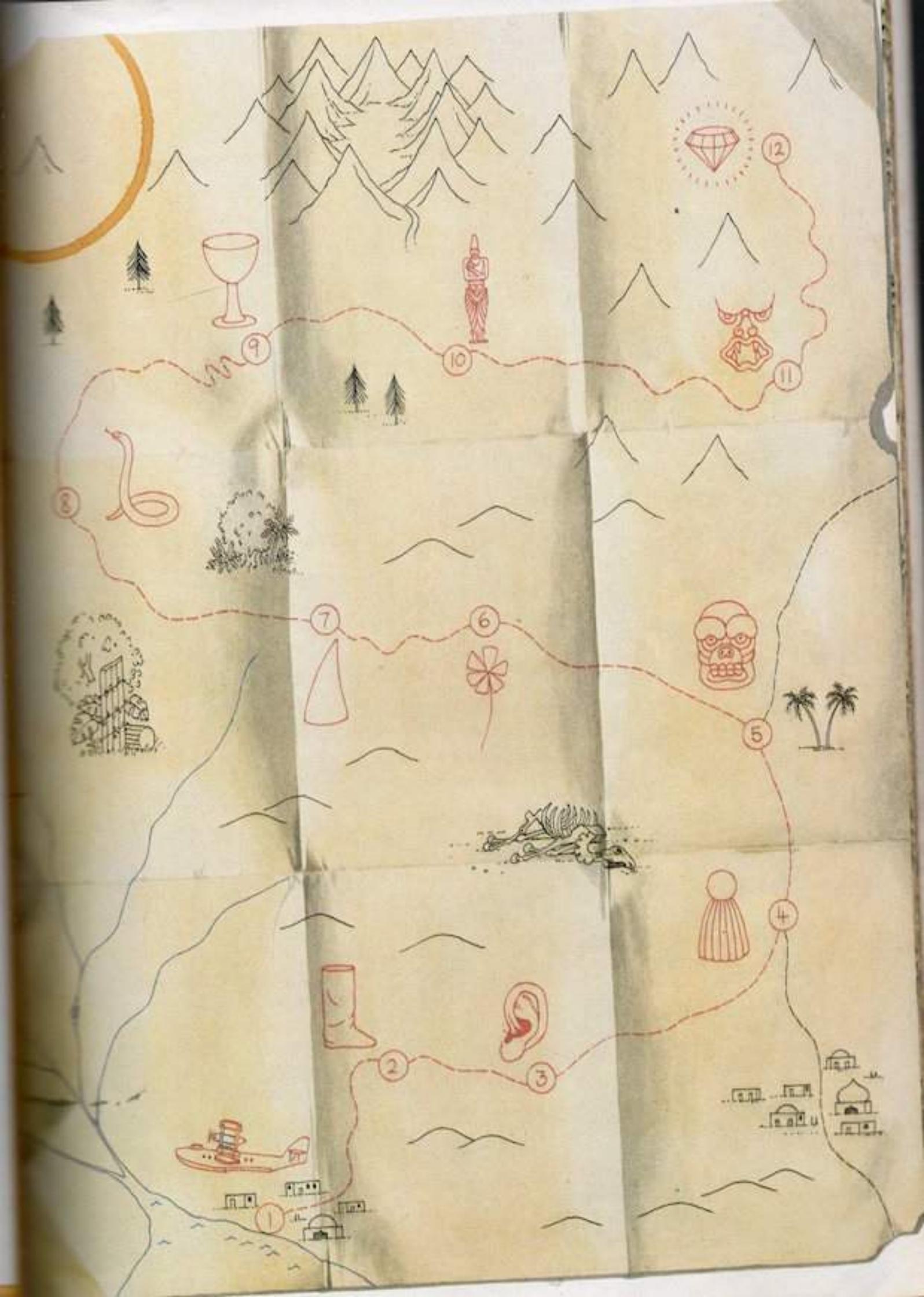
Les autres pages du carnet (que vous trouverez à la suite) comportent douze résumés qui font chacun référence à un danger que Mallory a dû affronter dans sa quête de la Pierre de Sang. Ces résumés semblent présentés sans ordre particulier. Votre première tâche consistera donc à replacer tous ces périls dans l'ordre convenable. C'est ensuite seulement que vous pourrez découvrir la réponse à l'énigme du carnet.

La carte, quant à elle, vous semble plus claire ; il ne vous est pas difficile en effet d'y suivre l'itinéraire de l'explorateur. En revanche, elle ne comporte aucun nom ; seuls de petits symboles marquent les étapes du voyage. De toute évidence, chacun d'eux représente l'un des dangers auxquels Mallory a eu à faire face. Hardbinder vous déclare alors que l'explorateur avait rapporté de son expédition douze objets qui se trouvent toujours dans la pièce. Sans doute les symboles portés sur la carte sont-ils directement liés à ces objets.

Il vous faudra par conséquent trouver dans le bureau de Mallory les douze objets qui correspondent aux douze symboles de la carte. Ensuite, vous devrez entreprendre votre voyage en suivant les traces de l'explorateur afin de découvrir d'où vient chacun de ces objets. Lorsque vous aurez réussi à identifier tous ces éléments, vous pourrez mettre dans l'ordre qui convient les douze périls indiqués sur la carte, et à chacun desquels correspond l'une des doubles pages suivantes. Il vous sera dès lors possible de déchiffrer le message secret caché dans le carnet. Il est clair que vous devrez pour cela en classer les pages différemment, en tenant compte de la succession des périls telle que vous l'aurez rétablie. Les indications données au début du carnet prendront ainsi tout leur sens.

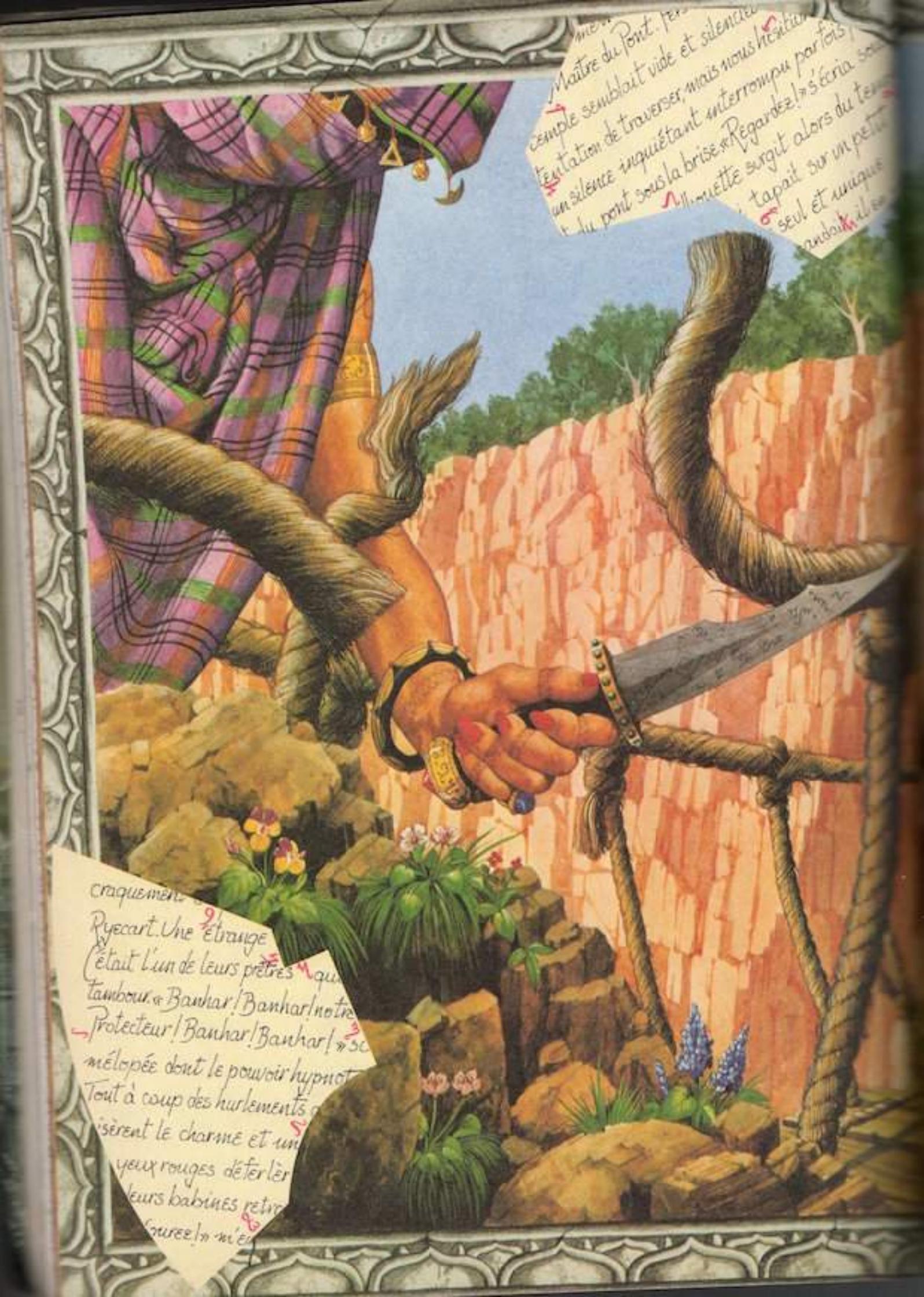
Après avoir soigneusement inspecté le bureau, vous vous préparez à partir à la recherche du joyau. Vos dépenses et l'organisation de votre voyage sont prises en charge par Hardbinder, et vous vous trouvez bientôt confortablement installé dans un immense hydravion de la compagnie Imperial Airways en partance pour l'Extrême-Orient. Désormais, vous voici seul.

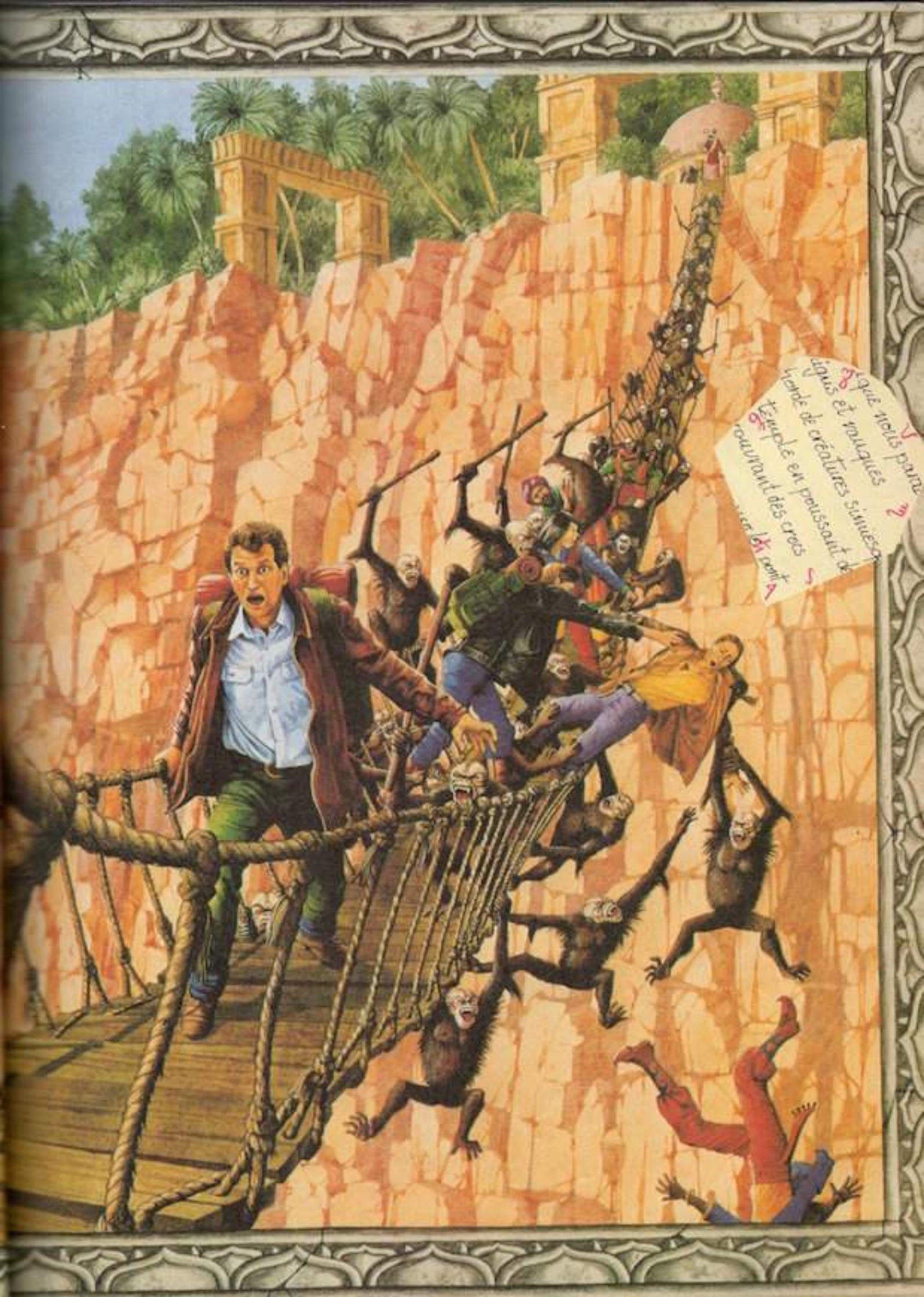
Aurez-vous le courage et l'ingéniosité nécessaires pour suivre la route des dangers ? Survivrez-vous aux douze périls qu'il vous faudra traverser pour atteindre votre but ? Et, si tel est le cas, découvrirez-vous la Pierre de Sang et parviendrez-vous à connaître le nom du Gardien ? Ou viendrez-vous grossir la liste des victimes du terrible démon ? Tandis que l'hydravion vous emporte, vous relisez une dernière fois la lettre de Mallory : les longues heures de vol qui vous attendent vont vous donner le temps d'en peser chaque terme...



me...
Maitre du Pont. Per...
temple semblait vide et silencieu...
tentation de traverser, mais nous hésitâmes
un silence inquietant interrompu parfois
du pont sous la brise. Regardez! s'écria son
Mette surgit alors du temple
seul et unique
randok il se

craquement...
Ryecart. Une étrange
C'était l'un de leurs prêtres qui
tambour. « Banhar! Banhar! notre
Protecteur! Banhar! Banhar! » se
mélodie dont le pouvoir hypnotique
Tout à coup des hurlements
brisèrent le charme et un
yeux rouges déterlés
leurs babinnes retirées
sures! n'ies



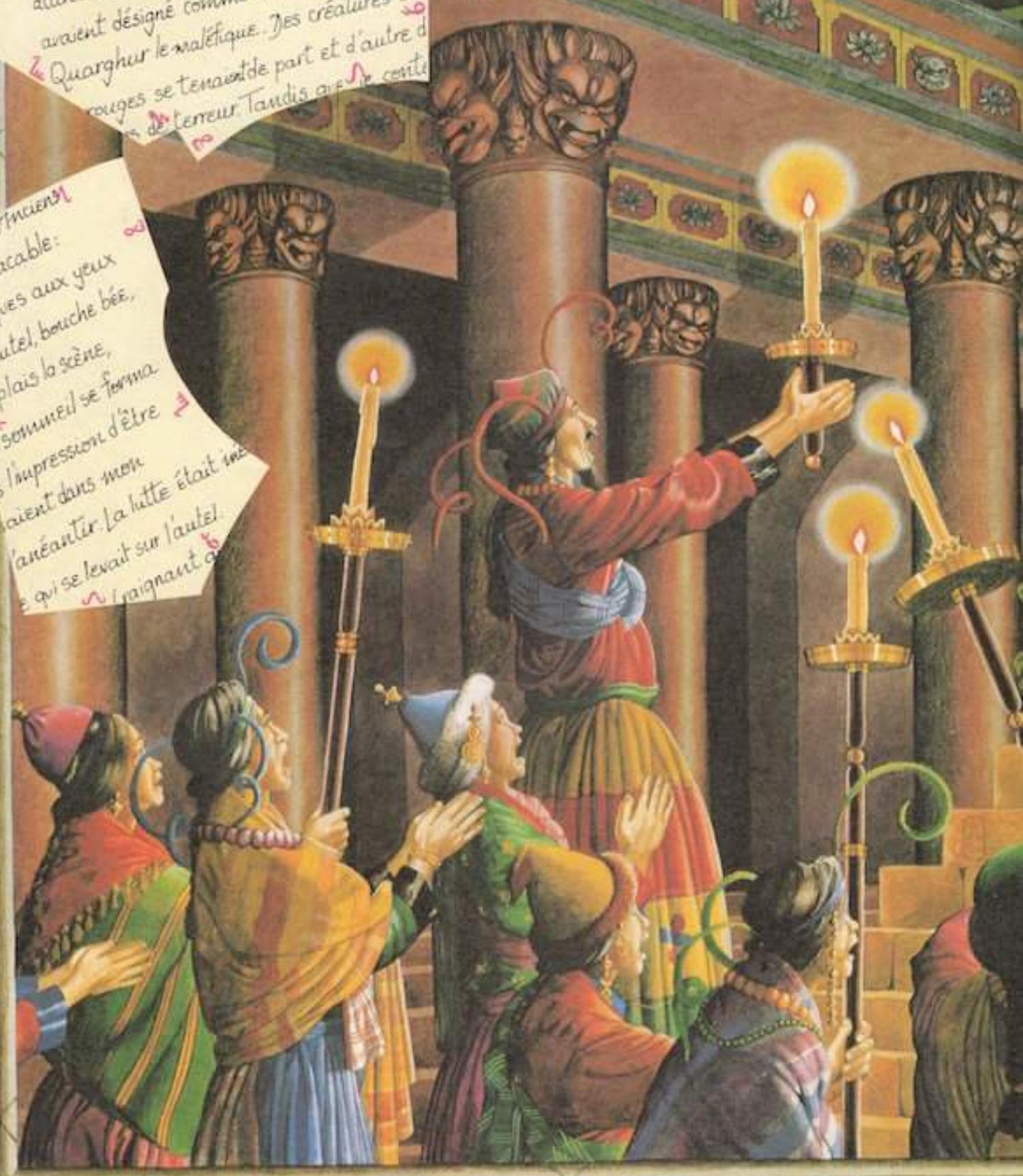


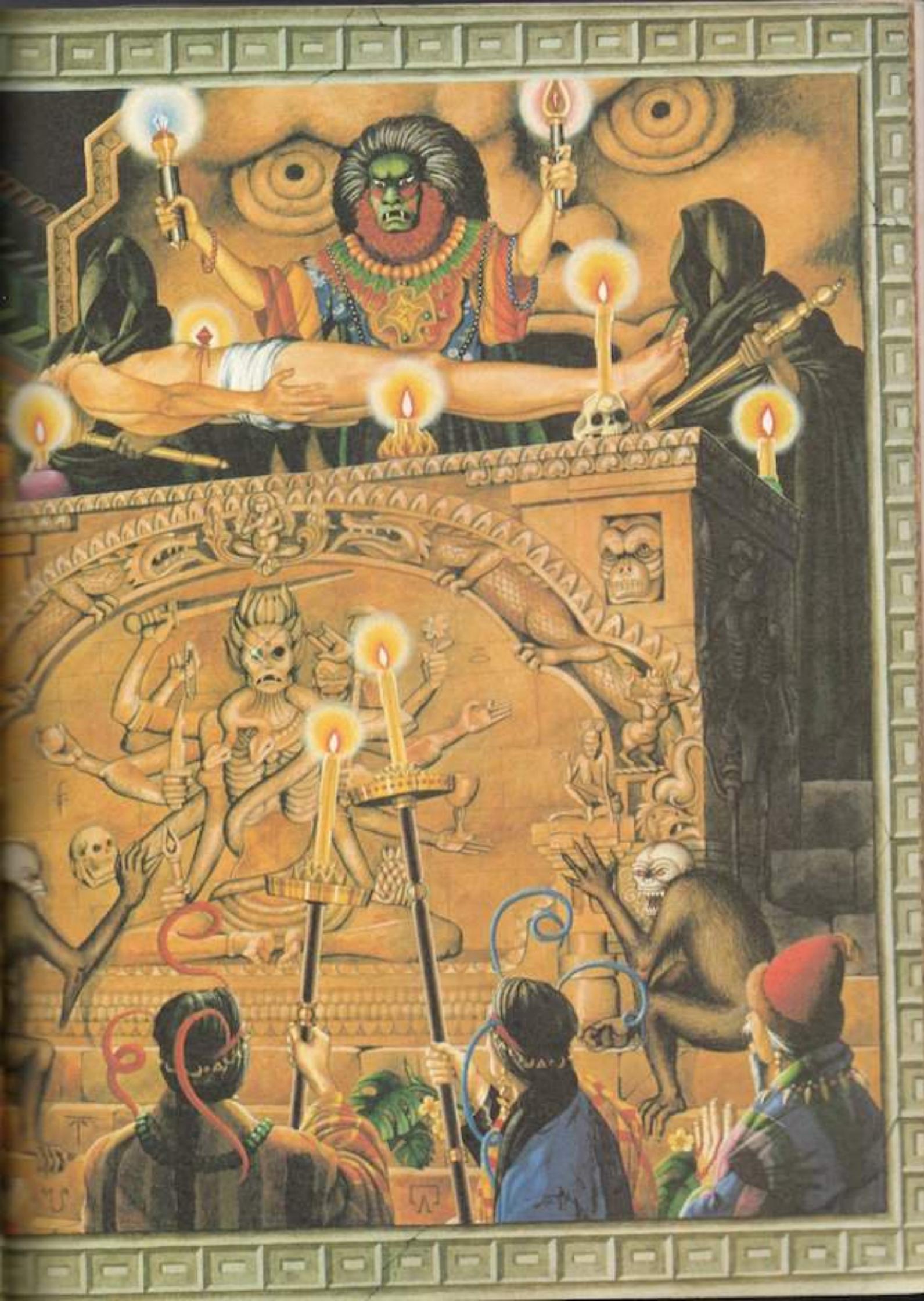
Que nous para
cipus et quelques
Temple en peussant de
mourant des croes
sont

ouverture, je vis alors
la galerie des flambeaux ! De l'endroit
des chandelles des prêtres; leurs flammes et
une puissance mystique. Mes yeux étaient
attirés vers l'autel où était enfermé celui qui
avaient désigné comme leur ennemi le plus
Quaraghur le maletique. Des créatures sin-
gulières se tenaient de part et d'autre d
un grand soubassement
de terreur. Tandis que

Quaraghur s'éveillait de son
malgré moi dans mon esprit. J'avais
assaili par des serpents qui surgis-
sentsubconscient et tentaient de m-
j'aperçus la silhouette d'un homme
en dan

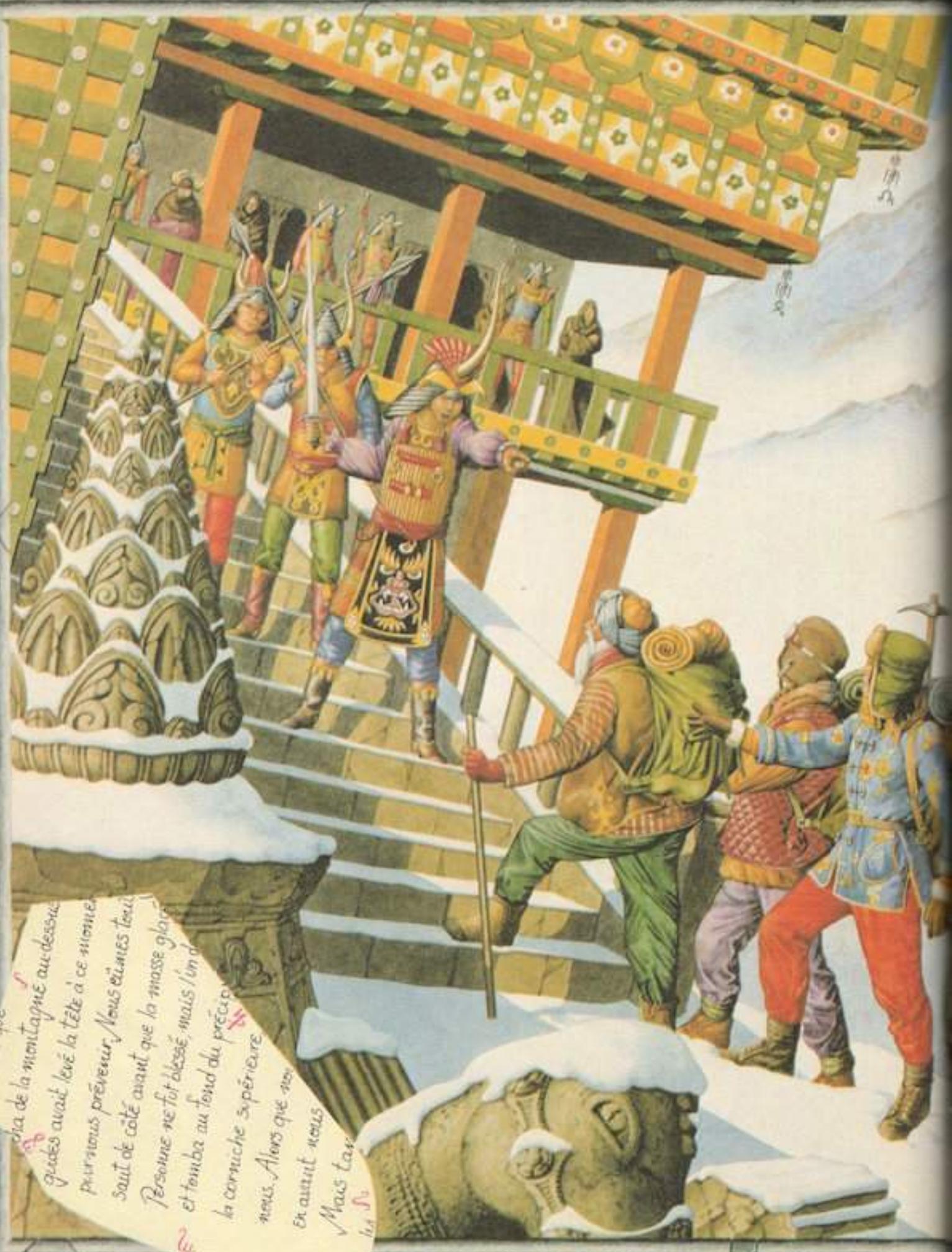
les Anciens
implacable:
sérieux aux yeux
de l'autel, bouche bée,
emplais la scène,
à sommeil se forma
l'impression d'être
aient dans mon
l'anéantir. La litte était in-
e qui se levait sur l'autel.
raignant d

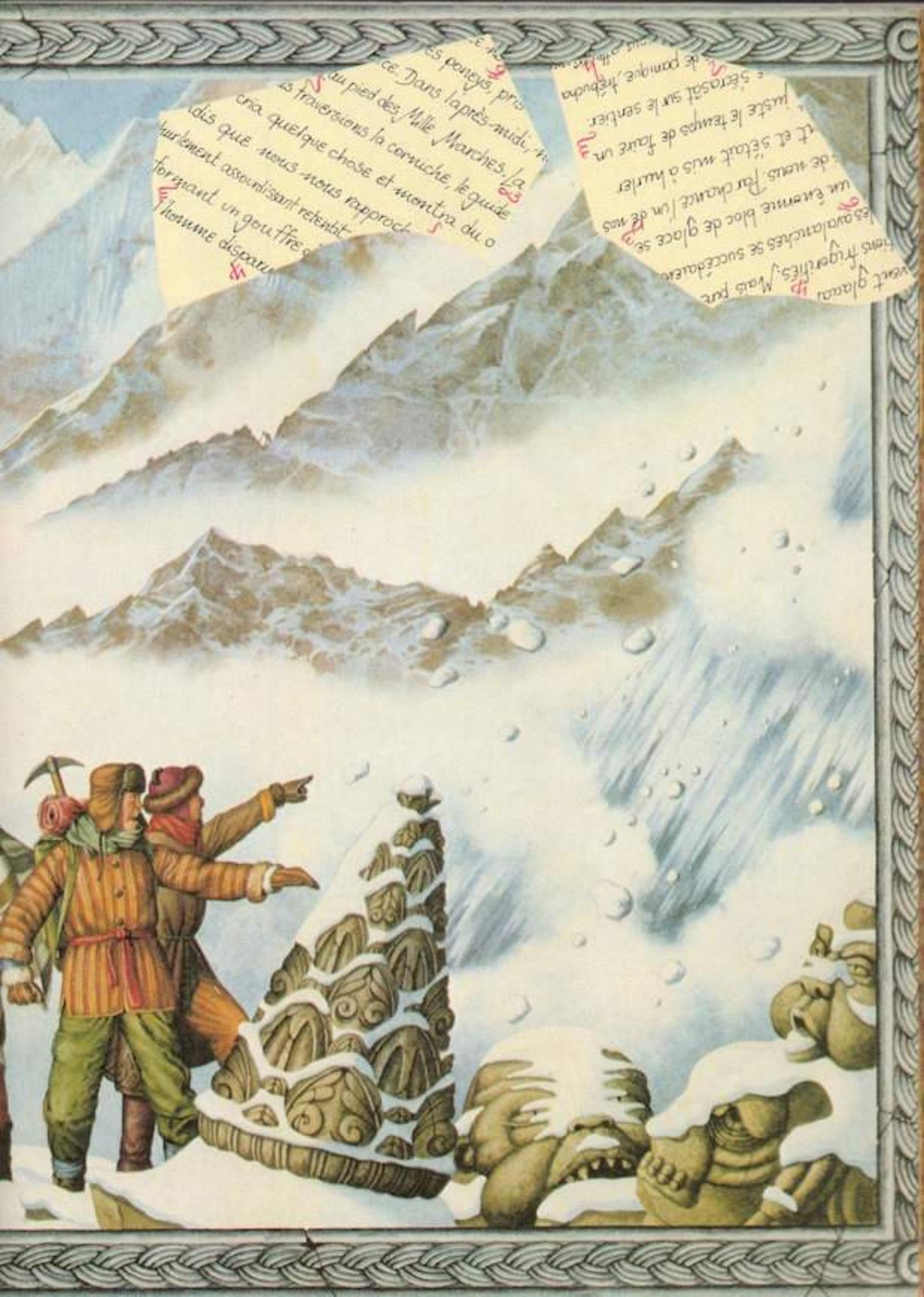




en étaient que

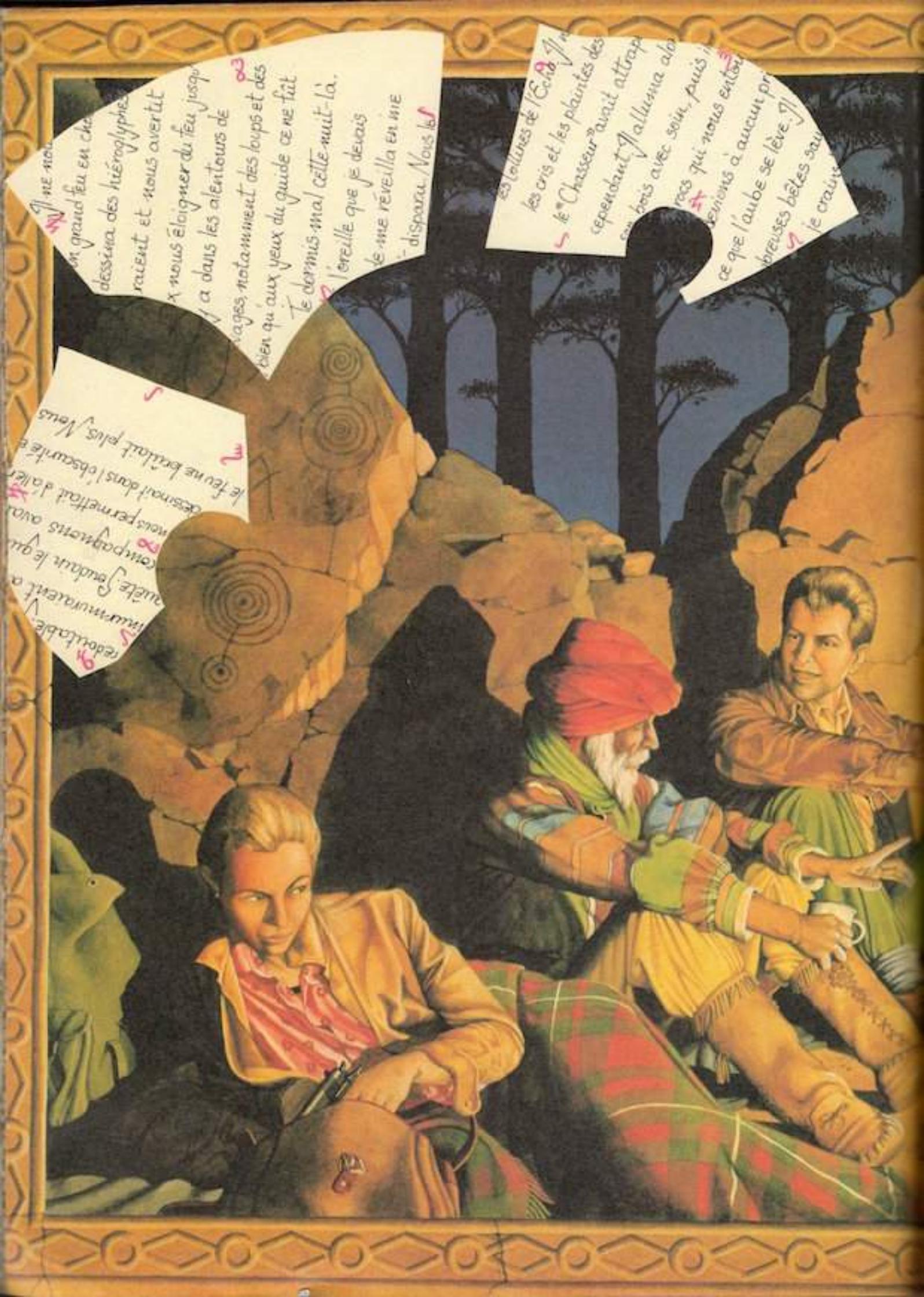
dia de la montagne au-dessous
guides avait levé la tête à ce moment
pour nous prévenir, nous eûmes tout
saut de côté avant que la masse glisse
Personne ne fut blessé, mais l'un de
et tomba au fond du précipice
la corniche supérieure
nous. Alors que nous
en avant nous
Mais tan
les S.





... les poney, pris
 ce. Dans la près-midi, m
 au pied des Mille Marches, la
 is traversions la corniche, le guide
 cria quelque chose et montra du o
 dis que nous nous rapproch
 hurlant assourdissant retentit
 forçant un gouffre
 l'homme disparu

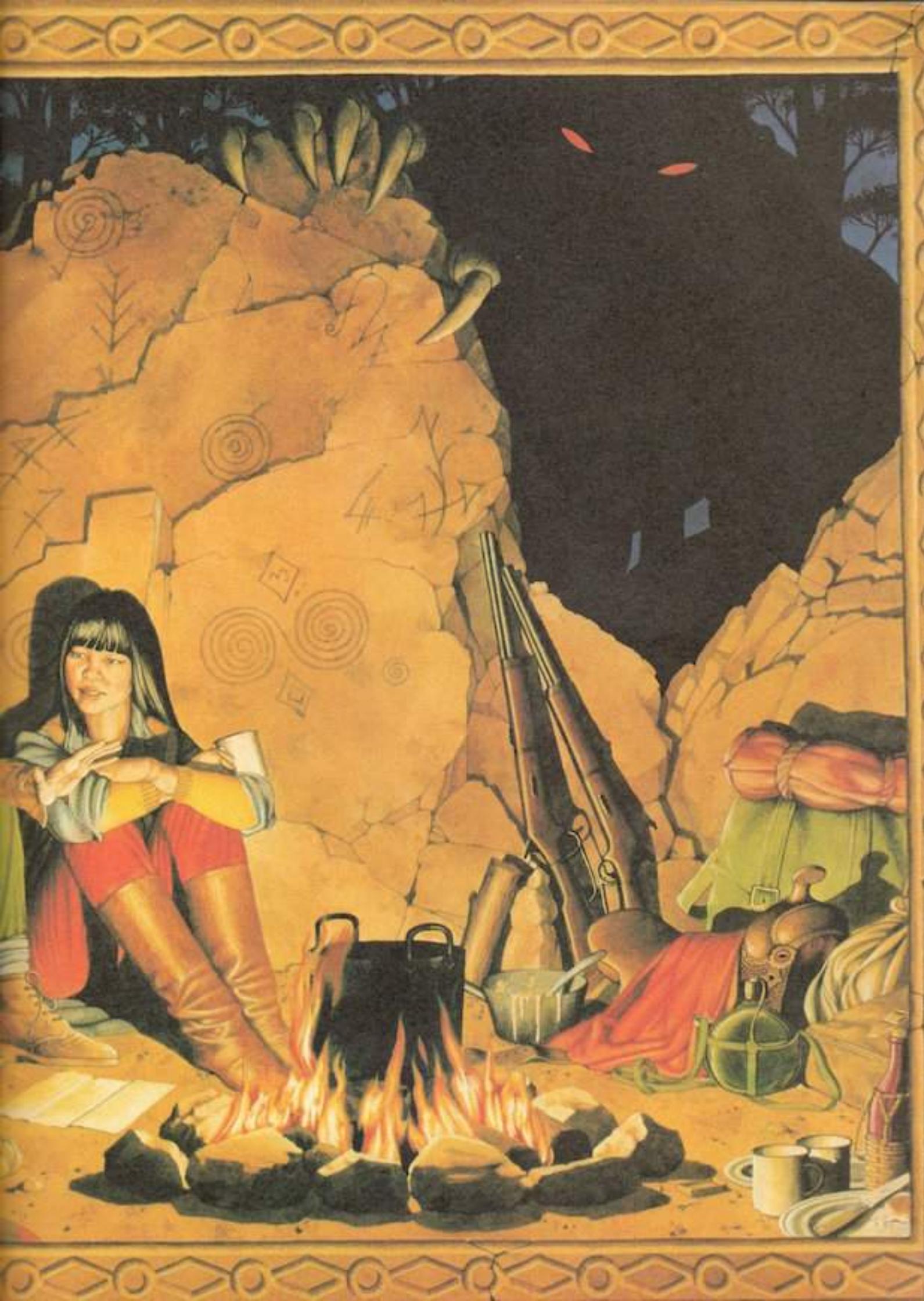
... de panique, frébuda
 de s'écrasât sur le sentier.
 juste le temps de faire un
 et et s'était mis à hurler
 de nous. Par chance l'un de nous
 un ennemie bloc de glace se
 les avalanches se succédaient
 vent glacial. Mais par
 dans frigidités.



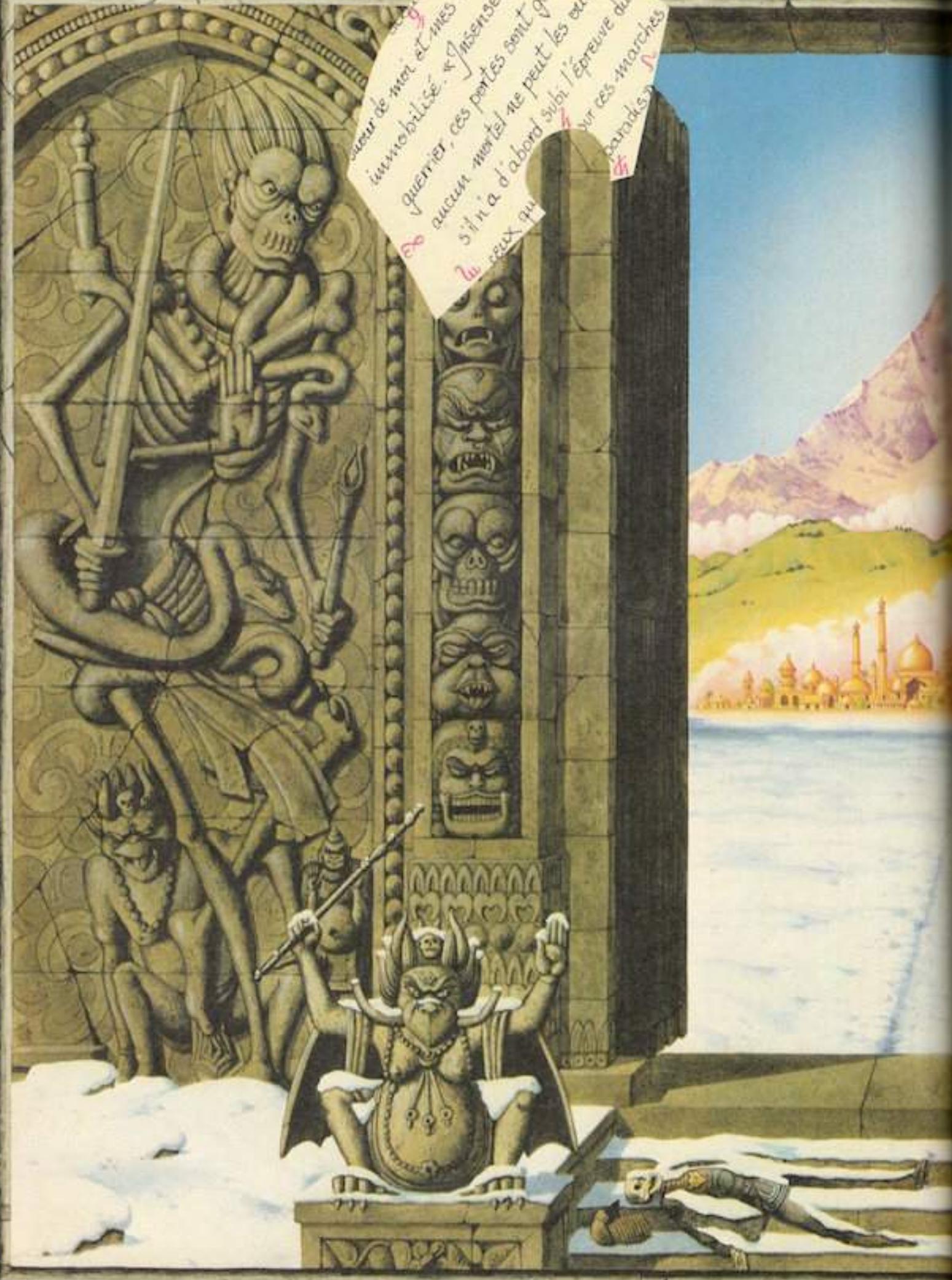
NE NOU
 un grand feu en che
 dessinera des hiéroglyphes
 raient et nous avertit
 nous éloigner du feu jusqu'
 a dans les alentours de
 vages, notamment des lups et des
 bien qu'aux yeux du guide ce ne fut
 Te dormis mal cette nuit-là.
 l'oreille que je devais
 de me réveiller en me
 disparu. Nous le

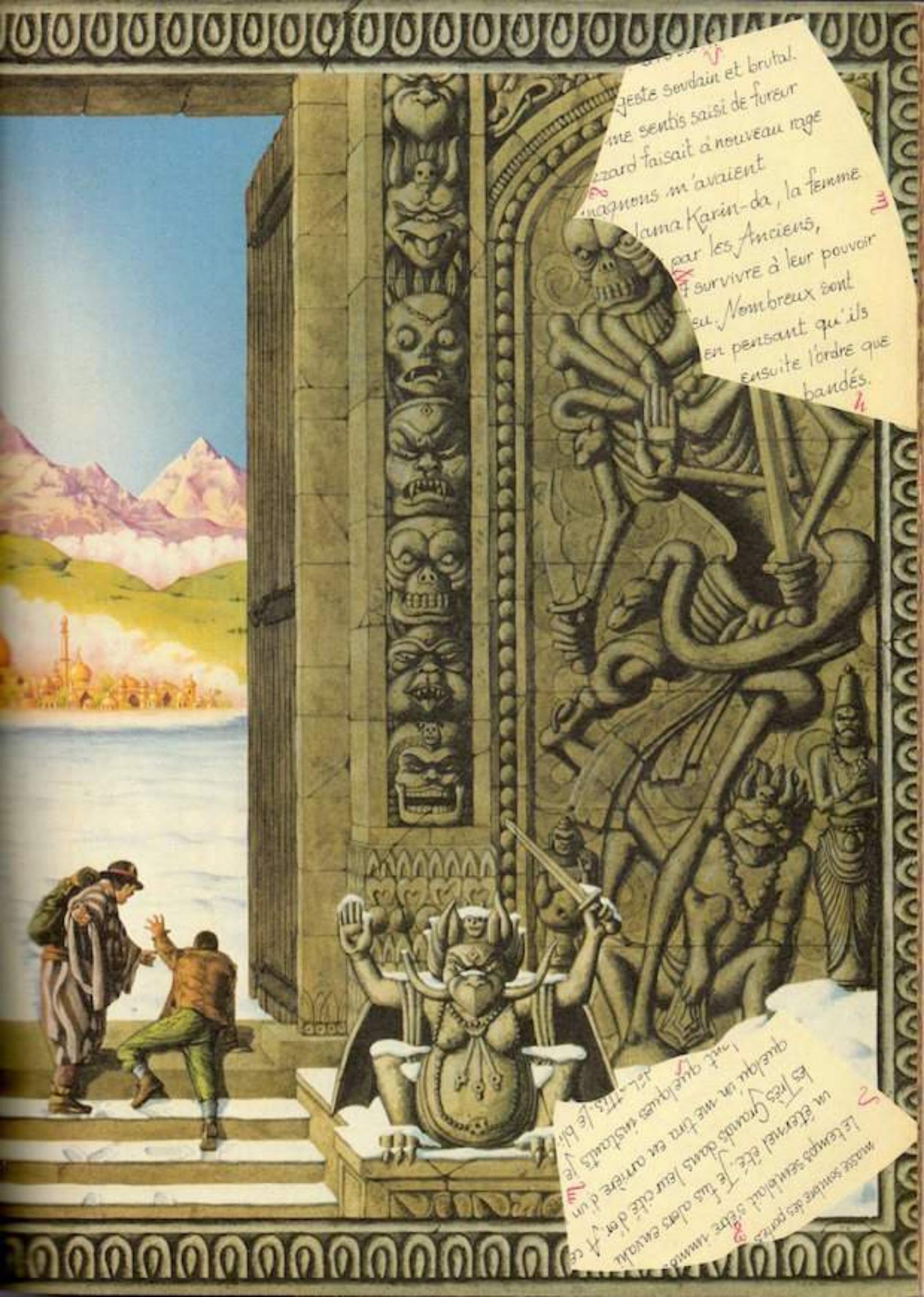
les laines de l'Écra
 les cris et les plaintes des
 le "Chasseur" avait attrap
 cependant
 bois avec soin, puis
 nous qui nous entra
 ce que l'aube se lève
 breuses bêtes sa
 le craint

le feu ne brûlait plus. Nous
 dessinait dans l'obscurité
 nous permettait d'aller
 nous permettais avoir
 que j'aurais le qu
 murmuraient a
 redoutable.



...sueur de moi et mes co
insensibilisé. & insense
querrier, ces pertes sont gran
aucun mortel ne peut les eum
s'il n'a d'abord subi l'épreuve du
ceux qui sur ces marches
paradis.



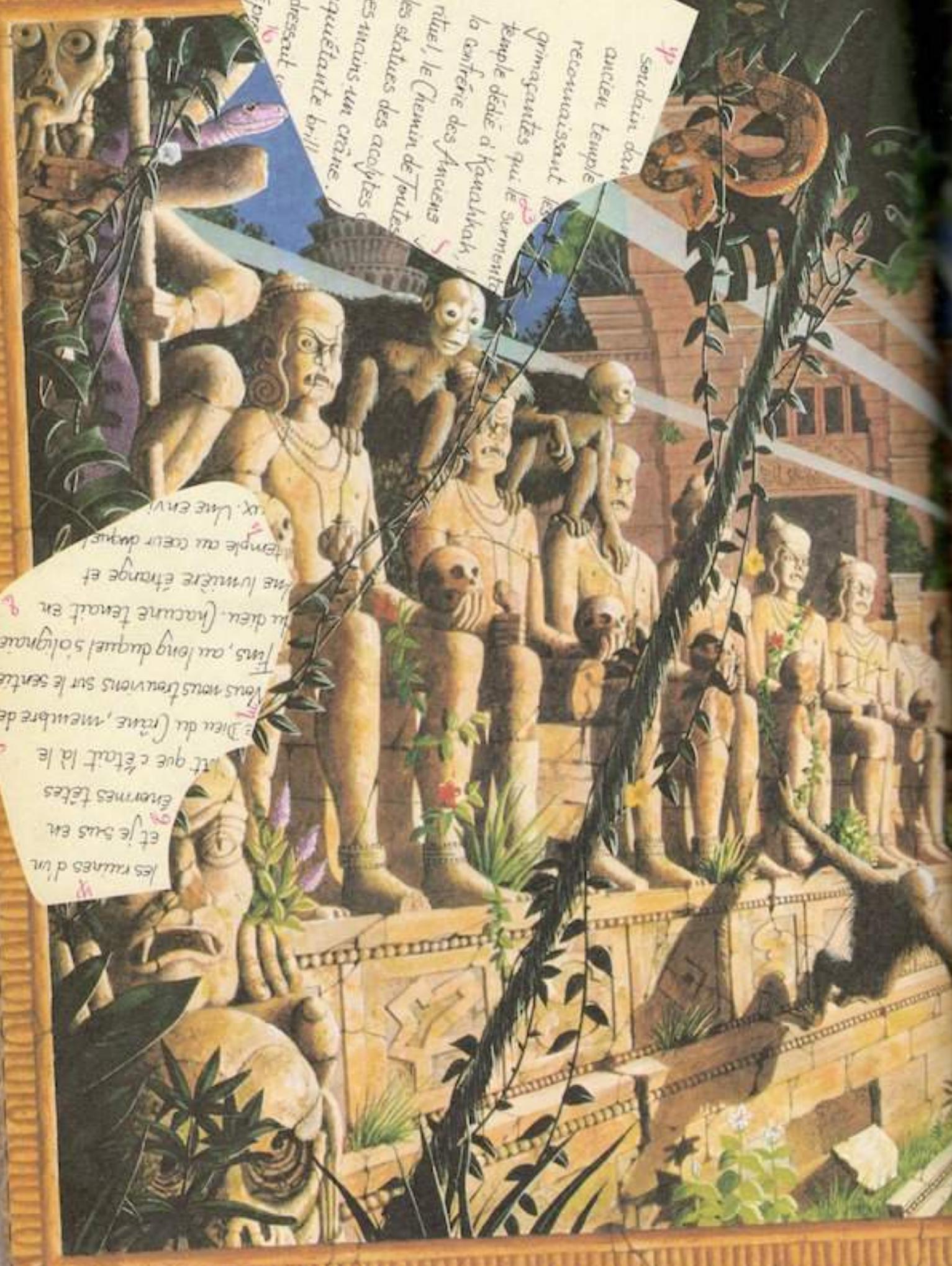


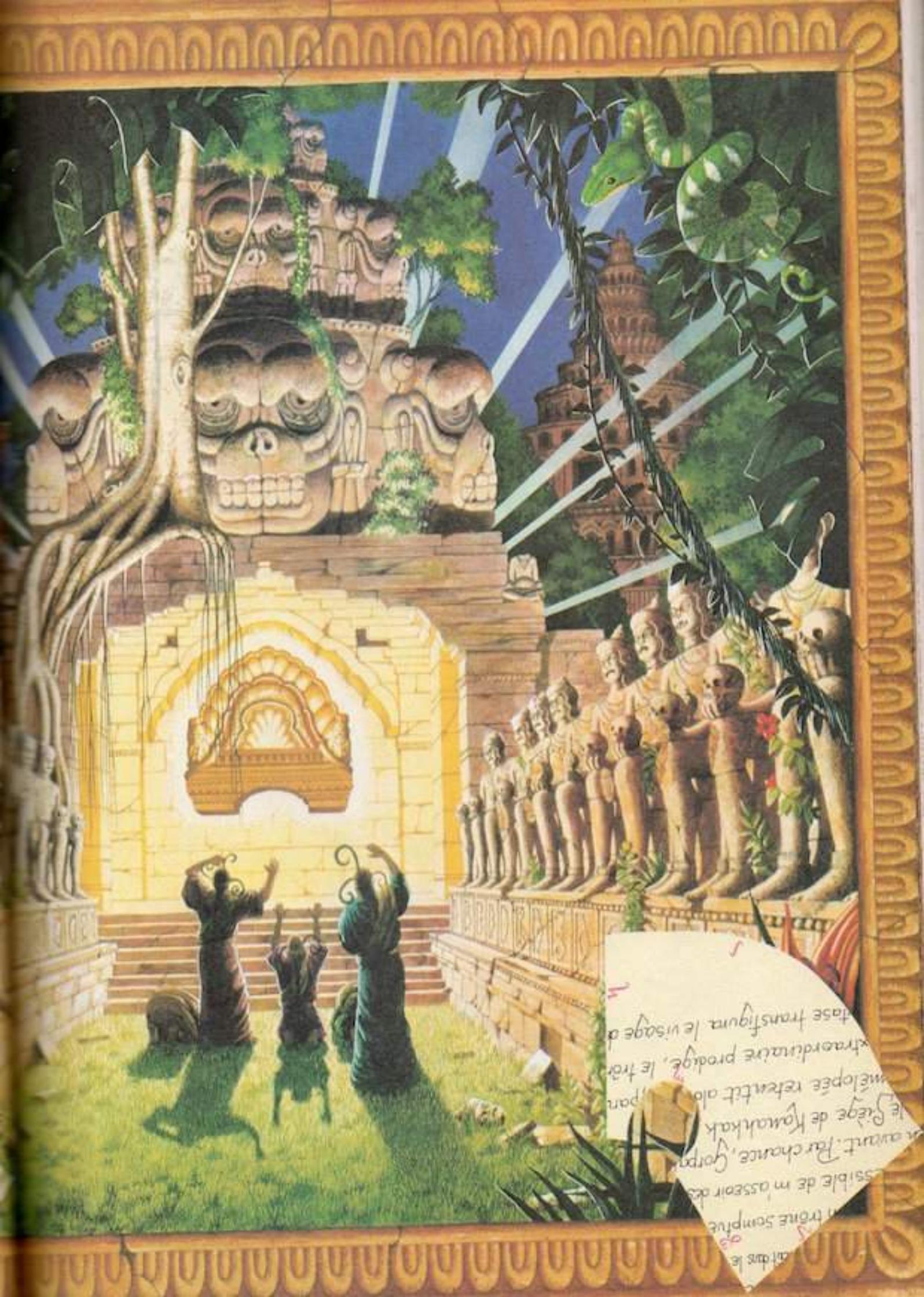
geste soudain et brutal.
me sentis saisi de fureur
Lizard faisait à nouveau rage
Magnous m'avaient
lama Karin-da, la femme
par les Anciens,
et survivre à leur pouvoir
eu. Nombreux sont
en pensant qu'ils
ensuite l'ordre que
bandés.

Le temps sembla s'être arrêté
un éternel été. Je fus alors en route
Les grands dans leur cité d'or
quelqu'un me tira en arrière d'un
quelques instants le
Lizard.

sp Serdaïm dans
ancien temple
reconstruisait les
primogénites qui le surmonta
le temple dédié à Karamahak,
la confrérie des Anciens
rituel, le Chemin de Toutes
les statues des acolytes
ses ancêtres un crâne
onquétante brill
se dressait
l'iré p
No

sp
les ruines d'un
et je suis en
énormes têtes
ait que c'était là le
Dieu du Crâne, meilleur de
vous nous trouvons sur le sentier
Fins, au long duquel s'alignaien
tu dieu. (aucune tenait en
ne lumière étrange et
Temple au cœur duquel
ix. Une envi

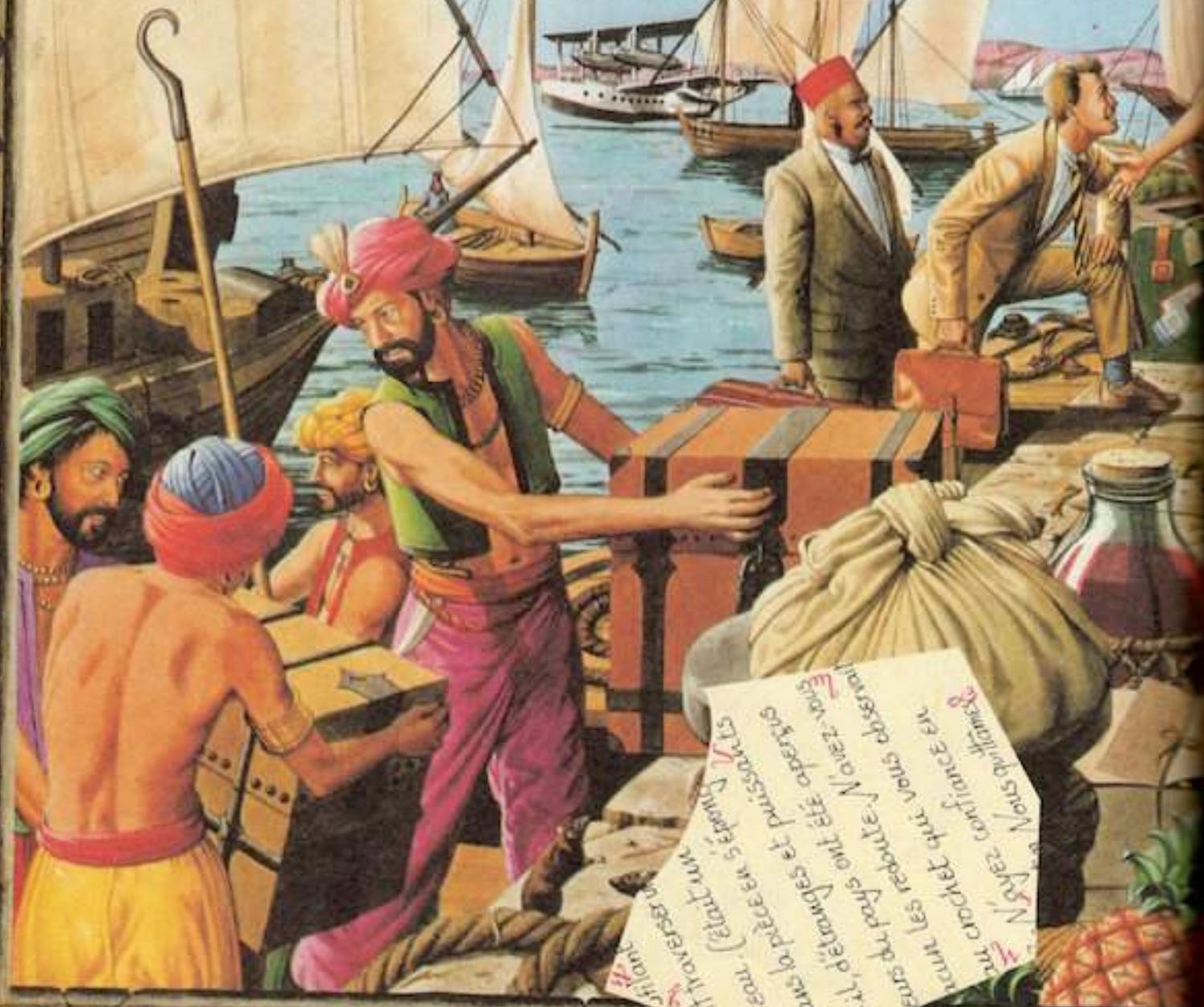




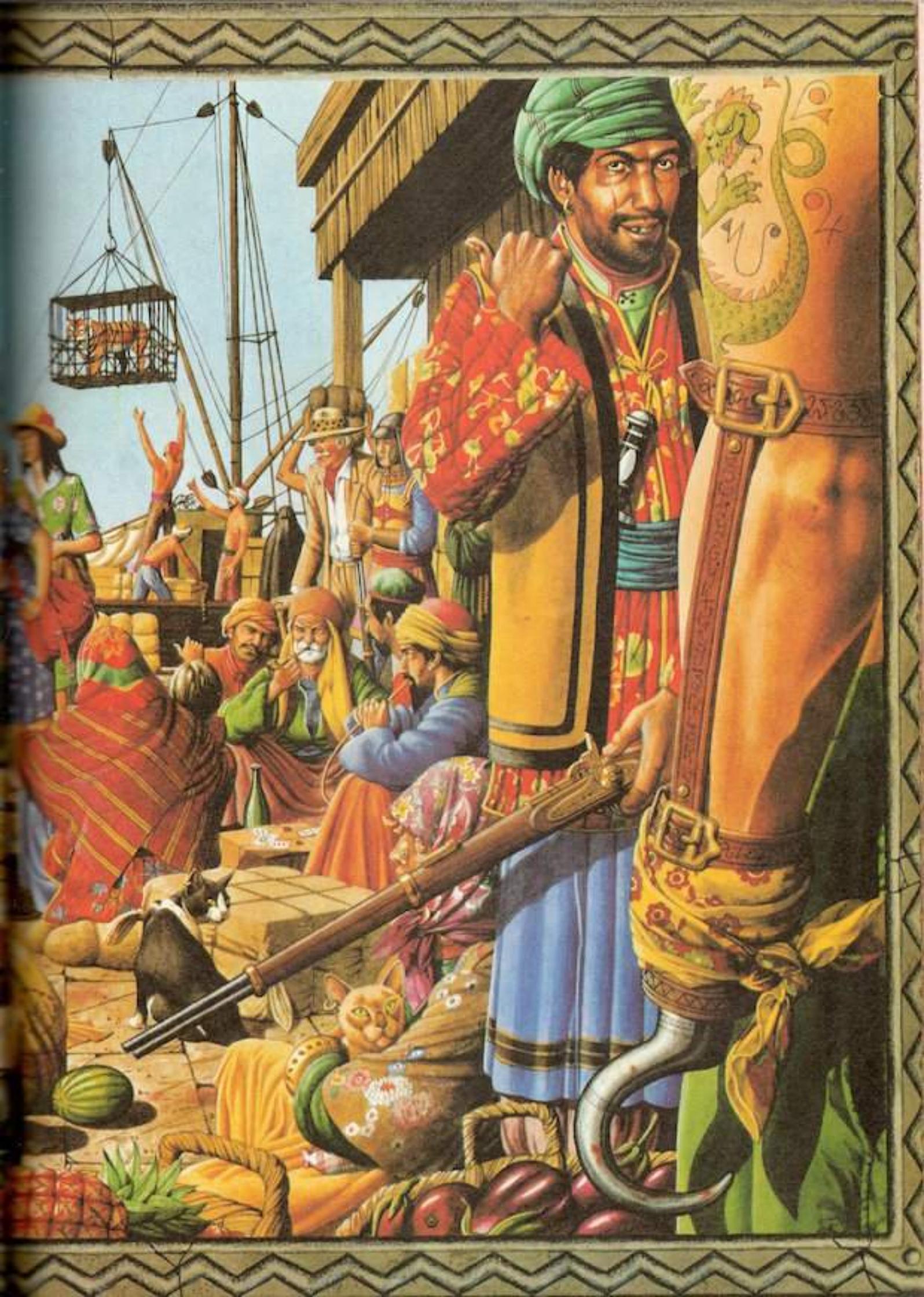
...dans le
trône somptue
ssible de m'asseoir des
avant. Par chance, Gorpa
le Siège de Komakak
enveloppée retentit alo
xtraordinaire prodige, le tr
tase transfigura le visage d

77 Hon
 rendez-vous
 étroite rue et
 débale de vieille
 nerveux, il faisait les cent pr
 *Pensez garde, nous conseilla
 personnages venus des haut
 dans la vieille ville et en
 pas remarqué l'homme
 tandis que vous débarqu
 persévère, il y a des esp
 le bureau de notre he
 rassembler nous
 de bo

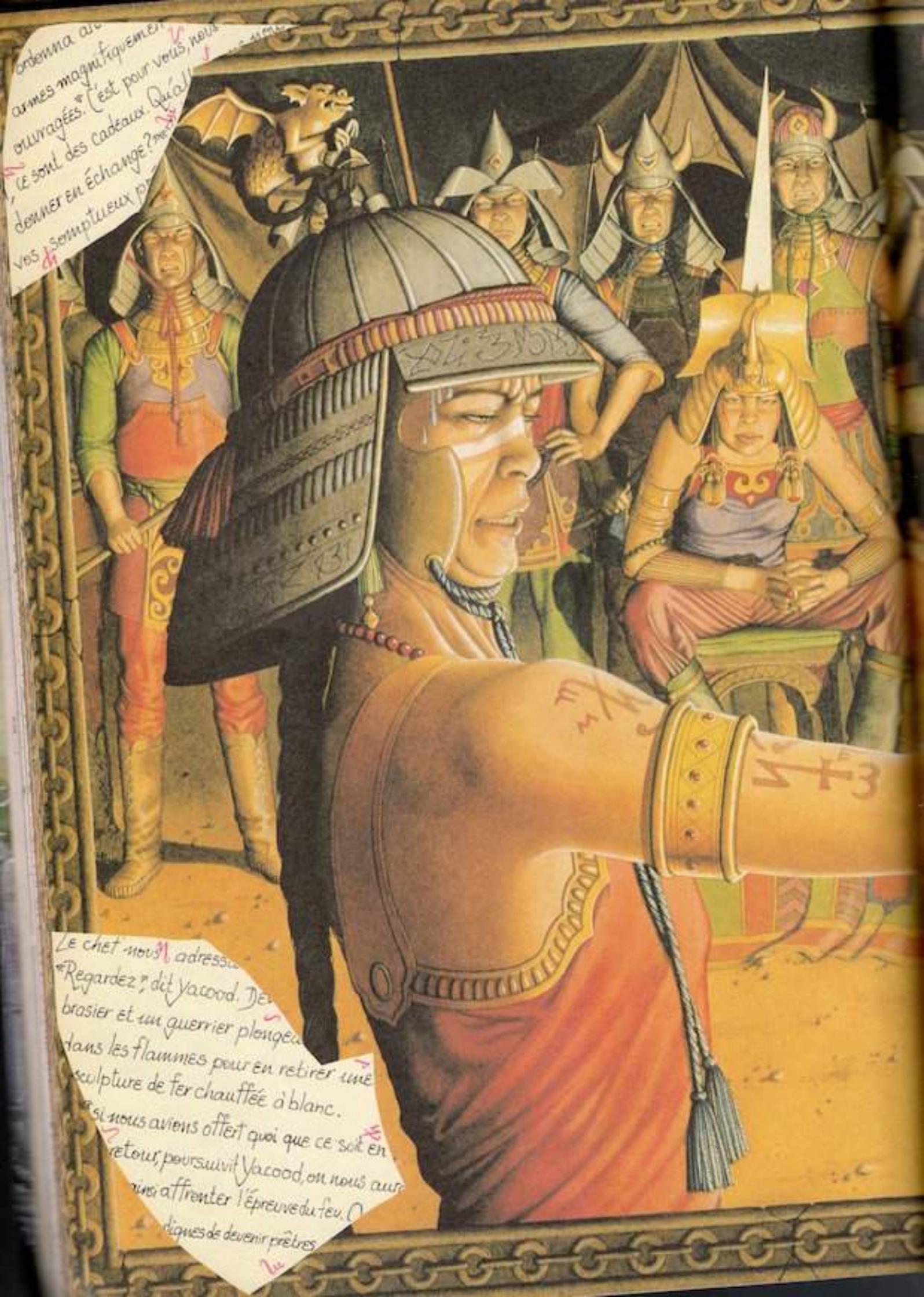
vous partez
 mine avec l'intér
 not notre équipement
 ne heure. Alors que noi
 La-bas... A l'écart de
 portait un crochet au bras gauche.



78
 79
 80
 81
 82
 83
 84
 85
 86
 87
 88
 89
 90
 91
 92
 93
 94
 95
 96
 97
 98
 99
 100
 101
 102
 103
 104
 105
 106
 107
 108
 109
 110
 111
 112
 113
 114
 115
 116
 117
 118
 119
 120
 121
 122
 123
 124
 125
 126
 127
 128
 129
 130
 131
 132
 133
 134
 135
 136
 137
 138
 139
 140
 141
 142
 143
 144
 145
 146
 147
 148
 149
 150
 151
 152
 153
 154
 155
 156
 157
 158
 159
 160
 161
 162
 163
 164
 165
 166
 167
 168
 169
 170
 171
 172
 173
 174
 175
 176
 177
 178
 179
 180
 181
 182
 183
 184
 185
 186
 187
 188
 189
 190
 191
 192
 193
 194
 195
 196
 197
 198
 199
 200
 201
 202
 203
 204
 205
 206
 207
 208
 209
 210
 211
 212
 213
 214
 215
 216
 217
 218
 219
 220
 221
 222
 223
 224
 225
 226
 227
 228
 229
 230
 231
 232
 233
 234
 235
 236
 237
 238
 239
 240
 241
 242
 243
 244
 245
 246
 247
 248
 249
 250
 251
 252
 253
 254
 255
 256
 257
 258
 259
 260
 261
 262
 263
 264
 265
 266
 267
 268
 269
 270
 271
 272
 273
 274
 275
 276
 277
 278
 279
 280
 281
 282
 283
 284
 285
 286
 287
 288
 289
 290
 291
 292
 293
 294
 295
 296
 297
 298
 299
 300
 301
 302
 303
 304
 305
 306
 307
 308
 309
 310
 311
 312
 313
 314
 315
 316
 317
 318
 319
 320
 321
 322
 323
 324
 325
 326
 327
 328
 329
 330
 331
 332
 333
 334
 335
 336
 337
 338
 339
 340
 341
 342
 343
 344
 345
 346
 347
 348
 349
 350
 351
 352
 353
 354
 355
 356
 357
 358
 359
 360
 361
 362
 363
 364
 365
 366
 367
 368
 369
 370
 371
 372
 373
 374
 375
 376
 377
 378
 379
 380
 381
 382
 383
 384
 385
 386
 387
 388
 389
 390
 391
 392
 393
 394
 395
 396
 397
 398
 399
 400
 401
 402
 403
 404
 405
 406
 407
 408
 409
 410
 411
 412
 413
 414
 415
 416
 417
 418
 419
 420
 421
 422
 423
 424
 425
 426
 427
 428
 429
 430
 431
 432
 433
 434
 435
 436
 437
 438
 439
 440
 441
 442
 443
 444
 445
 446
 447
 448
 449
 450
 451
 452
 453
 454
 455
 456
 457
 458
 459
 460
 461
 462
 463
 464
 465
 466
 467
 468
 469
 470
 471
 472
 473
 474
 475
 476
 477
 478
 479
 480
 481
 482
 483
 484
 485
 486
 487
 488
 489
 490
 491
 492
 493
 494
 495
 496
 497
 498
 499
 500
 501
 502
 503
 504
 505
 506
 507
 508
 509
 510
 511
 512
 513
 514
 515
 516
 517
 518
 519
 520
 521
 522
 523
 524
 525
 526
 527
 528
 529
 530
 531
 532
 533
 534
 535
 536
 537
 538
 539
 540
 541
 542
 543
 544
 545
 546
 547
 548
 549
 550
 551
 552
 553
 554
 555
 556
 557
 558
 559
 560
 561
 562
 563
 564
 565
 566
 567
 568
 569
 570
 571
 572
 573
 574
 575
 576
 577
 578
 579
 580
 581
 582
 583
 584
 585
 586
 587
 588
 589
 590
 591
 592
 593
 594
 595
 596
 597
 598
 599
 600
 601
 602
 603
 604
 605
 606
 607
 608
 609
 610
 611
 612
 613
 614
 615
 616
 617
 618
 619
 620
 621
 622
 623
 624
 625
 626
 627
 628
 629
 630
 631
 632
 633
 634
 635
 636
 637
 638
 639
 640
 641
 642
 643
 644
 645
 646
 647
 648
 649
 650
 651
 652
 653
 654
 655
 656
 657
 658
 659
 660
 661
 662
 663
 664
 665
 666
 667
 668
 669
 670
 671
 672
 673
 674
 675
 676
 677
 678
 679
 680
 681
 682
 683
 684
 685
 686
 687
 688
 689
 690
 691
 692
 693
 694
 695
 696
 697
 698
 699
 700
 701
 702
 703
 704
 705
 706
 707
 708
 709
 710
 711
 712
 713
 714
 715
 716
 717
 718
 719
 720
 721
 722
 723
 724
 725
 726
 727
 728
 729
 730
 731
 732
 733
 734
 735
 736
 737
 738
 739
 740
 741
 742
 743
 744
 745
 746
 747
 748
 749
 750
 751
 752
 753
 754
 755
 756
 757
 758
 759
 760
 761
 762
 763
 764
 765
 766
 767
 768
 769
 770
 771
 772
 773
 774
 775
 776
 777
 778
 779
 780
 781
 782
 783
 784
 785
 786
 787
 788
 789
 790
 791
 792
 793
 794
 795
 796
 797
 798
 799
 800
 801
 802
 803
 804
 805
 806
 807
 808
 809
 810
 811
 812
 813
 814
 815
 816
 817
 818
 819
 820
 821
 822
 823
 824
 825
 826
 827
 828
 829
 830
 831
 832
 833
 834
 835
 836
 837
 838
 839
 840
 841
 842
 843
 844
 845
 846
 847
 848
 849
 850
 851
 852
 853
 854
 855
 856
 857
 858
 859
 860
 861
 862
 863
 864
 865
 866
 867
 868
 869
 870
 871
 872
 873
 874
 875
 876
 877
 878
 879
 880
 881
 882
 883
 884
 885
 886
 887
 888
 889
 890
 891
 892
 893
 894
 895
 896
 897
 898
 899
 900
 901
 902
 903
 904
 905
 906
 907
 908
 909
 910
 911
 912
 913
 914
 915
 916
 917
 918
 919
 920
 921
 922
 923
 924
 925
 926
 927
 928
 929
 930
 931
 932
 933
 934
 935
 936
 937
 938
 939
 940
 941
 942
 943
 944
 945
 946
 947
 948
 949
 950
 951
 952
 953
 954
 955
 956
 957
 958
 959
 960
 961
 962
 963
 964
 965
 966
 967
 968
 969
 970
 971
 972
 973
 974
 975
 976
 977
 978
 979
 980
 981
 982
 983
 984
 985
 986
 987
 988
 989
 990
 991
 992
 993
 994
 995
 996
 997
 998
 999
 1000



ordonna au
armes magnifiquement
ouvrages. C'est pour vous, nous
ce sont des cadeaux. Qu'il
donner en échange? me
vos de sculpteurs p

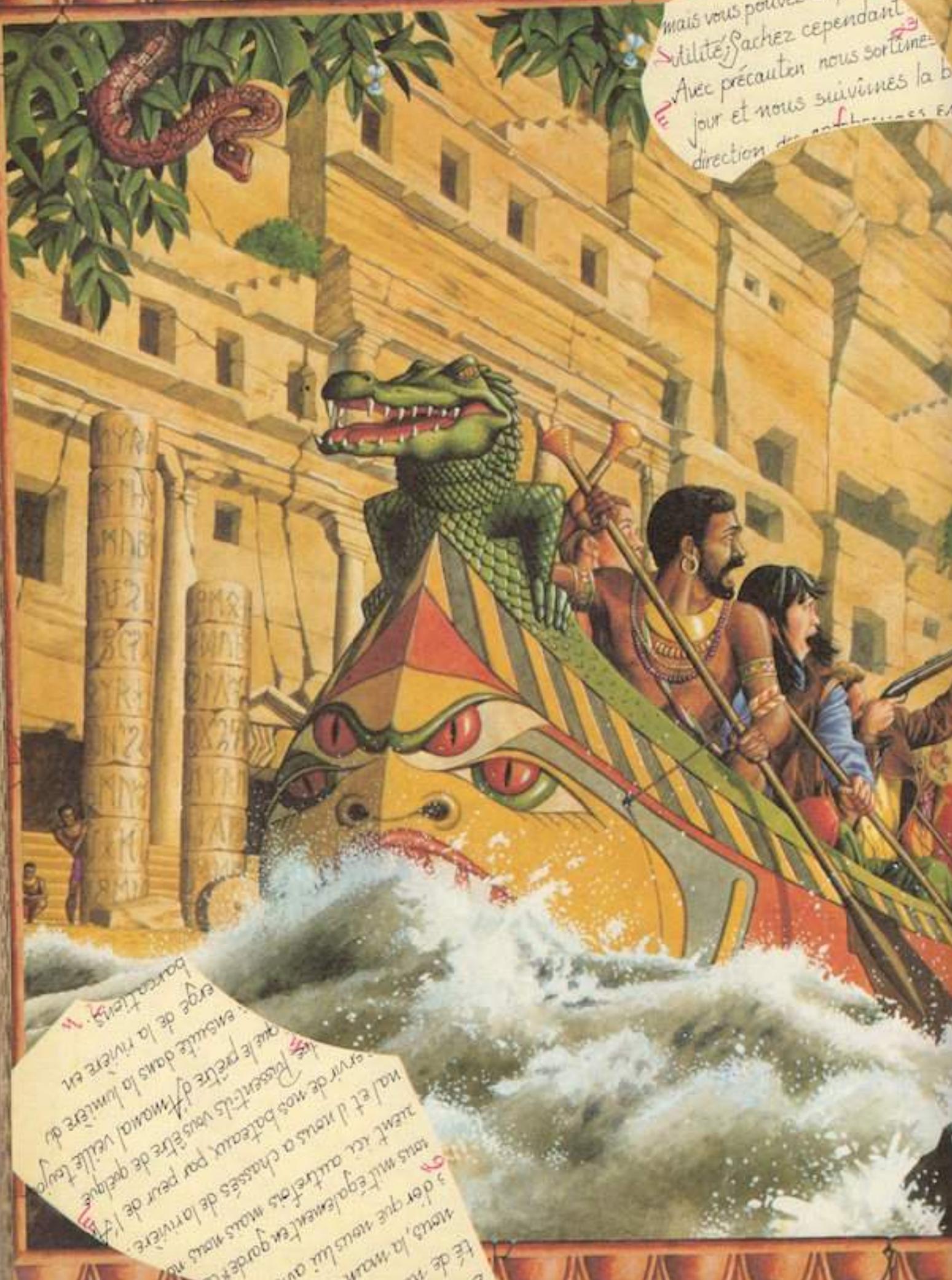


Le chef nous adressa
"Regardez", dit Yacood. De
brasier et un guerrier plongea
dans les flammes pour en retirer une
sculpture de fer chauffée à blanc.
"si nous avions offert quoi que ce soit en
retour, poursuivit Yacood, on nous aurait
pu affronter l'épreuve du feu. On
est dignes de devenir prêtres



...ez-vous
Vilain lui offrir quelque
essent, O noble seigneur.
alors un sourire puis il
vant nous brûlait un
la main

mais plus nous
sabilité; sachez les prend
Avec précaution nous sortime
jour et nous suivimes la b
direction de nos barques EM



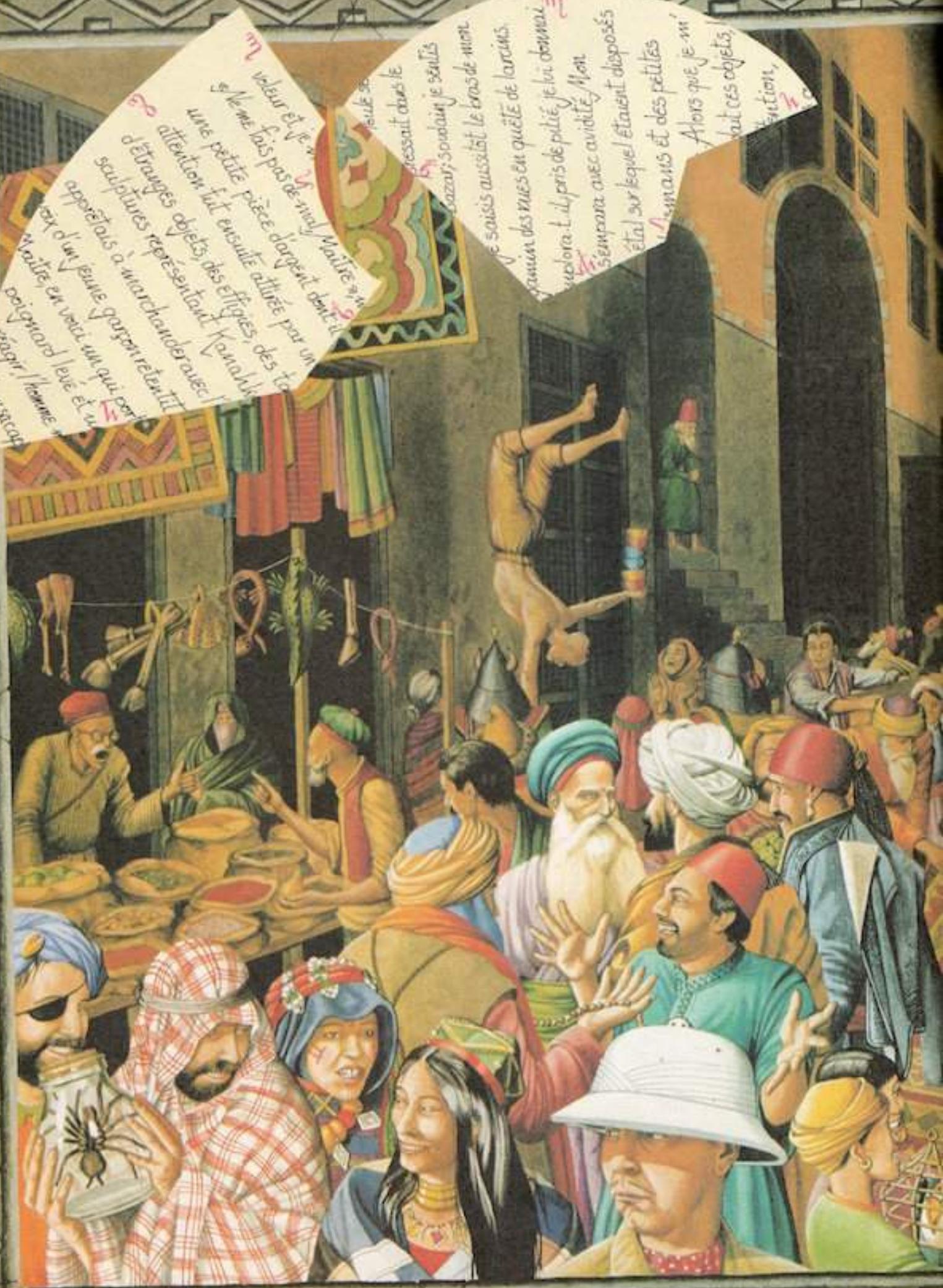
barca tiens. W
erge de la rivière en
ensuite dans la lumière du
que le prêtre d'Ananai veille toujo
riscent-ils vous être de quelque
servir de nos bateaux par peur de l'É
nal et il nous a chassés de la rivière.
tient ici, autrement mais nous no
ous mit également en garde de
s'ôder que nous lui avions
nous, la main ten
te de nous

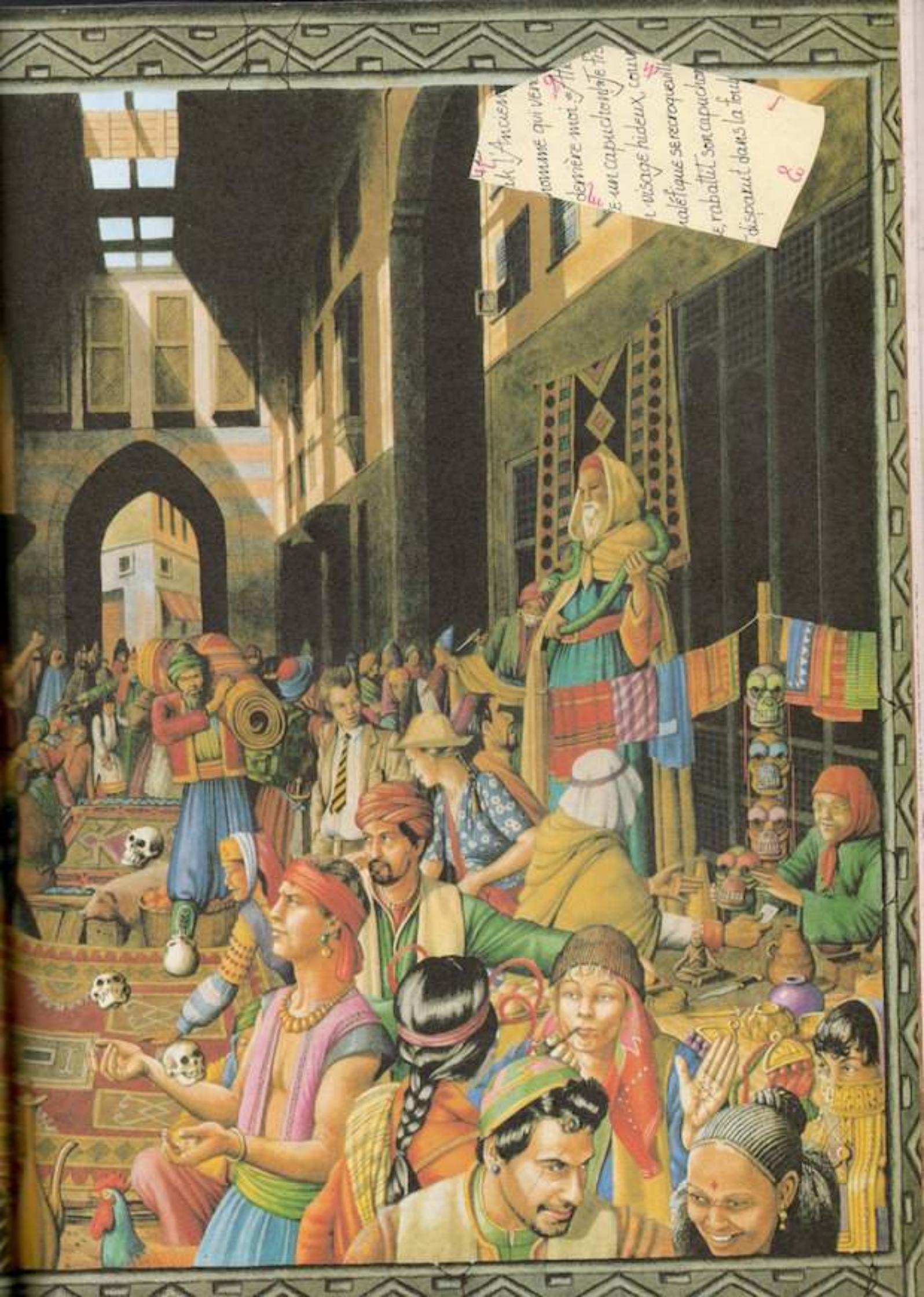


à lumière du
soleil inonda la grâ
d'eau nous éc labousser
l'extrémité du souterrain
et une immense chât
d'eau grondait à cô
Mordip se tourna vers
donnâmes les pièces
Il nous remercia et
de mon peuple viv
retournés d'ama

m valeur et je
 g le me fois pas de mal. Maître
 une petite pièce d'argent dont il
 attention fut ensuite attiré par un
 d'étranges objets, des effigies, des ta
 sculptures représentant l'homme et
 appretais à marchander avec
 d'un jeune garçon retenu
 vaite, en voyant un qui port
 poignard levé et u
 réagir l'homme
 dans sacca

pressait dans le
 Soudan je sentis
 je soisis aussitôt le bras de moul
 panion des rues en quête de larcins
 volora-t-il pris de pitié, je lui donnai
 s'empara avec avidité. Mon
 étal sur lequel étaient disposés
 Amans et des petites
 Alors que je m'
 aut ces objets,
 tion,



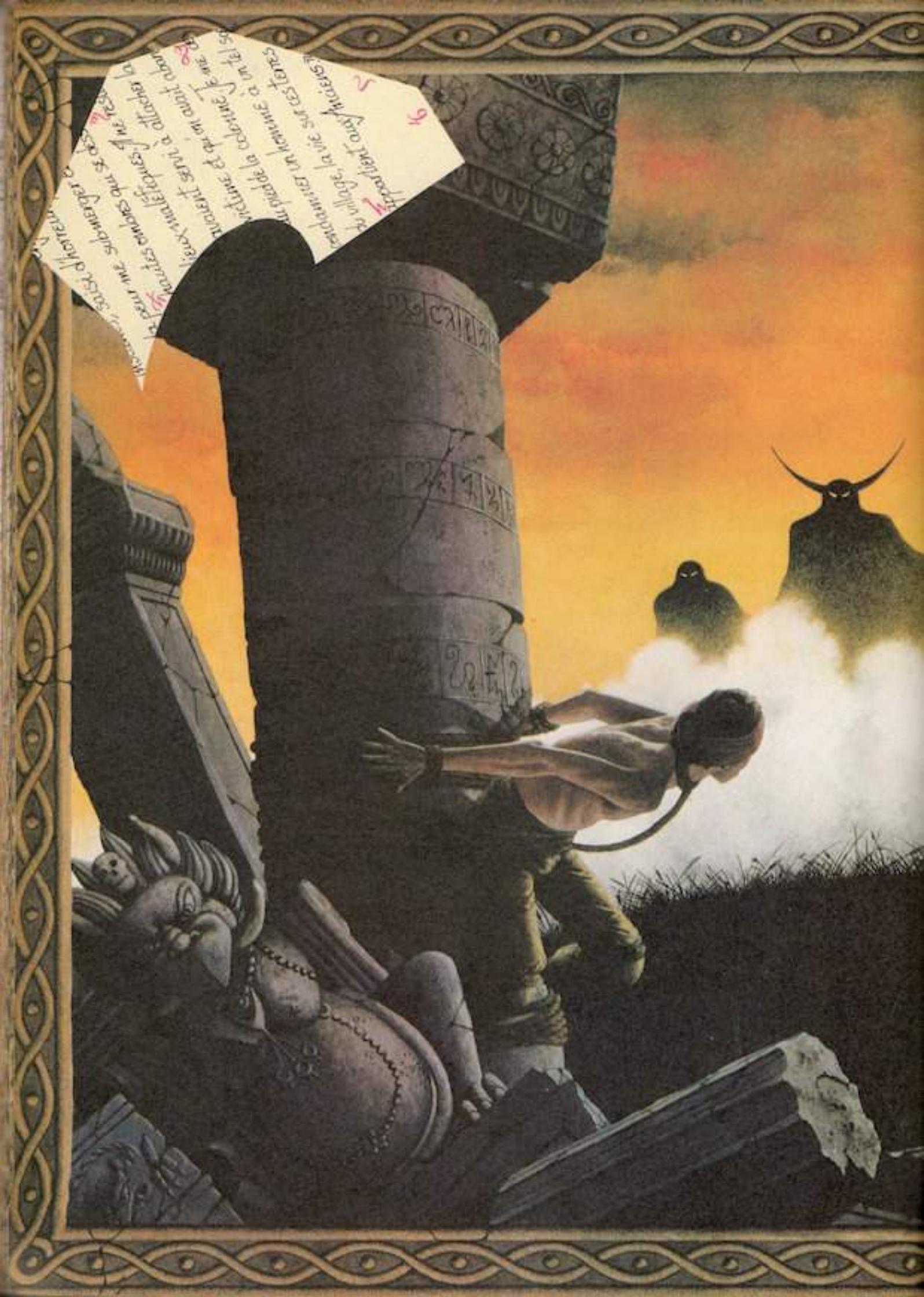


44 l'Ancien
homme qui ven
dernière moi
E un capuchon
visage hideux, cou
calélique se reproquait
e, rabattit son capuchon
disparut dans la foule

ils servaient les durs.
alors à Jaccod les raisons
treuvers à proximité de l'Oasis
Terra, le Taureau du Désert, avait assisté
maléfiques qui se repoussent des âmes de
de sa monture. A l'erte, les cavaliers
s'écria le maître de la caravane
cimetères projetant des
la bride de mort

avait en avant tomba
ers du Taureau du Désert!
te, tandis qu'une horde de guerriers
essant des cris sauvages, leurs
et les rougeâtres dans la lumière
maître s'exclama Jaccod
la caravane est contrainse
à contemner je t'embrasse
monture et galopai vers
les trous de Jaccod





pour me submerger à
l'heure, sans d'horreur
toutes ombres qui se des
quelques matelottes, j'ai
trouvé servi à attacher la
victime et qui m'avait
sur pied de la colonne
sur ces terres à un tel
appartient au village
et village, la vie sur ces
rancher un homme à
appartient au village

Le hourde de paix.

Si à la nuit tombée vous cherchez un abri, il vous faut savoir que seuls les guides connaissent les endroits où camper sans danger. Le chasseur qui hante les collines laissera en paix ceux qui, l'ayant compris, resteront très sagement rassemblés autour du feu sacré.

L'homme au crochet.

Trouvez le bon chemin en prenant garde à l'homme au crochet. Il veille sur le port pour chasser tous ceux qui ne se prosternent pas devant l'autel des Anciens et viennent seulement dérober les trésors de sa terre.

Le trône de Kanahkak.

Sur votre route, vous trouverez en ruines, le palais de Kanahkak. Ne vous en approchez pas par le Chemin de Toutes Fins, car vous éprouveriez l'envie de vous asseoir sur le trône. Si vous succombez à la tentation, vous serez anéanti pour avoir profané les symboles qui ornent la demeure.

Les serviteurs de Banhar.

Près du précipice se trouve le temple du Gardien qui abrite la Sentinelle du Pont. Dès qu'un voyageur tente de franchir le ravin, celle-ci alerte les serviteurs de Banhar qui fondent sur vous en un instant avec mission de vous tuer.

Le dieu foudre.

Chaque pierre de ce ravin, chaque fragment de roc porte la malédiction de la rivière. Le signe du crocodile vous mènera aux bateaux que vous devrez emprunter. Ils sont dédiés à Amanal, le dieu crocodile. Sa malédiction est foudroyante. Formez le vœu d'y échapper.

Le sacrifice humain.

Joi même, chaque nuit, des ombres maléfiques viennent hanter les ruines d'une ville abandonnée dont un vieux fragment de carte porte la trace. Les anciens y reçoivent encore les sacrifices de leurs adorateurs. Quand le soir tombe, c'est en toute hâte qu'il faut quitter ce lieu maudit.

Les portes du pays interdit.

En franchissant ces portes, sachez que le danger est proche. Le pouvoir de Manat s'exerce ici et, sans guide pour vous montrer la voie, il volera votre âme. Seuls ceux qui ont subi l'épreuve du feu peuvent vous épargner la mort. Protégez-vous de Manat en vous joignant à eux.

L'autel de Quaghur.

Étranges visions naissent devant vos yeux. Chacune vous semble un signe mystérieux, mais seul le prêtre peut les ordonner pour créer l'image de l'Ancien. Gémblable tentative d'un esprit mal préparé provoquerait bientôt l'apparition du Quaghur maléfique qui viendrait réclamer son dû.

L'assassin.

Impossible en une seule page de décrire le bazar de Mololos. Cachez seulement que de nombreux ennemis vous y guettent. Prenez surtout garde aux marchands de flos que l'on reconnaît à leurs capuchons. Derrière leur masque, ils se tiennent prêts à vous assassiner.

Le cri du gardien.

Joi, le moindre son provoque d'effroyables avalanches qui tombent du sommet des montagnes. Souvent, tout en haut des Mille Marches, là où les pentes de glace se joignent aux remparts de la haute tour, retentissent des hurlements à vous glacer le sang. Et la neige s'étend lorsque le Gardien crie.

La cérémonie du feu.

Les guerriers comptent parmi les plus féroces, les plus belliqueux qu'il vous sera donné de rencontrer. Quiconque pénètre sur leurs terres se voit offrir des cadeaux qu'il lui faut accepter. Mais ne leur donnez rien en échange même s'ils exigent de vous d'autres présents. Ne les contentez surtout pas.

La caravane de la mort.

Vous affronterez un double danger en traversant le désert : le soleil implacable et la tribu des adorateurs de Torran l'Ancien. Quittant les caravanes, ils attaquent soudain dans la lumière aveuglante de midi. Ne restez pas désarmé. Recouvrez votre sang-froid et combattez-les avec acharnement !