

L'Archipel des quatre pierres mystérieuses

Un livre dont VOUS êtes le héros



Année scolaire 2011-2012

Vous vous êtes embarqué à bord de l'*Étoile du Soir*, un fameux galion à trois mâts, pour partir à l'aventure. Vous avez plus particulièrement entendu parler d'une île légendaire, et le capitaine vous a laissé comprendre qu'il possédait des cartes qui vous permettront de dénicher un trésor tel que nul pirate n'a encore jamais vu...

Vous naviguiez depuis des mois déjà, quand les provisions en eau ont commencé à manquer.

Ce manque a affaibli une grande partie de l'équipage, et beaucoup ont succombé. Un jour, le marin posté à la vigie aperçoit d'immenses vagues surmontées par de gigantesques nuages noirs qui déversent leurs eaux sur la mer. Il descend de son perchoir et va l'annoncer au capitaine qui crie : « Tempête en vue ! Tout le monde à son poste ! »

Le navire s'approche à vitesse affolante de la tempête. De grosses vagues troublent peu à peu le calme plat de cette mer naguère limpide et tranquille. La tension monte au sein de l'équipage. L'angoisse se sent et personne n'ose parler. Une brume surnaturelle

enveloppe doucement le navire tout entier. Des bruits inquiétants partent de tous les côtés. Soudain, un étrange orage se déclenche. Le bruit du tonnerre est assourdissant, et il pleut des éclairs violets et bleus qui illuminent la mer. Le navire est plongé dans une ambiance fantomatique. Des créatures mi-humaines, mi-animales surgissent de la brume en volant. Elles n'ont plus de visage ; c'est comme s'il s'était effacé.

Pendant un moment, le temps semble s'arrêter, les créatures volantes tournant autour de vous. Puis l'une des créatures pousse violemment la proue du navire et la véritable tempête se déclenche. Un ouragan emporte les créatures au loin, mais de multiples tourbillons se forment, la barre du navire ne veut plus le guider et un éclair foudroie le mât de misaine, qui s'écrase sur l'équipage. C'est la panique à bord, quand le second fait remarquer à l'équipage que vous foncez droit sur une vague titanesque... C'est à ce moment que vous perdez conscience. Allez au 1.

1

Vous allez pouvoir incarner l'un des rescapés de la tempête. Quatre héros devront affronter tous les dangers pour trouver le fameux trésor caché dans l'archipel où vous venez de vous échouer...

Si vous voulez, pour commencer, vivre les aventures de Jack, allez au 77. Si vous voulez d'abord aider le capitaine Crochette, allez au 262. Pour lire l'histoire de Kate la pirate, allez au 197. Enfin, vous pouvez aussi suivre le récit de John en allant au 188.

2

Vous faites demi-tour et vous courez à toute allure dans la direction opposée. Dans votre fuite, vous trouvez une vieille cabane abandonnée, sans cadavres autour ! Vous vous engouffrez à l'intérieur et vous vous recroquevillez dans un coin sombre. Vous patientez quelques minutes, histoire de reprendre votre souffle, puis vous jetez un coup d'œil à l'extérieur : de nombreux zombies sont allés

rejoindre les deux autres et se sont agglutinés autour de l'église ! Mais vous ne renoncez pas à l'exploration du carillon. Il faudrait éloigner les zombies de l'église... Si vous voulez essayer de les appeler pour faire diversion et ensuite les semer, allez au 83. Si vous préférez chercher des réserves de poudre, rendez-vous au 227.

3

Vous trouvez un cheval allongé par terre. Vous l'examinez, il vous semble gentil et peu craintif mais il boite de sa jambe arrière droite qui semble cassée. Vous regardez, et effectivement elle est cassée alors vous lui faites un bandage avec un bout de bois, une feuille et une liane comme ficelle mais il se débat tellement que vous avez énormément de mal à lui mettre. Vous y parvenez enfin, et le voilà comme neuf à galoper et sauter de partout... Et d'un coup sec il s'arrête. Vous le regardez, il ne bouge plus du tout, même pas les yeux, il fixe un rocher, un très gros rocher. Il bouge la tête vers lui en insistant. Vous lui dites d'avancer mais il ne bouge

toujours pas, vous le trouvez ridicule. Allez-vous examiner le gros rocher (allez au 84) ou bien forcez-vous le cheval à avancer (allez au 208) ?

4

Vous décidez d'attendre la marée basse, vous cherchez alors un endroit où dormir à l'écart de l'eau. Vous levez votre tête et vous apercevez une cabane dans l'arbre.

Vous escaladez l'arbre, et vous arrivez dans la cabane. Vous regardez autour de vous pour faire l'état des lieux. Vous redescendez sur la plage pour essayer de trouver de quoi dormir, vous ramenez quelques feuilles de palmier pour fabriquer une sorte de matelas.

La nuit est tombée, vous vous endormez donc dans votre « petite cabane ». La nuit même, vous êtes réveillé par un grand « BOUM » ! Vous ouvrez les yeux et vous remarquez que vous êtes sur la plage, la cabane a cédé sous votre poids ! Fatigué, vous vous rendormez sur le sable glacé.

Le lendemain matin, quand vous vous réveillez, vous vous empressiez de regarder si le niveau de l'eau a diminué... Et oui ! Il a diminué ! Enfin vous pourrez atteindre cette île... !

Vous rassemblez vos affaires et vous partez en direction de l'île. Si vous voulez y aller en marchant doucement pour garder votre énergie, rendez-vous au **213** ; si vous estimez que vous vous êtes bien reposé et vous voulez atteindre l'île le plus vite possible (en courant) rendez-vous au **186**.

5

Vous voilà sur le chemin qui paraît facile. Mais en avançant, vous remarquez que ce chemin n'est pas aussi facile qu'il le paraît car voilà des cadavres par terre, de la chair, des os, vous vous dites que ce chemin est vraiment terrifiant. Cependant, vous aimez avoir peur donc vous continuez d'avancer. Vous voilà arrivée à une clairière au centre de laquelle se trouve une cage. Vous pouvez vous diriger au **172** si vous voulez vous rap-

procher car vous n'avez jamais peur, ou bien aller au 21 où, plus méfiant, vous observerez de loin car on ne sait jamais ce qui peut se passer dans cette cage ! Vous pouvez également contourner la cage au 166 pour continuer votre chemin sans vous intéresser à ce qui se trouve dans cette clairière.

6

Vous arrivez à la surface avec le coffre et vous retournez vers les pics en nageant le plus vite possible. Vous n'attendez qu'une chose : reposer le coffre sur le rivage, car vous êtes épuisé de nager. Vous n'aurez cependant pas l'occasion de le faire : soudain, quelque chose vous frôle, puis vous voyez des ailerons de requins arriver sur vous en faisant des cercles. Vous essayez de nager plus vite, mais les requins arrivent sur vous ! Votre couteau vous glisse des mains avant que vous n'ayez eu le temps de penser à vous défendre. Dans un gros bouillonnement, vous mourez...

7

Vous avez choisi le perroquet. « Père au quai », mais c'est bien sûr ! Vous ressentez que le sol bouge. Vous vous apercevez que c'est un tremblement de terre qui fait ouvrir une grande porte en pierre qui se trouvait juste devant vous qui fermait l'entrée du volcan. Vous rentrez dans le volcan où il fait très froid, très humide et très sombre, vous continuez tout droit et vous voyez une petite lueur qui scintille au loin. Vous vous approchez d'elle. Quand vous y êtes vous vous retrouvez dans une salle pleine de nourriture : fruits, légumes et bien d'autres choses encore. Soit vous décidez de rester manger (allez au 50), soit vous décidez de continuer en espérant qu'il y aura quelque chose à manger plus loin (allez au 135).

8

Vous continuez de marcher, ignorant la tentation de ces beaux fruits. L'expérience vous a appris qu'il fallait se méfier des trop belles choses, souvent mortelles. Vous progressez

dans les tunnels aux miroirs, et vous commencez à apercevoir dans les reflets une cascade ! Cela tombe bien, il fait de plus en plus chaud, c'est peut-être l'occasion de vous détendre un peu... Souhaitez-vous piquer une tête et plonger dans les eaux cristallines de la cascade ? Si oui, rendez-vous au **67**. Si vous préférez continuer votre chemin, rendez-vous au **163**.

9

Vous avez décidé d'attendre le bateau ici, la nage n'a jamais été vraiment votre activité préférée... Vous vous demandez même pourquoi vous êtes parti en mer, vous qui avez la phobie de l'eau... Le bateau s'approche lentement, très lentement, si lentement que vous allez vous endormir ! Mais non ! Il ne le faut pas, sinon vous allez rater le bateau, donc l'île, donc le trésor !

Enfin, le bateau est là ! Vous entrez dans l'eau pour accéder au bateau, vous ne trouvez pas l'entrée quand soudain, devant vous, une passerelle du bateau s'ouvre, cela vous

semble étrange... Comme la passerelle s'est ouverte, vous montez à bord de ce magnifique galion abandonné. Mais, une fois que vous avez posé votre pied par terre, la passerelle se referme lentement derrière vous.

Si vous sautez du galion pour fuir, rendez-vous au **176**. Si vous fouillez le bateau de fond en comble, allez au **233**. Si vous attendez sur le bateau, allez au **109**.

10

Après avoir trouvé le bateau, vous décidez de l'utiliser. Vous le mettez à l'eau ; il ne coule pas, vous montez donc dedans. Vous apercevez des rames, cela vous aidera pour avancer. Vous ramez quelques heures mais votre force vous quitte peu à peu. Vous vous endormez tellement vous êtes fatigué, puis vous vous réveillez alors que vous êtes toujours au milieu du lac. Il faut vite que vous regagniez la rive de l'autre côté avant que la nuit tombe. Vous ramez à peu près deux heures puis vous arrivez sur l'autre rive. Allez au **106**.

11

Vous entendez des bruits à votre gauche ; de quoi peut-il bien s'agir ? Qui se cache dans cette grotte ? Le stress vous envahit; malgré le froid, vous transpirez, de grosses gouttes de sueur perlent sur votre front. Des images se bousculent : un homme ? Un animal ? Un ogre ? Un monstre ? Est-il malveillant, dangereux ? Au contraire, va-t-il vous apporter de l'aide ? La peur est présente mais la curiosité est plus forte... Au sol, vous pouvez entrapercevoir des traces de pas qui ne ressemblent en rien à quelque chose de connu. Si vous les suivez, rendez-vous au 93, sinon rendez-vous au 24.

12

Pour le moment vous êtes très contente de votre choix, vous avez découvert plein de nouvelles choses sur le mode de vie des vouivres, leur nourriture. Mais à un moment donné vous vous sentez mal à l'aise comme si... comme si on vous observait. Trop tard ! Des vouivres armées vous tombent dessus et

vous mènent sous terre dans des cachots sombres où vous découvrez des cadavres d'anciens prisonniers. Les rats et les souris grouillent partout au sol et s'enfuient en poussant des petits cris plaintifs dès votre arrivée. Vous avez à peine la place de vous tenir debout et le sol est couvert de boue et de chair en décomposition. Si vous fouillez les cadavres, allez au 39. Si vous essayez de sortir, allez au 195. Vous pouvez aussi attendre de voir ce qui va se passer dans ces lieux au 136.

13

Vous avez choisi le mot « galion ». Au moment où vous avez appuyé sur le mot, un tremblement de terre se crée. Et vous vous apercevez qu'un chemin de pierre remonte à la surface de la lave. Ce chemin va jusqu'à la pierre qui se trouve au milieu de la lave. Vous posez prudemment un pied sur le chemin pour voir s'il ne s'écroule pas mais effectivement il ne s'écroule pas alors vous commencez à marcher dessus pour rejoindre la pierre. Quand vous êtes sur la petite île en

roche au milieu de la lave vous prenez la pierre dans vos mains : une magnifique émeraude ! Allez au 237.

14

Vous vous trouvez à une nouvelle intersection. Les trois chemins se ressemblent, aucun indice ne vous permet de deviner la route à suivre...

Si vous allez à gauche, rendez-vous au 28.

Si vous allez tout droit, rendez-vous au 104.

Si vous allez à droite, rendez-vous au 179.

15

Vous décidez de continuer d'explorer l'île. Vous voyez une grande plage; sur cette plage il y a des centaines et des centaines de rochers. Vous décidez d'aller voir de plus près. Ce sont des rochers de toutes tailles, dans les teintes grises, vertes, et même bleutées. Ils dépassent du sol, semblables à de petits îlots. Vous êtes seulement à quelques centimètres

du premier rocher quand vous voyez soudain que l'un bouge au loin. Vous comprenez alors que ce ne sont pas des rochers ! Leurs carapaces sont semblables à des roches mais vous avez en fait devant vous des centaines de monstres. Ils ne vous ont pas encore aperçus mais plusieurs d'entre eux sont déjà réveillés...

Si vous décidez de retourner sur vos pas en fuyant, courez au **36**. Si vous voulez les contourner discrètement, allez au **193**. Si vous choisissez de sauter au milieu d'eux pour essayer de traverser en sautant de carapace en carapace, rendez-vous au **145**.

16

Vous avez choisi de nager à l'opposé du chant que vous avez entendu et vous nagez, nagez en vous épuisant mais en tentant de vous éloigner le plus possible de ce chant beau mais vous paraissant sinistre et dont vous avez peur. Quand vous trouvez que vous vous êtes assez éloigné, on ne l'entend plus du tout, vous êtes tellement fatigué que

vous vous endormez dans la grande bleue. Les heures passent tellement vite. Pendant que vous dormez, vous coulez peu à peu dans l'eau de la mer, de plus en plus profondément. Enfin vous vous réveillez plusieurs heures plus tard. Vous vous retrouvez devant une montagne, ou plutôt une grotte sous marine. Cette grotte est longue, très longue, si longue que l'on n'en voit pas le bout. Elle est faite de pierres de la mer et quasiment entièrement recouverte d'algues. Des algues rouges, vertes, bleues, violettes, roses...

Cette grotte est sombre et intrigante. Elle est tellement longue que cela vous fait peur. Vous vous avancez pour la toucher, les algues sont gluantes, comme toutes les algues et les pierres de la mer sont rugueuses et un peu gluantes, et mouillées, comme toutes les pierres de la mer. Le gluant vous dégoûte. Des tas de petits êtres vivent sur la grotte : bernard-l'ermite, crevettes, coquillages, mais aussi des animaux très bizarres dont vous ne connaissez pas le nom. Vous commencez à paniquer car vous ne savez pas où vous êtes, où vous devez aller... Seulement, comme vous ne connaissez pas le lieu

où se trouve la pierre précieuse, il serait bien de se diriger et jeter un coup d'œil à l'intérieur car cette pierre pourrait être partout ! Cependant comme vous avez peur, vous hésitez, mais rien qu'à la pensée de tout ce qu'il pourrait y avoir : pierres précieuses, argent... Vous vous installez sur un rocher sous marin puis vous réfléchissez longuement ! Tellement longtemps que vous restez plus d'une heure comme ça jusqu'à avoir enfin deux choix possibles, encore deux choix ! Soit vous êtes vraiment très, très, très, très, très curieux et vous voulez absolument regarder tout ça et explorer les fonds marins (allez au 171), soit vous préférez essayer de retourner dans l'eau afin de remonter à la surface (rendez-vous au 192)

17

Vous prenez votre poignard et vous vous ruez sur elle. Vous enfoncez votre poignard dans sa gorge. Du sang rouge et chaud en sort. Mais vous ne vous arrêtez pas là : vous continuez à faire pression sur la gorge de la tigresse, qui pousse un long gémissement de

désespoir. Vous percevez sa respiration qui s'intensifie, les spasmes de son agonie. Tout à coup, sa tête ne tient plus et se détache de son corps, d'où sortent des flots de sang. Ses petits se jettent sur vous : vous éventrez le premier, assommez le deuxième et étouffez le troisième. Vous repartez, essoufflé mais fier de vous et de votre massacre. Vous marchez peu, car un deuxième tigre (un mâle, cette fois) se rue sur vous. Vous vous débattez et vous vous dégagez. Vous observez votre adversaire : contrairement à la tigresse, il semble lourd et difficile à battre ; de plus, vous êtes essoufflé. Le tigre bondit, vous crève un œil, vous mutile le visage et vous écrase de toute sa masse. Certains de vos os ne tiennent pas le coup et se brisent d'un coup sec. Profitant de votre faiblesse, il vous arrache la tête. Il commence à vous dévorer et à lécher le sang chaud qui coule de votre cadavre. Votre chasse au trésor s'arrête ici.

18

Vous entrez dans la forêt et percevez de petits bruits, au début vous pensez qu'il s'agit

de couinements d'animaux mais en tendant l'oreille vous vous rendez compte que ce sont des murmures.

Vous sentez ensuite d'étranges odeurs, vous avez une mauvaise impression comme si... comme si vous étiez observé. Vous entendez maintenant clairement des bruits de voix mais vous n'arrivez pas à discerner des mots ni le sens des paroles. Ces bruits, ces odeurs, cette impression d'être observé ne vous rassurent pas, vous avez la chair de poule, vous tremblez : vous avez peur ! Vous surmontez votre frayeur toutefois car il vous faut avancer. Si vous vous dirigez vers les voix, allez au 107. Si vous préférez observer la forêt plus attentivement avant de continuer, allez au 162.

19

Vous avancez tout doucement vers le cheval que vous avez choisi mais n'avez pas de chance car lui et le reste du troupeau vous remarquent assez rapidement et repartent aussitôt. Vous pensez que si vous ne les poursuivez pas, ils s'arrêteront rapidement. Et en effet, c'est ce qu'ils font. Vous vous

rapprochez des chevaux en passant par l'arrière du troupeau pour qu'ils vous voient moins. Le problème c'est que les chevaux vous remarquent quand même et vous échouez une nouvelle fois. Maintenant il fait trop chaud pour leur courir après donc vous préférez aller vous reposer et manger quelques fruits dans le petit bois à l'ombre des arbres. Quand vous pénétrez dans le bois vous vous rendez compte que c'est plutôt une jungle car il y a plein de lianes partout. En vous reposant, une idée vous vient à l'esprit : faire une sorte de lasso pour attraper un cheval. Alors vous vous attardez à en fabriquer un avec des lianes. Peu de temps après, vous vous dirigez vers le cheval avec votre lasso de lianes. Cette fois, les chevaux ne vous remarquent pas, ils se sont « habitués » à vous. Vous n'êtes plus qu'à quelques mètres du cheval que vous voulez attraper mais au moment où vous lancez le lasso et qu'il fouette le cheval, tous les autres vous remarquent et se précipitent sur vous au triple galop. Vous n'avez pas le temps de vous échapper. Les chevaux, eux, n'ont pas le temps de s'arrêter alors ils vous piétinent

puis vous dévorent car c'était finalement des chevaux carnivores avec des dents extrêmement pointues et acérées.

20

Vous avez brillamment réussi les aventures de Jack ! Si vous n'avez pas déjà lu les aventures des autres membres de l'équipage, vous pouvez aller vous mettre dans la peau de Kate au 197, dans celle du capitaine Crochette au 262, ou encore dans celle de John au 188.

Si vous avez déjà vécu les aventures des trois autres pirates, rendez-vous au 268.

21

Vous voulez observer la cage avant de vous précipiter pour voir son contenu car vous avez un peu peur de ce qu'il peut y avoir à l'intérieur. Après tout, vous ne savez pas s'il n'y rien qui va vous sauter dessus et vous tuer ! Vous restez donc méfiante mais vous essayez de surmonter cette peur. Vous n'y

parvenez pas car c'est plus fort que vous, vous tremblez. Après plusieurs longues minutes d'observation, vous ne voyez rien bouger, mais vous distinguez quelque chose qui brille à l'intérieur de la cage. Serait-ce une pierre précieuse ? Allez au 172 pour le savoir...

22

Vous avez pris le chemin facile. Vous partez d'une plage située juste à côté du pic de la roche noire. Ensuite, vous traversez une grande forêt de lianes et d'arbres. Au bout d'un moment, vous arrivez dans une clairière et la nuit tombe. Vous vous reposez toute la nuit dans cette clairière. Le lendemain, le doux soleil du matin vous réveille. Vous continuez votre voyage bien reposé par cette nuit de sommeil. Au bout de plusieurs heures de marche, un essaim de frelons arrive vers vous. Vous courez à toute vitesse pour leur échapper. En fin de course, vous tombez dans une crevasse ! Vous essayez par tous les moyens de vous en sortir. Avec les branches qui sont au fond, la construction

d'un escalier est possible. Au bout d'une heure, fatigué, vous réussissez à vous sortir de là. Le sommeil vient. Le matin, après un temps de marche, vous arrivez à la plage près du pic de la roche noire. Vous avez tourné en rond ! Rendez-vous au 214.

23

Vous avez décidé de sauver le Tiki. La lave arrive à toute allure derrière la cabane du Tiki. Vous prenez le Tiki sur vos épaules et courez, courez, vous gravissez les collines pour échapper à la lave. Vous êtes en sécurité et vous avez sauvé le Tiki. Le Tiki vous remercie de l'avoir sauvé puis vous dit enfin la vérité sur la carte que vous recherchez tant. Il vous dit qu'une partie de cette carte se trouve dans le village hanté par des chauves-souris. Vous êtes impatient de savoir la suite... Mais le Tiki vous dit que ce n'est pas si facile d'avoir la carte. Vous devez réussir l'épreuve du Tiki pour savoir la suite. Le Tiki vous demande alors quel était le numéro inscrit sur la porte de sa cabane : 4371, 7341, 1337, 1347 ?

Si vous répondez 4371, allez au 228.

Si vous répondez 7341, allez au 140.

Si vous répondez 1337, allez au 31.

Si vous répondez 1347, allez au 47.

24

Ces traces de pas vous paraissent suspectes, vous décidez de prendre un autre chemin. Vous partez en sens inverse et vous arrivez sur un large chemin de pierres. Les parois sont couvertes de mousse et des lianes pendent et effleurent votre visage. Vous courez à perdre haleine, et lorsque vous vous arrêtez, à bout de souffle, vous apercevez au loin une rivière. Vous pensez alors que vous êtes sauvée, que cette rivière va vous conduire vers une terre fertile. Malheureusement, vous errez pendant des heures le long de cette rivière sans jamais rien trouver. Vous êtes épuisée et finissez par mourir de faim. Vous avez perdu...

25

Le chemin se sépare encore en plusieurs pistes. Vous doutez : n'êtes-vous pas perdu ?

Si vous allez à droite, rendez-vous au 63.

Si vous allez à gauche, rendez-vous au 246.

Si vous allez tout droit, rendez-vous au 14.

26

Vous avez décidé de faire le tour à l'intérieur du volcan. Au loin vous voyez quelque chose d'étrange dans la pierre alors vous vous approchez. Vous voyez des inscriptions très étranges taillées dans la pierre : c'est une énigme, qui dit : « Mon premier est le contraire de fille, mon deuxième est un félin, mon tout navigue sur les océans ». Sur le côté il y a trois mots ; le premier est « galion » (si vous pensez que c'est la bonne réponse allez au 13), le deuxième est « chébec » (si vous pensez que c'est la bonne réponse allez au 170) et le troisième est « caravelle » (si vous pensez que c'est la bonne réponse allez au 40).

27

Vous voici devant le lac gelé que vous avez décidé de traverser. Donc vous marchez sur un lac glacé. Vous avancez prudemment, craignant de glisser à chaque pas. Vous décidez de faire une pause lorsque vous voyez une épave de bateau dont vous apercevez le nom : « L'Espérance ». À ce moment, vous apercevez aussi une queue; une queue de poisson de taille gigantesque. Si vous décidez de vous enfuir alors allez au **211** mais si vous préférez percer la glace pour voir le poisson dont la queue est si grosse allez au **259**.

28

Y arriverez-vous un jour ? Dans votre tête, tous les chemins se mêlent, et vous voilà à un nouveau croisement !

Si vous allez à droite, rendez-vous au **63**.

Si vous allez à gauche, rendez-vous au **246**.

Si vous allez tout droit, rendez-vous au **14**.

Vous faites le tour de la cabane. Il n'y a rien. Vous décidez de refaire le tour de la maison puis de regarder une nouvelle fois par les fenêtres. Vous voyez une ombre. Vous vous approchez. Vous criez, tapez contre les carreaux pour que la personne derrière les carreaux vous entende. Elle fait des gestes bizarres. Vous criez et tapez contre les carreaux encore et encore pour que la personne vous entende. Quand tout à coup, vous sentez d'atroces douleurs dans tout votre corps. Vos pieds et vos mains se transforment en sabots puis des poils poussent autour de votre corps et pour finir une magnifique crinière pousse le long de votre nuque. Le Tiki vous a transformé en cheval carnivore car il a eu peur de vous lorsque vous étiez autour de sa cabane. Puis vous allez rejoindre les autres chevaux carnivores que le Tiki a créés.

Vous empruntez la passerelle de gauche, un pas après l'autre sans jamais regarder en dessous et vous arrivez, soulagée, sur la terre ferme. Vous êtes enfin en contact avec la végétation, même si vous savez que l'énigme n'est pas tout à fait résolue. Vous prenez le temps de manger : vous ramassez quelques racines et grimpez à quelques arbres pour en récupérer les fruits. Une fois rassasiée vous reprenez le chemin tracé pour arriver à la dernière étape de l'énigme. Comme vous l'aviez prévu vous arrivez dans une sorte de grotte creusée dans la montagne. Il n'y a que deux issues : deux tunnels, des sortes de galeries souterraines. Des pancartes en bois sont accrochées sur chaque tunnel, sur la première pancarte est inscrit en gros et bien lisible le mot « serpent » et sur l'autre est écrit « secret ». Vous savez qu'il s'agit de la solution de l'énigme, le moment est crucial, quelle galerie choisissez-vous ? Celle avec le mot « serpent » au 226 ou celle avec le mot « secret » au 267 ?

31

Bonne réponse ! Le Tiki vous dit qu'il va vous donner l'endroit où est cachée la carte que vous voulez trouver à tout prix. Le Tiki prend un air très grave et avertit que le chemin sera long et périlleux. Le Tiki dit alors que la carte se trouve dans le village hanté, exactement dans le carillon de l'église du village. Et enfin, vous connaissez l'endroit où se cache la carte. Remerciez le Tiki pour tout et partez car le voyage sera très long. Rendez-vous au 158.

32

Vous cherchez un endroit où vous pourriez vous abriter mais vous ne voyez pas d'arbre ou de cabane autour de vous. Vous vous rappelez qu'un peu avant vous aviez vu un gigantesque arbre. Donc vous revenez sur vos pas et retrouvez l'arbre géant. Vous vous précipitez dessous et à ce moment plein d'oiseaux s'envolent. Eux aussi s'y étaient abrités. Vous commencez à vous ennuyer alors vous regardez la pluie tomber. À plu-

sieurs moments vous voulez vous endormir mais vous résistez de peur de vous faire attaquer par une bête féroce pendant votre sommeil. Environ trois heures après le début de l'orage la pluie s'arrête enfin et vous repartez en direction de la grande montagne. Allez au 150.

33

Vous découvrez au dos de la carte (qui vous a permis de vous échapper précédemment) une phrase très mystérieuse. Vous arrivez à déchiffrer : « L'ombre tu suivras au coucher du soleil, n'oublie pas ! » Vous êtes vraiment intriguée mais vous avez à peine le temps de chercher à comprendre car le soleil se couche et tout à coup une ombre apparaît, elle se dirige vers la grande cheminée du volcan. Vous regardez autour de vous, mais vous n'arrivez pas à déterminer d'où l'ombre provient ! Vous cherchez encore et encore, en vain ! Vous décidez quand même de la suivre par instinct. Mais un problème se pose : vous arrivez devant une crevasse. Devant vous se trouve un pont suspendu, mais il n'a

pas l'air très solide ! Que décidez-vous ?
Voulez-vous traverser le pont suspendu au
péril de votre vie au 168, ou essayer de con-
tourner la crevasse au 234 ?

34

Vous montez dans l'arbre qui vous semble le
mieux indiqué pour cueillir des fruits. Donc,
vous montez dans l'arbre le plus haut de la
forêt risquant de mourir si la moindre
branche craque. Au bout de cette longue
ascension, vous vous reposez sur une
branche cueillant des fruits pour vous nour-
rir, lorsque des singes vous attaquent. Si
vous voulez riposter avec des noix de coco
allez au 130, si vous préférez vous enfuir
allez au 48, mais si vous préférez vous cacher
allez au 165.

35

Vous avez choisi la porte n°1, vous tournez
la serrure et vous commencez à avancer sur
une passerelle pour rejoindre l'autre côté. Un
léger craquement vous inquiète, vous êtes à

mi-chemin quand les planches de la passerelle se mettent à casser et tombent dans le vide les unes après les autres vous êtes emportée et tombez dans le vide, vous mourez.

36

Vous retournez sur vos pas en courant pendant une cinquantaine de mètres. Vous courez à toute allure, vous ne pensez plus à rien d'autre que fuir. Vous réalisez alors que vous n'avez même pas pensé à regarder s'ils vous poursuivaient. Tout en continuant de courir vous regardez derrière vous. Vous vous sentez tout à coup propulsée dans les airs. Vous avez trébuché sur un rocher. Vous faites un vol plané sur quatre ou cinq mètres avant d'atterrir durement sur le sol feuillu, mais, malheureusement, rocheux en dessous. Vous restez les yeux fermés une trentaine de secondes. Vous êtes vivante mais une douleur aiguë à la jambe vous fait souffrir. Vous ouvrez les yeux petit à petit, éblouie par la lumière du jour. Vous vous êtes fait une fracture ouverte à la jambe et l'os fait un angle droit. Impossible pour vous de vous relever

ni de faire le moindre mouvement. Pendant un instant vous oubliez les monstres et ne pensez plus qu'à votre jambe. Puisque vous ne pouvez pas faire le moindre mouvement, il ne vous reste plus que la parole. Alors, soudainement, vous vous mettez à hurler : « À l'aide !!! Aidez-moi !!! » Les monstres retrouvent votre trace et arrivent. Ils sont maintenant juste devant vous. Celui qui semble être le chef s'avance vers vous. Il oriente ses yeux rouges dans les vôtres. Et d'un coup de griffe vous transperce la gorge. Le sang jaillit, tel un geyser.

C'est malheureusement ici que se termine l'aventure pour vous.

37

Encore une intersection et un choix à faire ! Sortirez-vous un jour de cette forêt ? Les chemins sont un peu différents cette fois, ce qui vous rassure, peut-être ne tournez-vous pas en rond... L'issue de gauche est plus large que les autres, avec de petites fleurs bleues sur les côtés. Le chemin de droite

s'enfonce dans une partie de la forêt aux arbres étranges, tout tordus. Enfin, le chemin qui va tout droit semble plus accueillant, car les arbres sont moins serrés et la lumière y est plus présente.

Si vous allez à gauche, rendez-vous au **28**.

Si vous allez tout droit, rendez-vous au **104**.

Si vous allez à droite, rendez-vous au **117**.

38

Vous êtes dans une grotte très sombre où vous ne voyez strictement rien. Elle est si effrayante ! Vous vous demandez si vous êtes seule dans cet endroit obscur. Il y a de nombreux recoins où pourraient se cacher des hommes dangereux, des pirates, des animaux affamés... Et s'ils surgissaient pour vous attaquer ? Vous regardez autour de vous, tout est noir, vous ne percevez rien; l'angoisse monte et la solitude se fait ressentir. Vous hésitez à sortir de ce lieu ou à vous lancer dans l'exploration de cette grotte. Continuez-vous à avancer (allez au **11**) ou ressortez-vous (allez au **53**) ?

Vous prenez votre courage à deux mains et vous commencez à fouiller les cadavres puants où grouillent des larves d'insectes mangeant les restes de chair. Vous avez de la chance ! Les vouivres n'ont même pas pensé à fouiller les macchabés or, sur les restes d'un cadavre, vous trouvez une carte et une dague dont la lame est un peu rouillée. Mais depuis le temps que vous êtes arrivés, les rats et les souris se sont habitués à votre présence. Et peu à peu les rongeurs reprennent leurs activités, vous reniflant, vous mordillant. Malheureusement un de vos camarades est allergique aux poils d'animaux. Des plaques rouges commencent à apparaître sur son visage ; les démangeaisons deviennent de plus en plus importantes et votre compagnon tombe à terre inerte. Vous comprenez qu'il est mort étouffé - son cou a triplé de taille. Il devient plus qu'urgent de partir. Si, à l'aide de la dague, vous voulez crocheter la serrure, allez au 266. Si vous préférez attendre la venue d'une vouivre pour ensuite la tuer, rendez-vous au 72.

40

Vous avez choisi le mot « caravelle ». Vous vous apercevez que la lave commence à monter de plus en plus haut et fabrique de la fumée noire. Elle commence à monter sur la pierre et à atteindre vos pieds. Cela vous brûle et carbonise tous vos membres. Vous savez que vous allez rester à tout jamais dans le volcan. Vous mourez dans d'atroces souffrances...

41

Vous voilà sur un chemin qui paraît sombre et difficile. Vous avancez doucement pour être prudente car vous avez un peu peur de ce qui peut vous arriver, mais vous ne voyez que pas à pas le chemin car il est très sombre.

Après plusieurs obstacles, vous arrivez à une piste pleine de serpents-lianes. C'est maintenant que vous comprenez pourquoi ce chemin est difficile car les serpents-lianes sont bien connus pour étouffer leurs proies dès qu'ils les détectent !

Si vous souhaitez courir pour ne pas vous faire attraper par un serpent-liane, prenez vos jambes à votre cou au 232. Si vous décidez de marcher lentement pour ne pas vous faire remarquer des dangereux serpents-lianes, allez au 200.

42

Vous avez décidé de traverser la rivière mais vous vous demandez comment vous allez bien pouvoir le faire. Vous cherchez donc un moyen de traverser rapidement car le temps commence à se gâter un peu : le ciel est devenu légèrement grisâtre et vous aimeriez vous mettre à l'abri pour ne pas être mouillé. Vous cherchez s'il n'y a pas un pont mais vous vous dites que sinon vous pouvez nager. Préférez-vous chercher un pont ? Si oui allez au 231, si vous préférez nager allez au 57.

43

Vous escaladez votre rocher, et une fois en haut vous voyez mieux la forme de l'île. Vous admirez le paysage, mais pendant que

vous le faites, vous voyez que votre coffre est emporté par l'eau ! Il dérive vers la crique de l'Enfer ! Précipitez-vous au 87 pour le récupérer !

44

Après avoir traversé le pont vous arrivez devant une petite cabane en bois sur pilotis. Tout à l'air bien calme et il n'y a presque rien autour à part des arbres. Vous décidez de faire une petite pause et de dormir un peu pour pouvoir explorer l'île après et avoir plus de forces. Vous vous improvisez un lit fait de feuilles et d'autres éléments naturels. Vous n'avez pas de mal à trouver le sommeil. Quand tout un coup un grand bruit vous réveille. Oh non ! Vous vous faites attaquer par des monstres : il y en a de partout, devant, derrière, et sur les côtés. Vous ne savez pas comment vous échapper ! Mais vous entendez une voix qui vous crie : « Suivez-moi ! » Voulez-vous la suivre et faire confiance à cette personne qui vous est inconnue (allez au 196) ? Ou refusez-vous de la suivre car vous ne faites confiance à personne, en-

core moins à des inconnus (allez au 132) ?

45

Vous avez décidé de prendre les trois pierres, vous avez toujours eu du mal à faire des choix. Mais là, quand même, ce sont des pierres précieuses alors autant en avoir trois !

Vous saisissez donc les trois pierres à la fois. Mais soudain l'île vous semble s'enfoncer dans la mer.

Tous les volcans explosent, de gigantesques vagues vous arrivent dessus, il se met à pleuvoir énormément... La foudre retentit juste à côté de vous... Un brouillard épais apparaît, troublant la vision de spectacle infernal...

Tous les arbres prennent feu, les lacs se soulèvent. La lave des volcans vous arrive dessus.

L'île va bientôt disparaître du monde... Le vent se met à souffler, mais vous vous accrochez à un arbre en feu. Il ne reste plus qu'un

tout petit bout de l'île, sur lequel vous êtes d'ailleurs...

Ça y est, l'eau vous envahit les pieds, les jambes, les bras et maintenant la tête... Vous sombrez désormais à jamais dans l'océan avec vos trois pierres précieuses.

46

Vous partez donc à la recherche de quelque chose à manger. Au loin, l'un d'entre vous aperçoit des fruits multicolores qui ont l'air appétissants. Si, affamée, vous décidez de les manger sans plus hésiter, allez au **56**. Si vous préférez vous cacher derrière un buisson en attendant un peu, allez au **144**.

47

Mauvaise réponse !

Le Tiki, déçu, agite les doigts. Un tourbillon se forme alors devant lui, un tourbillon qui grossit jusqu'à dépasser votre taille puis qui avance sur vous. Il vous transporte au **150**...

48

Vous vous enfuyez à travers la forêt pour échapper aux singes, passant par tous les chemins que vous trouvez, lorsque vous arrivez à l'orée de la forêt. Vous constatez avec soulagement que les singes ont arrêté de vous poursuivre. Vous vous trouvez devant un lac gelé de grande taille (en plein Pacifique !). Vous pouvez passer sur le lac pour aller plus vite (allez au 27), mais si vous reniflez le piège et que ne vous voulez rien risquer, allez au 211.

49

Après avoir décidé de le poursuivre pour le capturer, vous voulez lui tendre un piège, mais c'est loin d'être facile, il ne faut pas qu'il s'enfuie avant que vous l'ayez attrapé. Vous le contournez, puis revenez vous placer devant lui. Au loin, vous pouvez apercevoir un énorme trou, vous vous en approchez, il est vraiment immense : il pourrait faire l'affaire. Mais comment faire pour que ce cheval mystérieux puisse tomber dans ce

piège ? Après avoir réfléchi quelques instants, vous explorez la forêt à la recherche de grandes feuilles afin de pouvoir recouvrir cet immense trou. Vous apercevez des feuilles de catalpa qui conviendront parfaitement. Après avoir recouvert le piège, vous retournez derrière l'animal, pour l'effrayer en criant « yah » ! Le cheval bondit et part au triple galop, en direction du piège. Mais, à ce moment-là, vous vous rendez compte qu'il boîte. Un sentiment de culpabilité vous envahit, vous ne pouvez pas faire de mal à un animal déjà blessé. Heureusement, par chance, le cheval évite le trou et s'arrête. Soit vous décidez de continuer de le poursuivre jusqu'à ce qu'il ne puisse plus courir (rendez-vous au **169**), soit vous décidez de lui proposer une friandise (allez au **156**).

50

Vous avez décidé de manger ce qu'il y a dans la salle. Vous commencez à manger de plus en plus. Votre corps se paralyse, d'abord les pieds puis les jambes, ensuite jusqu'au torse et tout votre corps. Votre tête commence à

tourner, vous faites des vertiges et à ce moment vous vous évanouissez puis vous vous étouffez et votre cœur se met à battre de moins en moins vite. Vous mourez dans d'atroces souffrances car vous ne sentez plus aucun de vos membres bouger même pas un petit peu.

51

Après une bonne nuit de sommeil, vous voilà bien reposé et plus efficace. Vous retrouvez facilement le coffre, qui contient une carte indiquant où se trouve le trésor de l'île ! Vous repérez à peu près l'endroit où vous vous trouvez, et vous vous mettez en route, car vous savez que le chemin vers le trésor ne sera pas de tout repos.

Quelques heures plus tard, vous pénétrez dans les Infranchissables, les montagnes ma-léfiques de cette île de la terreur... Vous entrez dans les entrailles d'une des montagnes, empruntant un passage étrange : ses murs sont recouverts de miroirs ! Vous marchez, marchez pendant des heures et des heures.

Vous êtes désorienté : un reflet de miroir à chaque pas, vous vous cognez sans cesse. Les blessures commencent à vous lasser et vous en avez marre mais une petite voix dans votre tête vous dit de continuer d'avancer dans ce couloir éternel. Rendez-vous au 62.

52

Vous avez tellement peur que vous vous mettez à crier de toutes vos forces, ahhhhhhhhhhhh, au secours... Vous criez tellement que la grotte s'écroule sur vous. Ça y est, c'est la fin, le squelette est écrasé, avec son épée, et on ne le perçoit plus du tout. Vos pieds sont les premiers à être écrabouillés sous le poids d'un énorme bloc de pierre calcaire, le sang gicle de partout, vous recevez des petits et gros cailloux de partout, mais quand vous voyez votre pied coincé sous un bloc d'au moins cinq cents kilogrammes, vous êtes horrifié. Votre pied est comme une bouillie de peau, d'os et de muscles. Puis un bloc aussi gros que le précédent vient aplatir votre bras droit, c'est autant de la bouillie que votre pauvre pied.

Et oui, il ne fallait pas crier. L'éboulement continue peu à peu. Vous recevez des blocs de partout, votre vie ne tient plus qu'à un fil car presque tous vos membres sont écrasés par le poids, puis vient le même sort à votre pauvre tête. Là, vous tombez immédiatement inconscient ; votre tête explose en mille petits morceaux, en sang, en peau, en muscles... une véritable horreur, tous vos vaisseaux sanguins volent dans les airs. Alors des tonnes et des tonnes de pierres tombent partout. C'est alors que le squelette ressort des pierres et, pour le plaisir, vous saisit, vous sort des pierres à l'aide de ses lourds et puissants os. Puis, de ses bras puissants en os, il broie vos restes. C'est la fin. Vous êtes **MORT** pour de bon. Il n'y a plus de trace de la grotte et le squelette se remet à l'ouvrage pour le prochain qui viendra et tombera dans le même piège que vous. La grotte s'effondrera à nouveau sur ce visiteur, il mourra entre les mains du squelette, il subira le même vilain sort que vous !

53

Vous n'avez décidément aucune carte pour vous diriger sur cette île immense. Vous allez au milieu de celle-ci pour essayer de trouver de quoi manger et boire mais vous abandonnez car au bout de plusieurs heures de recherches vous ne trouvez rien, ni à manger ni à boire. Au bout d'un moment vous vous perdez dans l'île et vous mourez dans des souffrances intenable car sans le faire exprès vous êtes tombé dans un trou : alors que des fourmis rouges vous brûlent la peau, vous êtes mordue par un serpent qui vient abrégé vos souffrances : à ce moment-là vous sentez le venin vous envahir et la mort aussi. Vous ne trouverez jamais le trésor, mais ne quitterez jamais cette île non plus...

54

Vous êtes au pied d'un volcan, dont vous voyez l'entrée. Vous vous rapprochez de l'ouverture où vous apercevez des inscriptions taillées dans la roche. Vous vous ren-

dez compte que ces inscriptions sont une énigme. Sur ces inscriptions il est écrit « Votre papa est sur le point de prendre le bateau pour trouver le trésor ». Devant vous vous trouvez trois pierres collées entre elles, sur ces roches il y a des dessins gravés. Sur la première il y a un perroquet, sur la deuxième il y a un homme barbu et sur la troisième il y a une pierre précieuse. Entre ces trois possibilités il y en a une qui est bonne, à vous de la trouver. Si vous choisissez le perroquet allez au 7, si vous choisissez l'homme barbu allez au 68, et si vous choisissez la pierre précieuse allez au 129.

55

Vous avez tellement peur de ce trou tout noir, de voir d'aussi belles fleurs faner en quelques secondes et tous ces animaux partir si vite, que vous remontez sur le cheval et repartez un peu plus loin du trou. Le voilà qui se referme, d'ailleurs : maintenant vous comprenez pourquoi les chevaux ont peur de ce rocher. Pour vous changer les idées, vous décidez d'aller galoper avec le cheval. Vous

vous amusez beaucoup, vous faites plusieurs figures comme être debout sur le cheval, vous accrocher à lui, et tout un tas d'autres acrobaties. Mais vous voulez continuer votre chemin et êtes obligé de forcer le cheval à vous obéir, puisqu'il ne veut pas partir de là. Allez au 208.

56

Vous avez donc fait le choix de les manger mais au bout de quelques minutes vous vous sentez mal : vous avez des bouffées de chaleur à un moment, pour l'instant d'après être congelée tellement vous avez froid. Au bout d'une heure le ventre d'un de vos amis éclate et il tombe raide mort. Vous vous approchez et voyez plusieurs araignées lui courir dans les entrailles. Vous comprenez donc très vite pourquoi aucun animal n'y avait touché, car en réalité c'était des œufs d'araignée et un par un les ventres de vos amis explosent pleins d'araignées... Vous savez que votre tour va venir, vous sentez que plusieurs araignées vous dévorent déjà de l'intérieur pour sortir de votre estomac... Votre aventure

s'achève ici.

57

Vous décidez de nager. Vous nagez de toutes vos forces, vous serez prêt à tout pour y arriver. Malheureusement, votre détermination ne sert à rien car le courant devient de plus en plus fort à chaque seconde et l'eau devient littéralement glacée ; votre corps ne supportera pas encore un seul de ces chocs plus longtemps. Le courant s'intensifie, vous lâchez prise et vous vous faites emporter violemment par le courant. Vous êtes à moitié en train de vous noyer, il vous devient presque impossible de respirer. Votre vie défile devant vos yeux... mais vous ne mourez pas, vous êtes ramené au 103.

58

Après une journée de marche sous un soleil ardent caché par l'épais feuillage de la forêt tropicale, où grouillent sous vos pieds des milliers de petites bêtes s'acharnant à leurs tâches, vous êtes la première du groupe, vous

devez tailler les lianes, affronter les moustiques et les taons. Vous et votre équipe avez la gorge sèche et vous n'avez plus d'eau, heureusement un de vos camarades arrive à trouver une source, vous voyez quelques fruits qui pourraient très bien accompagner votre boisson. Ce court repas terminé vous reprenez votre marche à travers une végétation encore plus dense qu'à votre départ. Quand tout à coup vous arrivez au pied d'une montagne. D'après votre carte il doit s'agir du Pic Recktania. En tendant un peu l'oreille vous entendez des chants magnifiques provenant du Pic. Si vous êtes curieux et que ces chants vous intriguent, approchez-vous au 94. Si au contraire vous vous méfiez de cette montagne aux pentes raides rendez-vous au 88.

59

Vous décidez de traverser le pont en courant. Vous courez aussi vite que possible les larmes aux yeux car vous savez que le pont ne tiendra plus très longtemps et qu'il vous est impossible d'arriver de l'autre côté avant

que le pont ne se casse. Dans un moment d'inattention, vous glissez ! La chute que vous faites est spectaculaire, vous atterrissez dans la rivière, mais le courant est fort et s'intensifie chaque minute. Vous essayez de nager mais vous n'y arrivez pas, vous vous débâtez pour essayer de vous sortir du courant mais en vain. Le courant vous emporte et vous ramène au 103.

60

Vous prenez le chemin de droite qui va vers une forêt ensoleillée. Vous avancez dans celle-ci, le soleil est de plus en plus présent, vous êtes heureuse : cela vous redonne du courage ! Vous faites une pause dans cet endroit immense, puis repartez, finalement, pour essayer de trouver un endroit pour dormir. À ce moment précis, vous devez choisir entre un chemin sombre ou ensoleillé, vous prenez bien évidemment le deuxième. Puis après avoir marché environ une heure vous trouvez un endroit qui ressemble à une ruine. Vous vous dites que celle-ci avait dû être habitée, mais par qui ? Bref,

après une si grosse journée vous vous endormez.

À l'aube, après une bonne nuit de soleil, vous repartez à l'aventure, mais pour retrouver le même décor. Allez au 149.

61

Vous entendez des bruits de pas, et vous entendez une langue qui vous est étrangère. Des humains ? Vous continuez à crier pour qu'ils vous entendent, et peut-être, vous savent ? Cette fois, plus de doute, ils vous ont entendu. Ils se rapprochent, et, bientôt, vous les apercevez. Effectivement, ce sont bien des humains, mais différents. En les observant, vous remarquez qu'ils ont la peau foncée, des colliers en os et en coquillages, et qu'ils ont chacun une dizaine de petites émeraudes sur leurs tenues. Leurs cheveux noirs sont emmêlés et leurs ongles sont très sales.

Ils vous dévisagent de leurs petits yeux noirs ronds et globuleux.

Si vous avez peur et que vous continuez à crier, rendez-vous au **89**. Si vous tentez de communiquer avec eux, allez au **110**. Si vous avez peur et que vous bougez le moins possible pour qu'ils ne vous attaquent pas, allez au **199**.

62

Ce couloir semble infini mais, vous en êtes persuadé, il ne va pas bientôt tarder à révéler quelque chose. Vous continuez de marcher, cependant la soif et la faim vous assaillent. De loin, dans les reflets des miroirs, vous apercevez une fontaine qui coule et dès que vous marchez, le son semble sourd et proche ! Vous êtes heureux, vous voilà enfin arrivé où vous l'espérez : devant la fontaine ! En plus de cela, vous avez le privilège de rencontrer une mésange buvant cette eau !

Si vous décidez de boire l'eau et d'en remplir votre gourde, rendez-vous au **123**.

Si vous décidez de ne pas boire l'eau, rendez-vous au **155**.

63

Cette forêt devient votre pire cauchemar. Vous avez beau marcher, vous sentez que vous n'avancez pas et que vous revenez sans cesse sur vos pas. Voilà que vous débouchez sur un nouveau croisement !

Si vous allez à droite, rendez-vous au 25.

Si vous allez à gauche, rendez-vous au 246.

Si vous allez tout droit, rendez-vous au 14.

64

Vous franchissez avec assurance la passerelle du milieu qui vous semble être la bonne, vous arrivez bientôt sur la terre ferme, vous engagez la marche d'un pas sûr mais vos pieds de pas en pas se font plus lourds et difficiles à remonter de ces sables où vous marchez depuis plus d'une heure. Mais oui, ce sont des sables mouvants, il est maintenant trop tard pour faire demi-tour, il ne vous faut que cinq minutes pour être engourdie jusqu'à la tête par ces sables, vous repensez à tout ce que vous avez vécu et criez

le dernier son qui sortira de votre bouche, ce cri d'agonie annonce votre mort.

65

Vous arrivez dans la forêt : à première vue, c'est une jungle. Vous apercevez un minuscule sentier parsemé de cailloux et de racines ; vous décidez de l'emprunter. Pendant que vous avancez, vous décidez de détailler la forêt. La pression atmosphérique est élevée, il fait chaud et l'air est humide. La forêt est peuplée de palmiers, de bambous, de baobabs, d'arbres gigantesques qui échappent à vos connaissances, de buissons... À certains arbres pendent d'épaisses lianes vert foncé, certains sont remplis de fruits exotiques, d'autres ont de grandes branches qui s'élancent majestueusement vers le ciel, d'autres encore abritent des familles d'oiseaux aux plumes multicolores et légères... Des insectes plus étranges les uns que les autres volettent autour de vous, grimpent aux arbres, rampent au sol..., certains sont même plus gros que votre poing. Soudain, des cris accompagnés d'un rugis-

sement sauvage retentissent et font résonner la jungle de fond en comble : tout se fige, le temps s'arrête.

Un silence inquiétant, voire stressant, s'impose. Les cris retentissent à nouveau : ce sont des cris de singes. Un instant plus tard, c'est le rugissement qui se fait entendre : un rugissement de tigre. Vous vous remettez en marche, quand le chemin se sépare en deux.

Si vous vous dirigez vers les rugissements de tigre, allez prudemment au **115**.

Si vous vous dirigez vers le lieu d'où proviennent les cris de singe, allez au **263**.

66

Vous avez décidé de poursuivre le singe qui vous a volé votre coffre. Vous lui courez après pendant ce qui vous semble des heures et des heures avant qu'il ne rejoigne d'autres singes dans un arbre qui est d'ailleurs l'un des plus hauts de l'île. Vous les voyez qui essayent de s'enfuir. Plusieurs solutions

s'offrent à vous : vous pouvez aller au 75 pour leur lancer des pierres ; vous pouvez vous diriger au 127 pour essayer de monter dans des arbres également pour les poursuivre ; enfin, vous pouvez aller au 134 pour leur courir après au sol, sans monter dans les arbres.

67

Piégé ! Ce n'était pas de l'eau mais de l'acide ! Vous plongez, mais vous êtes vite dissous dans cette eau maléfique, sans pouvoir ressortir à temps. Votre aventure s'achève ici...

68

Vous avez choisi l'homme barbu. Vous vous retrouvez toujours devant le volcan. Vous allez dans la grotte qui se situe dans l'entrée du volcan. Quelques fractions de seconde après que vous avez touché la pierre où était gravé l'homme barbu, le sol commence à vibrer puis à trembler de plus en plus vite et de plus en plus fort. Vous vous demandez ce

qui se passe. Vous vous apercevez que des petites pierres commencent à tomber à l'entrée du volcan et les pierres sont de plus en plus grosses. Et tout à coup une énorme pierre est tombée du volcan et bouche la sortie donc vous vous retrouvez prise au piège à l'intérieur de la grotte. Dans cette grotte sombre vous sentez que des pierres tombent. Une minute plus tard il y a l'effondrement total de la grotte dans les combles de laquelle vous périssez.

69

Après avoir ramené le coffre sur le rocher, vous tentez de l'ouvrir. Mais vous n'y parvenez pas, alors vous recommencez encore et encore avec détermination, malheureusement le coffre est bel et bien verrouillé. Vous savez qu'il faut utiliser quelque chose. Si vous voulez essayer de l'ouvrir avec une pierre, allez au **180**. Si vous préférez essayer avec votre couteau, allez au **260**.

Pour vous, aucune chance de vaincre le kraken, pas la peine de le défier, mieux vaut fuir. Les tentacules du kraken s'abattent les uns après les autres tout autour de vous, vous arrivez à les éviter mais la mer est devenue déchaînée tellement le kraken est furieux. Vous vous mettez à nager le plus vite possible pour fuir. Vous sentez sa présence toujours derrière vous, après cinq minutes interminables vous vous retournez et, comme vous le craigniez, le kraken est toujours là. Son regard sombre vous glace le sang, vous commencez à avoir très peur, vos muscles deviennent raides, pour vous pas moyen de vous en sortir... Une note stridente retentit au lointain, qu'est-ce que cela peut être ? Surprise, à ce moment le kraken arrête de se battre et fait demi-tour. Vous le voyez s'éloigner à l'horizon, va-t-il revenir ?

Si vous restez sur place à guetter le kraken, allez au **217**. Si vous ne pensez qu'à rejoindre le rivage le plus vite possible, allez au **241**.

Vous avez décidé de le soigner, pour cela, vous prenez une liane qui vous servira de lasso. Vous lui présentez, à nouveau, une pomme de terre sauvage et comme par miracle, il s'approche. Il est loin d'être rassuré. Au le soleil brille sa robe isabelle, sa tête est fine, signe que ce cheval est intelligent, ses membres épais mais courts montrent qu'il est fort et résiste très bien au froid. Bref, il s'approche, puis s'arrête et là, tout doucement, vous tendez votre bras dans sa direction, le caressez, essayez de passer la liane autour de son encolure. Vous tirez sur ce lasso improvisé et l'animal semble vouloir vous suivre. Après l'examen de sa jambe, celle-ci est enflée et chaude, vous constatez une plaie profonde et infectée.

Une semaine plus tard, il semble s'être rétabli très rapidement, la plaie est beaucoup moins importante. Au bout de quelques jours, celle-ci a totalement disparu, le cheval que vous avez appelé « Opium » est complètement guéri. Puis un matin, il vous emmène

quelque part. Allez au 3.

72

Une vouivre arrive assez rapidement. Tout d'abord elle vous observe longtemps, vous dévisage puis elle s'approche de vous et vous renifle ; vous hésitez à la tuer directement mais la grille vous en empêche. Puis la sentinelle s'en va et une autre revient quelques minutes plus tard vous apporter votre ration. Au moment où la vouivre se retourne, vous levez votre arme mais à la vitesse de l'éclair, elle pivote sur elle-même et en profite pour vous donner un coup de poing dans la cage thoracique. Vous vous pliez en deux, la douleur est insupportable, vous entendez ensuite un craquement sinistre ; vous sentez que vous allez vous évanouir et au moment de hurler votre douleur, une main pénètre dans votre bouche, vous arrache quelques dents et finit par vous tordre la langue. Votre vie se termine bien tristement pour vous et imaginez ce que vont subir vos compagnons.

73

Vous avez décidé de choisir le désert car vous craignez que la voix soit un piège. Donc, vous avancez dans une étendue de sable brûlant qui vous semble infinie. Au bout de quelques heures, l'eau commence à se faire manquer; puis, la soif commence à se faire sentir. Votre gourde étant vide, vous commencez à douter de votre vie mais vous continuez à avancer car vous croyez que la voix est un piège. Si vous préférez vraiment continuer par le désert, allez au 128 mais si vous préférez rebrousser chemin allez au 258.

74

Après avoir retrouvé vos esprits, vous nagez rapidement vers le coffre, mais quelque chose de bizarre se passe, une chose verte recouvre le coffre par dessus et le fait couler sous l'eau de plus en plus vite. Vous nagez alors le plus vite possible pour ne pas le perdre de vue. Quand vous arrivez près de lui, il commence à couler, lentement attiré

sous l'eau par les algues-tentacules...

Si vous plongez pour trancher les algues par en-dessous, allez au **250**. Si vous décidez de trancher les algues au-dessus du coffre, allez au **82**. Si vous décidez finalement d'abandonner le coffre pour ne pas affronter une nouvelle fois les algues, allez au **236**.

75

Vous allez chercher des cailloux pour leur lancer dessus. Vous visez du mieux que vous pouvez et vous en touchez même quelques-uns. Malheureusement, vous avez énervé les primates et ils saisissent des noix de coco qu'ils vous lancent dessus pour se venger et pour que vous partiez de leur territoire. Si vous grimpez dans les arbres pour éviter les noix de coco et poursuivre les singes, allez au **127**. Si vous partez vous cacher pour éviter les noix de coco, allez au **114**.

Après quelques heures de marche, vous semblez enfin apercevoir quelque chose. Effectivement, un peu plus haut vous arrivez dans un endroit mystérieux, une sorte de grande pièce aménagée au cœur du volcan. Au bout d'un long couloir se trouvent deux grandes portes. Arrivée en face d'elles vous lisez sur le sol, encastrée dans la pierre, une énigme :

« Plus j'ai de gardiens, moins je suis gardé.
Moins j'ai de gardiens mieux je suis gardé »

Vous comprenez qu'il faut résoudre l'énigme et pour cela choisir une porte. Sur la porte n°1 est écrit : « la solution de l'énigme commence par une lettre se trouvant entre A et M » et sur la deuxième « la solution de l'énigme commence par une lettre se trouvant entre N et Z » Laquelle choisissez-vous ? Pour la première rendez-vous au **235**, pour la deuxième rendez-vous au **204**.

Vous êtes pris dans une tempête et votre bateau se fait engloutir par une immense vague. Votre vision devient floue et vous vous faites emporter. Vous vous réveillez accroché à un rocher dépassant du niveau de l'eau salée. Vous apercevez vos autres compagnons s'agripper aux rochers et vous faites de même. Une fois en hauteur vous apercevez une île un peu plus loin. Vous décidez de regagner le niveau de l'eau pour nager jusqu'à sa plage quand vos pieds glissent sur le rocher mouillé par l'eau de mer. Vous voyez déjà votre corps sans vie en train de s'enfoncer dans les profondeurs quand quelque chose vous freine. Un coffre à la serrure en ferraille rouillée aussi vieux que le monde prend votre place, glisse le long de la paroi et vient s'enfoncer dans la mer. Sans réfléchir vous plongez pour le récupérer. Une fois le coffre encombrant dans les bras, vous devez faire un choix. Si vous essayez de regagner votre rocher pour essayer d'ouvrir le coffre le plus vite possible, allez au 69. Si vous décidez de nager jusqu'à la rive avec le

coffre dans les bras, allez au 122.

78

Vous n'avez qu'une idée, ne pas perdre le coffre. Paralysé par la peur, vous n'avez aucune réaction, la seule chose à laquelle vous pensez, c'est tenir le coffre très fort contre vous. Tout à coup, un énorme tentacule surgit hors de l'eau et s'abat sur votre bras. La douleur est vive, elle vous fait réagir, mais c'est trop tard, un autre coup vous atteint, le sang coule le long de votre bras et dans la panique, vous lâchez le coffre qui coule au fond de l'océan. Vous n'avez plus de forces, des douleurs vous envahissent, un autre tentacule vous atteint lui sur la tête, celui-là est fatal, vous partez rejoindre le coffre au fond des eaux, vous êtes mort.

79

Vous vous dites que tant qu'à faire, y aller en bateau c'est plus pratique, et c'est mieux que de se mouiller ou d'attendre la marée basse !

Vous vous mettez à fouiller cette étendue infinie de sable blanc à la recherche de bois et de lianes pour fabriquer une sorte de radeau... Mais non ! Même pas un petit bout de bois, de liane, ni même d'arbre. Que des broussailles et des palmiers à perte de vue.

Soudain, par inattention, vous tournez votre tête vers la mer et vous apercevez une forme qui ressemble fort à celle d'un magnifique galion avec une proue immense, il semble vide et ses voiles sont déchirées c'est peut être mauvais signe mais c'est plutôt bien qu'il n'y ait personne, vous n'avez jamais tellement apprécié les pirates...

Vous avez alors le choix : soit vous nagez jusqu'au bateau, dans ce cas, rendez-vous au 176; soit vous attendez le bateau, si c'est le cas, allez au 9.

80

Vous avancez sur le chemin jonché de squelettes. Pour une fois vous avez très peur, mais vous prenez votre courage à deux mains

et vous marchez tranquillement. Dès que vous arrivez au milieu de la salle, vous regardez un squelette et dans ses orbites vous voyez une lueur rouge. D'abord vous croyez rêver, vous vous frottez les yeux et les rouvrez, mais non, c'est bien une lueur rouge que vous voyez dans ses yeux comme si vous aviez fait trop de bruit et que vous les aviez réveillés pendant leur sommeil. Vous les voyez se lever un par un et les voilà qui marchent vers vous ! Peut-être voulez-vous courir pour leur échapper au 243 ? Ou bien voulez-vous retourner en arrière et prendre le long chemin inconnu mais peut-être plus sûr au 164 ?

81

Vous sortez de la forêt, et débouchez sur une grande étendue désertique. Vous décidez de continuer à avancer dans le sable, car c'est là que la carte vous dit d'aller. Au bout de plusieurs heures de marche dans le désert brûlant, vous apercevez une lueur noire qui se dirige vers vous : c'est une tempête de sable !

Si vous décidez de vous abriter de la tempête, allez au 261. Si vous continuez d'avancer en vous protégeant le visage, allez au 240. Enfin, si vous vous couchez au sol pour attendre que la tempête passe, allez au 185.

82

Vous essayez de trancher la plante marine par-dessus le coffre pour le libérer. Mais vous avez du mal à le faire, et en plus cette fois-ci le couteau coupe mal.

Le coffre continuant d'être entraîné vers le fond de l'eau, vous décidez donc de plonger au 250.

83

Vous sortez de la cabane et vous vous postez en plein milieu de l'allée, de façon à ce que les zombies vous aperçoivent du premier coup d'œil. Lorsqu'ils vous voient, le chef de la bande lance ses molosses à votre poursuite. Vous pivotez et vous vous remettez à

courir à toute allure. Fort heureusement, les zombies avancent lentement et, bien qu'ils aient l'avantage du nombre, vous avez l'avantage de la vitesse. Vous accélérez encore un peu et vous vous engagez dans une étroite ruelle ; vous pensez les avoir semés, quand vous tombez nez à nez avec un autre groupe de zombies ! Malheureusement, vous êtes épuisé et le premier groupe vous suivait toujours : vous êtes cerné ! Un zombie semblant plus fort que les autres s'avance vers vous et vous entoure de ses bras puissants. Un autre s'approche et vous mord. Submergé sous le nombre, vous mourez. Vous allez bientôt rejoindre le rang des zombies !

84

Vous avancez avec le cheval tout doucement et vous voilà devant ce gros rocher vous avez peur alors vous prenez un bâton et vous tapotez sur le gros rocher. Et là le rocher s'ouvre et laisse place à un passage secret ! Les arbres s'écartent et un grand trou se forme et se remplit de fleurs de toutes les couleurs, différentes espèces d'oiseaux et

toutes sortes d'animaux en sortent, mais toutes les fleurs fanent et tombent une par une, les animaux repartent et dans le ciel ne restent que des corbeaux tout noirs, qui volent au-dessus de votre tête, menaçants. Le trou devient tout noir. Allez-vous être courageux et aller dans le trou tout noir au **119** ou bien avez-vous peur et ne voulez-vous pas prendre le risque de mourir (dans ce cas, remontez sur le cheval au **55**) ?

85

Vous avez brillamment réussi les aventures de Kate ! Si vous n'avez pas déjà lu les aventures des autres membres de l'équipage, vous pouvez aller vous mettre dans la peau de Jack au **77**, dans celle du capitaine Crochette au **262**, ou encore dans celle de John au **188**.

Si vous avez déjà vécu les aventures des trois autres pirates, rendez-vous au **268**.

Vous continuez dans le désert sans doute le plus aride du Pacifique, une étendue de sable brûlant sans fin. Vous continuez mais vos chaussures se désagrègent sous la chaleur du sable. Vous voyez quelques buissons de poussière roulant juste devant vous. Assoiffée, condamnée à mourir, regrettant votre choix. Étant déshydratée, vous ne pouvez plus marcher, vous titubez dans ce désert sous un soleil de plomb qui vous brûle la peau. Vous avez des brûlures au quatrième degré et des coups de soleil qui vous torturent à chaque pas. De la vapeur d'eau s'échappe de votre corps. Vous mourez dans d'atroces souffrances et votre corps se décompose.

Vous voyez le coffre partir au loin. Alors vous commencez à nager le plus vite possible pour ne pas le perdre de vue et vous essayez de l'attraper mais vous avez du mal car vous avez faim et vous êtes fatigué, mais vous ne

renoncez pas au coffre. Tout d'un coup vous ne pouvez plus avancer et vous vous demandez ce qui se passe. Vous vous rendez compte que des sortes de tentacules vous ont pris la jambe. En regardant de plus près, vous voyez que ce ne sont pas vraiment des tentacules, mais des algues qui semblent vivantes et qui vous attaquent !

Si vous vous débattiez pour vous libérer, allez au 229. Si vous utilisez votre couteau pour trancher les algues, allez au 221.

88

Vous progressez cette fois-ci sur un terrain plus rocailleux, par prudence vous continuez votre chemin le long d'une rivière. Au fur et à mesure que vous avancez, vous vous enfoncez petit à petit dans un canyon. Au bout de plusieurs kilomètres au fond du canyon vous découvrez avec malheur que l'eau forme un lac et s'infiltré au bout. Au grand désespoir du groupe vous allez devoir faire demi-tour. Mais la nuit commence à tomber, vous devez vous arrêter pour la nuit. Le lendemain

matin, vous prenez le chemin du retour et c'est en fin de journée que vous retombez sur le pic Recktania. Vous vous résignez et vous êtes attirés par les mystérieux chants. Allez au 94.

89

Ces hommes étranges vous dévisagent longuement, puis ils se désintéressent de vous. Le sable continue de monter... Vous sentez que vous vivez vos derniers instants et vous lancez un dernier cri désespéré. Les hommes se figent, se retournent et il vous semble qu'ils changent d'expression... Ils se consultent rapidement du regard, échangent quelques phrases et l'un d'entre eux se décide à vous tirer de là : il vous empoigne fermement, tire un coup sec et vous êtes enfin sorti de là. Vous voulez partir sans demander votre reste mais l'homme qui vous a sauvé n'a pas lâché votre poignet et le tient fermement ; de plus, les autres forment un cercle autour de vous : ils vous empêchent de passer. Alors que vous allez leur demander ce qui leur prend, vous recevez un grand coup

sur la tête... Quand vous vous réveillez, vous êtes dans une tente, attaché à un poteau. Un long moment plus tard, un homme très musclé arrive, soulève le poteau (et vous avec) et le pose entre deux trépièdes, au dessus d'un feu et votre chair commence à brûler, à se décomposer, et vous entendez son crépitement causé par le feu ! Vous êtes dévoré par ces hommes, qui sont en fait cannibales !

90

Vous sortez de la grotte après cette horrible aventure, vous transpirez, vous êtes fatiguée, vous vous reposez deux petites minutes puis vous repartez car vous avez décidé de continuer avant la nuit et de ne pas rester devant cette grotte. Vous continuez à l'Est car tout droit vous apercevez une forêt très sombre. Vous ne voulez pas tout de suite devoir affronter une autre aventure, donc vous continuez votre chemin où cela vous donne plus envie ! Vous poursuivez votre marche et vous vous installez au bord d'un ruisseau pour la nuit : après cette rude journée vous vous en-

dormez facilement. Le lendemain matin, vous vous remettez en route, avec l'espoir de trouver quelque chose. Vous trouvez finalement quelques bananes. Après avoir rassemblé toutes vos affaires vous repartez dans la forêt. Après avoir marché à peu près une heure, vous décidez de faire une pause mais vous entendez un bruit ! Derrière vous, un rocher, voilà d'où vient le bruit, vous regardez attentivement et au-dessus de celui-ci, vous pouvez apercevoir une oreille, mais comment cela peut-il être possible ? Si vous décidez d'aller jeter un coup d'œil alors allez au 206 ; si vous préférez ne pas vous en approcher alors passez directement au 60.

91

Vous regardez la tigresse s'éloigner en compagnie de ses petits. Vous attendez de les perdre de vue pour continuer dans votre propre direction. Au fur et à mesure que vous avancez, vous remarquez que des arbres fruitiers ornent les bords du chemin : bananiers, cocotiers, manguiers... Vous vous autorisez une petite pause et vous vous rem-

plissez l'estomac de fruits, puis vous repartez tranquillement sur le chemin. Vous marchez de longues heures durant, puis vous finissez par arriver à la lisière de la forêt : rendez-vous au 150.

92

Vous arrivez devant la cabane du Tiki. N'écoutez que votre courage, vous frappez à sa porte. Une voix grave vous dit d'entrer. Vous entrez, le Tiki est un personnage très petit mais très impressionnant donc vous faites un pas en arrière d'étonnement. Le Tiki vous dit avec sa voix très grave qu'il va lire votre avenir dans la paume de votre main. Vous acceptez sinon le Tiki vous jette un sort. Le Tiki vous dit que vous avez un très bel avenir mais que de nombreux sacrifices de votre part seront nécessaires pour votre réussite. À la suite de cela, il vous donne un tromblon en vous disant qu'il vous sera utile plus tard. Puis, il vient à dire que la carte se trouve dans le village... Quand soudain, une explosion retentit : c'est le volcan qui entre en éruption ! Si vous voulez sauver

le Tiki, allez au 23. Si vous ne voulez pas sauver le Tiki alors rendez-vous au 147.

93

En suivant ces traces, vous arrivez dans une caverne aux parois phosphorescentes. Vous avez l'impression d'étouffer, toute cette lumière vous brûle les yeux. On peut distinguer un monticule d'objets tassés dans un coin. Vous vous demandez comment un tel bazar est arrivé là; des gens ont-ils habité dans cette grotte, sont-ils encore présents ? Que peut-il bien y avoir de caché dans ce fatras ? Rendez-vous au 264 si vous fouillez dans ces objets ou alors continuez au 143 si vous ne touchez à rien.

94

À l'aube vous entamez l'ascension de la montagne. Au début, la paroi est très raide mais s'aplanit au fur et à mesure de votre progression. À mille reprises vous avez failli y laisser la vie mais le son des chants mélodieux vous redonne la force de continuer. Et

c'est au sommet de la montagne que vous attend une grande surprise. Vous vous attendiez à voir le sommet de la montagne et vous découvrez un cratère, un cratère de volcan éteint - du moins il en a l'air. En regardant plus attentivement vous découvrez au fond du volcan des nids de la taille d'un arbre. Vous vous en approchez discrètement pour les observer. Jusque là les chants étaient incessants cependant à votre arrivée aux nids, ils s'arrêtent. Si votre curiosité l'emporte encore une fois, approchez-vous au 194 pour fouiller les nids. Si vous préférez être plus prudent, partez vous cacher derrière des rochers pour attendre la suite des événements au 105.

95

Vous avez choisi le saphir car c'est la pierre que vous trouvez la plus belle, la moins abîmée... Vous avez si peur de faire le mauvais choix... Vous tremblez si fort que vous arrivez presque à faire bouger les pierres...

Décidé, vous prenez le saphir dans vos deux

mains.

Vous n'avez même pas eu le temps de l'examiner davantage que la végétation s'écarte en formant un chemin qui descend. Intrigué, vous le suivez. Vous descendez et descendez encore ...

Jusqu'à ce que vous arriviez dans une sorte de grotte où il y a des tonnes et des tonnes de saphirs !

Vous vous précipitez à l'intérieur, mais à peine en avez-vous touché un que de la lave commence à monter, vous êtes pris au piège dans la grotte. La lave vous brûle entièrement, votre aventure est terminée.

96

Vous venez de vous rappeler que vous avez un couteau à votre ceinture. Enfin un espoir. Vous allez essayer de tuer le kraken. Vous plongez pour passer sous lui et lui enfoncez le couteau dans la gorge, le kraken se met à hurler, vous profitez de ce moment pour lui porter un deuxième coup de couteau, le kra-

ken perd beaucoup de sang mais au moment où vous remontez à la surface de l'eau pour reprendre votre respiration, le kraken abat ses tentacules les uns après les autres dans tous les sens, vous n'arrivez pas à vous éloigner, la mer est trop déchaînée. Un des tentacules vous heurte violemment la tête, vous êtes sonné, un autre vous touche au dos, le sang coule de toutes parts, vous sombrez dans les eaux profondes. Vous êtes mort.

97

Vous avez décidé de passer par les collines. Après les avoir passées sans difficultés, vous arrivez devant un lac, vous regardez sur la carte et vous le situez. Il s'appelle le « Lac Noir ». Son eau (étrangement) est noire, cela est très surprenant. Le lac a l'air très profond et il est vaste ; le contourner prendrait des jours et des jours. Il faut donc que vous le traversiez. Vous voyez à quelques pas de vous un bateau. Il pourrait sûrement vous faire traverser. Si vous voulez l'utiliser allez au 10. Si par précaution vous préférez l'examiner avant de monter dedans, allez au 256.

Vous décidez de chercher ou construire un endroit où vous abriter car le temps commence sérieusement à se dégrader. L'un d'entre vous voit au loin une montagne, et vous dit que vous pourrez certainement y trouver une grotte. D'un autre côté, il va falloir un certain temps pour y arriver, et peut-être serait-il plus judicieux de construire un abri...

Si vous vous mettez en marche vers la montagne pour y dénicher une grotte, allez au 223. Si vous préférez construire un abri, allez au 183.

Vous avez proposé à l'homme de se joindre à vous pour trouver le trésor, vous prenez enfin le temps de regarder autour de vous, tout est irréel, la végétation disproportionnée, l'eau bleu azur, un parfum de fleur... Vous rejoignez un chemin en pierre où sont inscrits des milliers de symboles, votre compa-

gnon n'a pourtant pas l'air intéressé, il est pressé. Vous vous rendez compte qu'il ne vous a presque pas parlé depuis que vous avez décidé de continuer ensemble, il vous a seulement dit son nom : Lee. Mais vous ne réfléchissez pas et le suivez comme pour vous protéger. Lee s'arrête tout à coup et vous prenez le temps de lever les yeux pour admirer l'endroit où vous vous trouvez : un lieu sombre entouré de murs de pierre, mais un éclat si puissant vous fait tourner la tête ; une pierre, cela semble être une pierre, mais vous avez du mal à la regarder tellement elle brille de mille feux. Le mur de derrière est décoré d'une grande fresque, tous les animaux sont représentés et au milieu du cercle qu'ils forment se trouve un serpent. Vous remarquez aussi un piano et une harpe de chaque côté du présentoir où lévite la pierre, cela vous étonne un peu mais vous n'avez pas bien le temps de réfléchir que Lee d'un geste violent vous pousse contre une paroi, votre tête heurte une pierre mais vous gardez les yeux grands ouverts d'étonnement , vous êtes frustrée mais tout se passe très vite : Lee court jusqu'à la pierre, s'en empare et

s'apprête à faire demi-tour quand le mur derrière le présentoir se fend et laisse place à un serpent identique à celui de la fresque. Gigantesque et venimeux, il bondit sur Lee et un coup suffit, il le transperce avec son venin. La pierre s'échappe de la main de Lee et vient se remettre en place sur son présentoir, le serpent s'enroule autour du joyau. Votre cœur cesse de battre pendant quelques minutes face à ce spectacle épouvantable, Lee est littéralement en train de se décomposer, sa chair disparaît petit à petit et laisse place à des os rongés par le venin.

Votre tête vous fait mal et vous n'avez pas les idées très claires mais il faut faire un choix : soit vous faites demi-tour tellement la peur vous hante (allez au 222) soit vous décidez d'aller chercher la pierre avec les moyens qui s'offrent à vous (allez au 113). Faites le bon choix...

100

Vous aimez et avez eu un coup de foudre pour cette beauté de sirène, à un point tel

que vous tentez votre chance en la séduisant, lui déclarant votre amour pour elle. Vous êtes tellement à fond dans les compliments que vous en oubliez de demander des renseignements sur les choses importantes de la situation. Vous lui dites à quel point vous l'aimez, qu'elle est belle comme une rose du printemps, que ses yeux sont plus magnifiques qu'une aurore boréale, que ses doigts sont plus fins et plus gracieux qu'une ficelle d'or, que ses cheveux étincellent un milliard de fois plus que le soleil et sont d'un blond fantastique qui rend immortel, que ses ongles sont plus beaux que des diamants, que vous donneriez tout ce que vous possédez pour un baiser, oui tout ! Vraiment tout ! Que de compliments, que de poésies, que de chansons vous lui faites part, lui disant que sa voix est plus belle que celles que vous avez toujours entendues, plus belle qu'un chant de baleine sous le coucher du soleil, et vous lui parlez comme cela pendant plusieurs longues heures, espérant la séduire, mais vous n'êtes pas au bout de vos surprises. La sirène, qui est déjà mariée, se vexe à tel point qu'elle explose de colère appelant

toutes ses compagnes à sa rescousse. Vous tentez de vous sauver mais c'est trop tard. Déjà les sirènes, celles du royaume de celle que vous avez croisée, vous emmènent vers les profondeurs de l'océan. Ensuite, elles déchiquètent tout votre corps, mangent vos poumons et vos intestins, tous vos organes, vous arrachent les muscles des os, vous déboitent les os, vous étranglent tellement que vos doigts de pieds et de mains partent comme des petites fusées : poc, poc... Alors c'est la fin. Les sirènes déboitent vos os peu à peu et les donnent à leurs poissons-chiens. Ils en raffolent tellement qu'ils mangent tous vos restes, chair, boyaux que les sirènes n'ont pas mangés et tous font un véritable festin. Vous êtes **MORT**.

101

Voilà vous n'avez pas pris garde ! Sans faire exprès votre compagnon vous a bousculé en faisant un faux pas et dans son faux mouvement il vous attrape le bras et le compresse

en vous emportant dans sa chute tout au fond de la crevasse. Vous voyez défiler votre vie à la vitesse d'un éclair et vous jetez un dernier regard sur la lumière du ciel. Dans votre chute, vous la regardez d'un air désespéré et mélancolique, vous comprenez que cette fois c'est vraiment fini ! Vous arrivez au bout de votre chute et tombez lourdement à terre, le corps en sang.

102

Les formes deviennent de moins en moins floues, elles ont une pointe de ressemblance avec des spectres. Elles s'approchent. L'une d'entre elles vous dit :

« Les trois autres groupes sont partis sur trois îles différentes de celle-ci. Mais le trésor n'est sur aucune d'entre elles, ni sur cette île : chaque île recèle une pierre précieuse. Nous savons qu'il faut réunir les quatre pierres pour faire apparaître un bateau sur lequel se trouve le trésor. Pour trouver la pierre de cette île, il suffit d'observer autour de soi : il y en a un peu partout sur l'île, mais

celle qui est nécessaire pour faire apparaître l'île du trésor se trouve à un endroit très précis mais nous ignorons où elle se trouve. Va dans la montagne trouver le tiki, il te renseignera sûrement. »

Vous les remerciez et vous continuez votre chemin. Allez au **210**.

103

Vous arrivez sur la plage, vous voyez au loin l'horizon qui vous semble infini. Vos pieds commencent à se faire lourds à force de marcher dans le sable mais vous redoublez d'efforts. Vous avancez et orientez la carte pour qu'elle vous guide dans la bonne direction vers le trésor, vous essayez de repérer des éléments sur la carte qui peuvent peut-être se trouver dans le paysage, sous vos yeux. Vous distinguez enfin deux chemins ; l'un passe par une rivière, l'autre par des collines. Si vous voulez prendre le chemin vers la rivière allez au **42**, si vous préférez passer par les collines allez au **97**.

104

N'y a-t-il aucune sortie à cette forêt ? Allez-vous en sortir un jour ? Vous commencez à en douter lorsque vous parvenez à un nouveau croisement...

Si vous allez à droite, rendez-vous au 63.

Si vous allez à gauche, rendez-vous au 246.

Si vous allez tout droit, rendez-vous au 14.

105

Petit à petit les chants reprennent et vous entendez comme un frémissement derrière des huttes. Vous vous retournez mais vous ne distinguez rien ; vous reprenez votre marche. Soudain vous distinguez une silhouette féminine avec de longs cheveux seyants, un visage d'ange avec des cheveux descendant en cascade sur ses épaules. Mais en regardant attentivement vous vous apercevez que cette belle créature possède une queue de serpent à la place de ses jambes. Vous comprenez tout : les chants, la belle femme, les nids - ce sont bel et bien des

vouivres, une colonie de vouivres ! Vous arrivez à vous enfuir et vous êtes confrontés à un choix : aller explorer ce « village », si vous voulez en découvrir plus sur cette espèce (allez au 12), ou fuir vite avant qu'elles ne vous repèrent toutes, sauvez votre peau (rendez-vous au 182).

106

Après avoir traversé le lac Noir et être arrivé de l'autre côté, vous vous retrouvez en face d'une colline pleine de végétation. Vous regardez sur la carte : il y a à cet endroit une croix, ce qui signifie que c'est sur cette colline qu'il y a le trésor. Vous êtes près du but ! Vous montez en haut de la colline (c'est le seul endroit où il n'y a pas de végétation), vous vous dites donc que c'est ici exactement qu'est caché le trésor. Vous creusez pendant environ une heure puis vous tombez sur quelque chose de dur. Vous creusez autour et là vous voyez un coffre. Vous l'ouvrez et vous voyez une magnifique émeraude couverte d'inscriptions étranges. Vous avez réussi ! Rendez-vous au 20.

107

Vous arrivez à une intersection, vous entendez toujours les voix, qui se font de plus en plus fortes. Trois chemins s'offrent à vous. L'un part à droite et semble plus étroit que les deux autres. Celui de gauche semble plus fréquenté d'après les traces de pas au sol. Enfin, celui qui va tout droit semble plus sombre...

Si vous allez à droite, rendez-vous au **63**.

Si vous allez à gauche, rendez-vous au **246**.

Si vous allez tout droit, rendez-vous au **14**.

108

Vous choisissez d'abandonner votre camarade. Pendant que deux monstres s'occupent de lui, les autres vous courent après. Vous essayez de leur faire perdre du temps en slalomant entre les arbres, en passant dans des endroits étroits... Vous commencez à les distancer un peu quand vous voyez que plusieurs s'arrêtent. Vous espérez qu'ils abandonnent et vous continuez à courir. Vous

regardez derrière vous et vous ne voyez plus les monstres. Vous vous retournez et vous tombez nez à nez avec une dizaine de monstres. C'était donc ça ! Ils avaient pris un raccourci pour pouvoir vous piéger plus facilement ! Vous essayez de faire demi-tour et de vous échapper mais c'est trop tard. Vous êtes encerclée. Vous allez rejoindre votre compagnon dans le royaume de l'enfer. Ces barbares vous égorgent et font une danse de la joie autour de votre corps mort.

C'est la fin de votre aventure.

109

Vous attendez donc que le bateau aille sur l'île mais pour cela, il faut que vous preniez les commandes de cet engin, et vous n'avez jamais touché un gouvernail, vous vous mettez donc au travail... Vous prenez le gouvernail fermement et vous manœuvrez le bateau ! On dirait que vous avez fait ça toute votre vie !

Vous vous rapprochez de l'île sombre et

mystérieuse, plus vous vous rapprochez d'elle, plus votre cœur bat vite...

Votre but est si près, toutes ces heures d'acharnement vont bientôt être récompensées ! Vous êtes si content... Vous allez de plus en plus vite, avec l'alizé qui vous pousse par l'arrière ! Tant mieux, vous ne pouvez plus tenir une seconde de plus ; vous voulez atteindre cette île !

Mais quand vous arrivez près de l'île, des pirates fantômes vous attaquent, vous ne pouvez rien faire ; ce sont des fantômes... Votre aventure s'arrête ici.

110

Ces hommes vous regardent attentivement : ils vous observent. Pendant ce temps, le sable continue de monter (plus lentement)... Les hommes le remarquent et font une mimique très étrange : ils restent immobiles, désignent les sables mouvants, restent à nouveau immobiles... C'est peut-être un message... Tout à coup, l'un d'eux prend une

grosse pierre, la plonge dans les sables mouvants puis vous désigne et désigne la pierre en train de s'enfoncer.

Si vous le trouvez bête et que vous le lui dites, allez l'insulter au 89.

Si vous replongez dans les sables mouvants et restez immobile, allez rencontrer votre destin au 199.

111

Vous prenez votre tromblon, le chargez et vous tirez sur un des zombies. La balle lui transperce le poumon, mais il continue à se mouvoir vers vous ! De plus, vous n'avez désormais plus de munition, et vous êtes désarmé ! Le deuxième zombie part alerter ses semblables pendant que le premier arrache ses entrailles de son ventre et les lance sur vous ! Le boyau s'enroule autour de vous et vous ligote ! Un long moment plus tard, le second zombie revient avec ses sentinelles. Le plus costaud arrive et vous arrache un bras, un autre zombie vous casse une côte...

Vous finissez démantibulé et vous devenez vous-même un zombie !

112

Vous avez décidé de seulement lui demander des informations sur l'endroit où vous trouvez, où vous devez aller, ce que vous devez faire, où trouver à manger, où vous loger, où dormir, et même des renseignements sur la pierre précieuse de l'île : où se trouve-t-elle, de quelle couleur est-elle, dans quelle partie de l'île se trouve-t-elle, les différents dangers qui la protègent et vous menacent, des descriptions sur l'île, où l'atteindre le mieux et le moins dangereusement, les dangers et les habitants de cette île, la langue s'il y a des habitants, s'ils savent parler l'anglais (langue beaucoup parlée dans le monde) ou bien le latin, les différents animaux de cette île mystérieuse, le nom de cette île, les endroits agréables où se reposer, les différents villages, lieux de vie, les marais, lacs, étangs, montagnes... Et puis vous commencez à lui dire ce que vous savez sur cette île, les différents arbres que vous avez

appris par votre capitaine, les différentes légendes de cette île dont celle du kraken, mais vous rajoutez que vous ne croyez pas à toutes ces légendes « stupides ». La sirène écoute mais reste très silencieuse, tellement silencieuse que cela vous intrigue. C'est alors que vous sentez des mains douces accrocher vos pieds et vous tirer vers le bas. Vous voyez alors la tête de la sirène s'illuminer de cruauté et ses grandes dents pointues ressortir de sa bouche comme celles d'un vampire. Tout un tas de sirènes, celles du royaume de celle que vous avez croisée, vous emmènent vers les profondeurs de l'océan. Ensuite, elles déchiquètent tout votre corps, mangent vos poumons et vos intestins, tous vos organes, vous arrachent les muscles des os, vous déboitent les os, vous étranglent tellement que vos doigts de pieds et de mains partent comme des petites fusées : poc, poc... Alors c'est la fin. Les sirènes déboitent vos os peu à peu et les donnent à leurs poissons-chiens. Ils en raffolent tellement qu'ils mangent tous vos restes, chair, boyaux que les sirènes n'ont pas mangés et

tous font un véritable festin. Vous êtes MORT.

113

Vous décidez de ne pas abandonner à ce stade et vous vous creusez la tête pour trouver le moyen de calmer ce serpent venimeux. Les instruments ! Vous vous écriez, vous observez la harpe, vous ne savez pas comment en jouer. Par contre, la douce mélodie des vouivres vous revient en mémoire, et vous vous approchez lentement de la harpe. Sans un bruit, vous vous positionnez et vos doigts tissent tout seuls la douce mélodie envoûtante. Le cœur rempli de courage et de la volonté d'aller récupérer cette pierre, vous en oubliez presque le serpent. Vous tournez lentement la tête tout en continuant cette mélodie. Le serpent s'est endormi. Enroulé, il paraît inoffensif. Vous vous approchez lentement du présentoir et délicatement vous enveloppez de vos mains douces la pierre. Vous découpez un bout de votre chemise pour couvrir la pierre et la glisser dans votre poche. Des larmes coulent sur vos

joues et viennent tracer votre chemin sur le sol. Vous vous attendiez à un trésor, mais cette pierre fabuleuse vous séduit de son éclat. Vous l'admirez longuement avant de faire demi-tour et partir le dos tourné au serpent qui dort, se réveillera-t-il un jour ? Sûrement que non, il a échoué dans sa mission. Allez au 85.

114

Pendant que vous vous cachez, les singes se sont enfuis avec le coffre, du coup vous n'avez aucune indication sur l'île. Vous savez que vous avez peu de chances de pouvoir survivre sans la carte qui se trouvait dans le coffre noir, mais les singes ne réapparaissent jamais après votre attaque. Vous n'auriez pas dû les énerver... Allez au 53.

115

Vous marchez pendant un bon quart d'heure, quand vous entendez à nouveau des rugissements de tigre. Vous continuez quand même à avancer, et vous apercevez des bébés

tigres jouer à l'ombre des arbres. Ils ont des émeraudes incrustées dans leurs pattes, elles leur servent de griffes. Vous trouvez ces petits mignons et vous vous approchez pour les caresser : ils se mettent à ronronner comme des chatons. Soudain, vous entendez un bruissement de feuilles : vous vous retournez vivement, et vous voyez une tigresse furieuse arriver.

Si vous fuyez, courez au 230. Si vous la combattez, rendez-vous au 254.

116

Vous attendez un peu pour voir ce qui va se passer. Il ne se passe rien... La cage est vide à part la pierre. Vous avancez un peu, et voilà qu'un perroquet descend des arbres, vraisemblablement attiré par l'éclat du rubis. Il passe dans la cage, et va se saisir de la pierre ! Vous commencez à courir pour ne pas vous faire voler le rubis, mais au moment où le perroquet touche la pierre, il meurt dans un éclair, électrocuté. Vous l'avez échappé belle ! Un peu plus et c'est vous qui touchiez

le rubis ! Voyant que cela n'est qu'un piège, vous décidez de reprendre votre route au 166.

117

Après quelques mètres à marcher entre des arbres tordus, vous débouchez enfin sur la sortie ! Vous sentez que le trésor n'est plus très loin. Vous reprenez confiance en vous et allez au 103.

118

Vous avez décidé de sauter, mais au bout d'un moment un arbre se trouve plus loin que les autres. Vous décidez de sauter quand même mais vous ratez la branche et tombez de vingt mètres de haut. Après cette terrible chute, vous vous brisez la nuque et mourez, tandis que de singes font éclater leurs rires stridents dans la forêt...

Vous êtes courageuse et vous rentrez mais vous laissez le cheval à l'entrée il fait tout noir vous ne voyez rien quand tout d'un coup des torches s'allument tout autour de vous. Vous avez peur et vous vous demandez comment cela se fait. Mais vous continuez et vous voilà devant un passage qui se divise en deux. Sans hésiter, vous prenez le passage de gauche car une lumière au loin attire votre attention. Vous marchez pendant plusieurs minutes en regardant autour de vous et surtout sur les murs, car vous voyez des écritures que vous n'arrivez pas à lire, écrites dans une langue inconnue. Vous continuez et vous voilà devant une grande porte noire à côté de laquelle continue le chemin. Vous ouvrez la porte et entrevoyez des squelettes tout le long de la salle. Allez-vous traverser le chemin plein de squelettes au 80, ou prendre le chemin qui continue au 125 ?

120

Vous vous apercevez, mais trop tard, qu'il s'agit d'un redoutable cobra ! Pris de panique, vous le tuez avec votre canif et vous le lancez au loin ! Votre cœur bat à toute allure et vous continuez à vous enfoncer dans les sables mouvants. Vous sentez l'adrénaline monter le long de votre dos. Le sable commence à entrer dans vos vêtements : il monte le long de votre corps ; les chevilles, les genoux, les hanches, la poitrine, les épaules... La panique vous gagne si rapidement que vous hurlez « À l'aide ! ». Allez au 61.

121

Vous préférez directement emprunter la face sud, vous escaladez pendant plusieurs heures la paroi rocheuse, le soleil tape fort et vous revêtez votre chemise sur la tête pour ne pas être frappée d'une insolation. Après quatre rudes heures d'escalade au soleil, vous arrivez enfin sur un sentier d'herbe verte. Vous êtes tentée de vous arrêter pour vous reposer mais il faut continuer à marcher avant la tombée

de la nuit. Après quelques heures de marche, vous semblez enfin apercevoir quelque chose. Effectivement, un peu plus haut vous arrivez dans un endroit mystérieux, une sorte de grande pièce aménagée au cœur du volcan. Au bout d'un long couloir se trouvent deux grandes portes. Arrivée en face d'elles, vous lisez sur le sol, encastrée dans la pierre, une énigme :

« Plus j'ai de gardiens, moins je suis gardé.
Moins j'ai de gardiens, mieux je suis gardé »

Vous comprenez qu'il faut résoudre l'énigme et pour cela choisir une porte. Sur la porte n°1 est écrit : « la solution de l'énigme commence par une lettre se trouvant entre A et M » et sur la deuxième « la solution de l'énigme commence par une lettre se trouvant entre N et Z » Laquelle choisissez-vous ?

Pour la première rendez-vous au 235, pour la deuxième rendez-vous au 204.

122

Vous nagez vers la rive, le coffre entre les bras, mais le courant vous empêche d'avancer. Vous essayez de vous agripper à un bout de bois provenant sûrement de votre ancien canot. Vous devez faire le bon choix, soit vous continuez tout de même d'avancer avec acharnement (allez au 167), soit vous décidez que le courant est trop fort et vous retournez sur votre rocher (allez au 242).

123

Quelle chance d'avoir trouvé cette fontaine ! Vous êtes assoiffé et buvez l'eau avidement. Vous fouillez dans votre sac pour y trouver votre gourde et vous la remplissez de cette eau incroyablement pure. Vous continuez votre marche, sans cesser toutefois de vous cogner. Vous avez l'impression de tourner en rond, alors vous commencez à paniquer. Et puis finalement, vous trouvez un nouveau chemin ! Rendez-vous au 174.

124

Vous vous méfiez du pont car vous voyez bien qu'il n'a pas l'air très stable et qu'il peut facilement se casser. Vous mettez d'abord un premier pied sur le pont, vous entendez un tout petit grincement. Puis vous mettez le deuxième pied, vous n'entendez rien. Il a l'air de supporter votre poids mais vous êtes quand même méfiant car on ne sait jamais ce qui peut nous arriver, du moins c'est ce qu'on vous a toujours appris dans votre famille. Vous marchez doucement... Tout à coup, vous entendez un énorme bruit ! Oh non, c'est le pont qui se casse ! Au bout de quelques secondes, vous tombez également en même temps que le pont... Heureusement, vous tombez dans la rivière, qui ne vous tue pas mais vous ramène au 103.

125

Vous voilà devant la sortie. Vous sortez et vous revoyez la lumière du soleil, les arbres, et devant vous une grande table avec plein d'aliments à manger. Vous n'hésitez pas une

seconde et vous allez manger comme un éléphant. Vous ne pouvez plus bouger tellement vous avez mangé, vous vous allongez par terre et dormez au moins trois heures. Quand vous vous réveillez, vous ne voyez plus la table ! Alors vous vous rendez compte que vous n'êtes plus au même endroit, allez au 149.

126

Vous continuez le chemin en pensant que la pluie va s'arrêter mais au contraire elle est de plus en plus forte. Bientôt vous êtes trempé jusqu'aux os mais vous êtes décidé à poursuivre votre route en direction de la montagne. Mais à un moment il pleut tellement que le chemin se transforme en champ de boue. Tout à coup vous tombez par terre et vous glissez le long de la pente. À un moment vous sentez que votre tête heurte quelque chose, vous avez l'impression de perdre toutes vos forces d'un coup, vous n'arrivez plus à bouger. Vous voyez du sang dégouliner sur vous ; c'est la pluie qui fait couler le sang qui sort de votre tête, à moitié

ouverte sous l'intensité du choc. Vous êtes mort.

127

Vous montez dans un arbre plus petit que celui où sont les singes et vous essayez de les voir mais ils sont trop au-dessus de vous pour que vous puissiez même en apercevoir un. Par chance, tout à coup, vous en voyez un descendre de l'arbre et il semble avoir le coffre à la main ! Si vous sautez d'arbre en arbre pour le suivre, alors rendez-vous au 118. Si vous décidez de redescendre pour le suivre depuis le sol, allez au 134.

128

Vous continuez à avancer dans le désert, sans pouvoir rebrousser chemin car vous n'avez plus assez de forces pour faire demi-tour. Vous avez de plus en plus soif mais continuez, résignée. Vous commencez à penser que la voix était un sage conseil. En voyant ce qui vous semble être une oasis, vous accourez dans un effort surhumain.

Lorsque vous arrivez en face, l'oasis disparaît sous vos yeux; c'est à ce moment que vous commencez à vous dire que tout est perdu mais vous continuez dans un effort surhumain à ramper lamentablement dans le sable du désert le plus aride du Pacifique. Vous vous dites que tout est perdu, mais à ce moment vous voyez un cactus qui n'est pas un mirage. Si vous voulez aller au cactus allez au 244. Si vous voulez continuer sans vous y intéresser ni y prêter intention, allez au 86.

129

Vous avez choisi la pierre précieuse. Vous allez dans la grotte qui se situe dans l'entrée du volcan. Vous entendez des bruits très bizarres et vous vous demandez ce que cela peut être. Vous avez un mauvais pressentiment. Vous sentez que le sol tremble de plus en plus fort et que le volcan commence à tomber en ruine et tout-à-coup une énorme pierre commence à tomber du haut du volcan et bouche l'entrée. Vous vous retrouvez coincée à l'intérieur de ce volcan. Vous allez rester dans ce volcan jusqu'à la fin de votre

courte vie écrasée par ces pierres.

130

Vous ripostez avec tout ce qui vous tombe sous la main, principalement des noix de coco, croyant dur comme fer que vous gagnerez. Mais les minutes passent, les munitions se font rares et vous commencez à fatiguer. Les singes vous encerclent en vous bombardant de fruits. Vous recevez un coup sur la tête et tombez dans un sommeil dont vous ne vous réveillerez pas.

131

Vous avez choisi l'émeraude car c'est celle que vous avez vu briller la première quand vous étiez dans la clairière. La première intuition est toujours la meilleure !

Vous hésitez mais de toute manière c'est un peu du hasard...

Vous la saisissez donc, hésitant toujours et encore. Vous êtes pétrifié, la pierre dans vos

mains, attendant impatiemment de voir ce qui va se passer...!

Mais rien ne se passe, vous attendez encore et encore... dix minutes, trente minutes... Mais rien, absolument rien ! Il y a un si grand silence que vous arrivez même à entendre les « tic et tac » de votre gousset...

Mais rien... Vous en déduisez donc que c'est la bonne pierre ! Enfin, toutes ces aventures auront servi à quelque chose ! Vous êtes si content d'avoir enfin trouvé cette fameuse pierre, même si ce n'est qu'une toute petite pierre précieuse dont l'utilité est limitée... Mais enfin vous l'avez ! Ce fameux « trésor » que tout le monde recherche ! Enfin, une fois rentré chez vous, vous pourrez vous vanter en racontant toutes vos aventures à peine croyables, enfin !

Allez au 154.

132

Vous avez refusé de suivre la voix et les monstres vous entourent de tous côtés. Vous avez à peine la place de respirer mais tout à coup un énorme bruit retentit et les monstres partent en courant dans toutes les directions. Vous vous demandez vraiment ce qui se passe. Peu à peu, la peur vous envahit car pourquoi des bêtes plus grosses que vous prêtes à vous manger partiraient ? Tout à coup, vous sentez quelque chose dans votre cou. Vous la retirez vite et vous voyez une fléchette empoisonnée : vous sentez peu à peu le poison qui s'infiltré dans vos veines et vous avez de plus en plus de mal à respirer. Voilà, vous tombez à terre et votre respiration se bloque : vous vous êtes abstenue trop longtemps de respirer et vous êtes morte.

133

Vous entrez dans la grotte. Vous entendez des bruits mais n'apercevez personne. Un bruit sourd résonne dans la grotte, vous avez l'impression qu'on vous suit et vous avez

peur. Soudain, la lampe s'éteint et vous faites de votre mieux pour sortir d'ici. Malheureusement, vous rencontrez un monstre que vous ne voyez pas, et il ne fait qu'une bouchée de vous... L'aventure se termine ici.

134

Vous avez suivi les singes pendant des heures et des heures entières. Ils finissent par se décider finalement à entrer dans une grotte très sombre d'où proviennent des bruits très étranges... Vous apercevez des ombres qui bougent très vite, vous sentez l'air passer à toute vitesse devant vous, cela vous donne de gros frissons... Vous vous dites que vous ne sortirez de toute façon pas vivante de cette île sans le coffre et ses cartes, alors vous vous enfoncez au 38 en espérant pouvoir récupérer ce que vous ont pris les singes...

135

Vous avez décidé de ne pas manger ce qu'il y a dans la pièce alors vous continuez

d'explorer le petit couloir qui se trouve juste devant vous. Vous vous retrouvez au milieu du volcan, au centre duquel se trouve une espèce de petite île au milieu de la lave. La lave commence à bouillir, à gicler de partout. Vous essayez de faire le tour du volcan. Vous vous apercevez que sur ce petit îlot il y a une pierre assez spéciale car elle a une couleur différente : du vert émeraude... Soit vous commencez à observer l'intérieur du volcan (allez au 26), soit vous essayez de sauter par dessus la lave sans tomber dedans (allez au 157).

136

Après plusieurs jours de pénombre, des vouivres viennent enfin vous voir. Elles vous parlent mais vous ne comprenez pas un mot de ce qu'elles disent. Finalement, elles vous emmènent à l'extérieur : la lumière du soleil vous brûle les yeux et vous n'arrivez même pas à distinguer les potences qui vous attendent. Les vouivres montent sur l'estrade. De là vous découvrez une foule de vouivres qui vous observent, poussent des cris de rage.

Puis tout à coup plus rien, plus un bruit et vous sentez le sol se dérober sous vos pieds, vous suffoquez et puis plus rien, le noir. Désolé pour vous mais votre aventure se termine ici.

137

Vous avez pris le chemin escarpé. Vous suivez ce chemin. Il est très raide. Au bout d'un moment, vous faites une pause. Puis votre regard est attiré par l'entrée d'une petite caverne. Vous y allez et constatez que vous pouvez vous y reposer. Plus tard, en examinant ce lieu vous remarquez qu'il a été creusé à la main. Cette grotte vous intrigue donc vous décidez de la visiter. L'intérieur est rempli de pierres sculptées. Vous partez de là et vous continuez votre chemin jusqu'au sommet. Le temps passe très vite mais au bout de quelques heures de marche, vous atteignez le sommet du pic. Vous voyez une petite cabane avec le chiffre 1337 gravé sur la porte. Retenez ce chiffre. Si vous voulez frapper à la porte de la cabane, alors allez au 92. Si vous voulez faire le tour de la cabane

et regarder par les fenêtres, rendez-vous au 29.

138

Malgré votre peur, vous essayez d'esquiver les tentacules qui jaillissent de l'eau sombre. Un énorme tourbillon s'est formé, vous avez de plus en plus de mal à maintenir la tête hors de l'eau. Un tentacule vient heurter votre bras, une douleur horrible vous fait lâcher le coffre. Le tentacule, en retombant, expulse le coffre en direction du rivage. Le kraken continue son attaque, il est de plus en plus énervé. La mer est déchaînée autour du kraken. Votre envie de vivre est plus forte que la peur mais que faire ? Si vous essayez de tuer le kraken, allez au 96. Si vous fuyez, nagez au 70.

139

Vous empruntez le couloir où la porte n°2 vous mène, et après un bon quart d'heure le couloir débouche sur un grand plateau de pierre entouré de vide, vous avez le vertige

mais apercevez à une centaine de mètres la terre. Pour atteindre cette côte vous avez le choix entre trois passerelle vertigineuses, sur la passerelle de droite est écrit « la deuxième lettre de la solution de l'énigme est A » sur la passerelle du milieu est indiqué que la deuxième lettre est un O et sur la passerelle de gauche est écrit que la deuxième lettre de la solution de l'énigme est un E. Il faut décider quel chemin prendre : celui de droite (allez au 152), celui du milieu (allez au 64), ou bien celui de gauche (allez au 30).

140

Mauvaise réponse !

Le Tiki, déçu, agite les doigts. Un tourbillon se forme alors devant lui, un tourbillon qui grossit jusqu'à dépasser votre taille puis qui avance sur vous. Il vous transporte au 150...

141

Vous voulez savoir qui vous a sauvé la vie et vous cherchez donc la provenance du coup

de feu. Vous marchez dans la forêt en demandant s'il y a quelqu'un. Vous marchez pendant une cinquantaine de mètres, sans trouver traces de vie humaine. Au bout d'une bonne heure, vous entendez une branche craquer. Vous décidez de suivre ce bruit. Régulièrement, il y a un bruit afin que vous puissiez le suivre. Cet étrange bruit vous entraîne au plus profond de la forêt mais en laissant toujours de l'avance afin que vous ne puissiez pas deviner qui se cache derrière ce bruit. Puis, soudain, plus aucun bruit. Vous attendez là pendant une grosse demi-heure. Tout-à-coup, une bonne vingtaine d'oiseaux s'envolent dans un grand bruissement d'ailes. Vous étiez donc partie sur une mauvaise piste ! Des oiseaux vous ont joué un tour!

Plus aucune idée de piste en tête, vous décidez donc d'aller vers le pic. Allez au 58.

142

Ils ne veulent pas avancer alors vous décidez de dormir là pour la nuit et pour que les chevaux veuillent bien venir. Vous faites un feu

de camp et vous dormez avec les chevaux. Le petit met du temps à s'endormir et vous aussi. Le lendemain matin, dès que le premier rayon de soleil fait son apparition, vous vous réveillez mais il manque deux chevaux, le petit et la mère. Il ne restait que le cheval que vous avez aidé quand il avait la jambe cassée. Il se lève et cherche partout mais ne trouve apparemment rien, alors vous voyez des larmes sortir des yeux du cheval.

Vous faites vos affaires pour partir, mais encore une fois au moment de vous en aller, le cheval ne bouge plus : il ne veut pas avancer. Alors comme vous en avez assez, vous partez et le laissez tout seul. Allez au 60.

143

Ces objets déposés ici ne vous inspirent guère confiance et vous préférez ne pas les toucher. Il y a sans doute un piège : ces objets appartiennent forcément à quelqu'un qui ne verra pas d'un très bon œil que vous les déplaciez. Cette caverne a des recoins de partout et vous effraie ; vous essayez de res-

ter calme mais c'est difficile alors vous décidez de choisir un autre chemin, mais vous vous perdez. Rendez-vous au 24.

144

C'est bien ce que vous pensiez : aucun animal ne touche ces fruits. C'est probablement parce qu'ils ne sont pas comestibles, ou pire, parce qu'ils sont mortels...

Si vous voulez quand même les goûter, allez au 56. Si vous abandonnez l'idée de vous nourrir et que vous recherchez un abri, allez au 98. Si vous voulez explorer les environs, allez au 248.

145

Vous voulez essayer de traverser en sautant de carapace en carapace. Plusieurs monstres sont éveillés, il vous faudra donc être discrète. Vous commencez par sauter sur une carapace aux reflets bleutés et aux jolis motifs. Soudain le monstre sur lequel vous êtes pousse un grognement. Vous ne bougez

plus, de peur d'être repérée. Il ne vous a, visiblement, pas remarquée. Vous continuez donc votre course acharnée de carapace en carapace, jusqu'à ce que vous tombiez sur une carapace plutôt glissante. Votre pied se pose sur la carapace mais n'adhère pas. Vous chutez de deux mètres de haut et, malheureusement, vous atterrissez sur une autre créature. Ce qui la réveille et ne lui plaît pas. Elle pousse un cri perçant qui réveille les monstres qui ne sont pas réveillés. Ils se mettent en cercle autour de vous et décident de votre sort dans des grognements lugubres que vous ne comprenez pas. Puis un monstre se détache du cercle et vous porte à sa bouche pour vous dévorer. Vous poussez un dernier appel à l'aide, en vain. Vous mourez donc dans d'atroces souffrances, dévorée par un monstre.

C'est la fin pour vous.

146

Vous avez trouvé le rubis car c'est celle qui, à votre avis, brillait la plus et vous vous êtes dit

qu'il ne fallait pas être trop gourmand, du coup, vous n'en prenez qu'une. Vous avez si peur de faire le mauvais choix... Mais, enfin sûr de vous, vous la saisissez, fermement, mais, rien ne se passe. Vous attendez dans l'espoir d'un miracle mais toujours rien...

Quand soudain, vous vous sentez soulevé du sol ! Vous regardez à vos pieds et vous voyez stupéfait que vos pieds ne touchent plus le sol, en réalité, un trou s'est formé en dessous de vous, vous avez à peine eu le temps de le remarquer que vous tombez directement dedans, avec votre pierre... Personne ne vous reverra jamais, vous avez disparu dans ce « puits sans fin »...

147

Après l'explosion, vous avez décidé d'abandonner le Tiki. Vous sortez en courant de sa cabane. La lave dévale les collines à grande vitesse et encercle presque sa cabane... Mais vous voyez un chemin de pierres que la lave n'a pas encore atteint. Vous courez pour prendre le chemin puis

vous courez le long du chemin. Et déjà la lave est derrière vous. Mais tout d'un coup, le Tiki surgit face à vous furieux que vous l'ayez abandonné, il vous attrape le pied, vous trébuchez et vous tombez tous les deux dans la lave. Vous mourez tous les deux !

148

Votre morale vous guide et vous choisissez d'aller aider votre compagnon, au risque de perdre la vie. Les monstres vous encerclent mais n'agissent pas pour l'instant, comme pour vous laisser dire au revoir à ce brave homme. Votre ami gît à terre ; vous vous mettez à côté de lui et vous le prenez dans vos bras. Il est déjà très faible. S'il ne reçoit aucune aide d'ici peu, il s'éteindra doucement. Il vous dit que c'est la fin, qu'on ne peut plus espérer aucun miracle. Des larmes coulent sans bruit sur vos joues. Il vous sourit doucement, comme pour vous dire au revoir, porte sa main à votre joue, comme un dernier adieu puis ferme les yeux doucement. Comme si les monstres n'attendaient que ça, ils se mettent à vous foncer dessus. À

ce moment-là, un coup de feu retentit. Les monstres prennent peur et s'en vont. Enfin seule avec votre ancien ami décédé, vous pleurez toutes les larmes de votre cœur. Vous lui faites un enterrement digne de ce nom puis vous vous recueillez durant une longue heure. Vous décidez enfin de repartir à l'aventure. Vous voyez à cet instant un pic au loin.

Si vous voulez chercher la provenance du coup de feu qui vous a sauvé la vie, allez au 141. Si vous voulez aller vers le pic, rendez-vous au 58.

149

Cela fait trois jours que vous marchez pour arriver à la forêt. Vous commencez à avoir très faim, vous avez mal aux pieds, vous vous reposez sur un rocher et repartez trente minutes plus tard, reposée mais affamée. Heureusement, vous finissez par trouver des bananes en haut d'un arbre, qu'il vous a fallu secouer pour que ces splendides fruits tombent au sol. Plus loin, vous avez également

déniché des ananas qui vous ont fait envie et dont vous vous êtes régalée.

En continuant dans la forêt, vous arrivez à un croisement. Il y a deux chemins : vous pouvez prendre un chemin qui paraît facile (allez au 5), mais vous pouvez prendre un chemin qui paraît sombre et difficile au 41. Si vous voulez revoir la carte pour faire le point avant de prendre une décision, allez au 247.

150

Vous arrivez devant le pic de la roche noire. Vous admirez l'immensité du paysage. Vous devez trouver le Tiki qui habite au sommet de la montagne. En examinant le sommet, vous ne trouvez aucun chemin qui permet de monter là-haut. En cherchant le chemin, vous constatez que les pierres de la montagne tiennent très mal. Donc, vous pouvez tomber très facilement. La seule solution pour pouvoir le gravir est d'enfoncer des pierres dans la roche puis d'essayer de monter petit à petit. Vous cherchez des pierres

suffisamment solides pour tenir le long du précipice. Vous commencez à poser les pierres le long du parcours puis vous essayez de monter doucement. La terre est très dure donc il est très difficile de monter jusqu'en haut. Au bout d'un long moment d'efforts, vous commencez à être fatigué. En prenant un peu de repos, vous trébuchez contre une grosse pierre et retombez en bas. Une fois en bas, vous voyez que toutes les pierres posées sur le trajet sont tombées lors de votre chute. Mais par chance, en vous relevant, vous apercevez deux chemins : un chemin escarpé et un chemin facile. Si vous prenez le chemin facile, allez au 22. Si vous prenez le chemin escarpé, rendez-vous au 137.

151

Vous continuez d'observer les chevaux, vous les trouvez de plus en plus étranges. À un moment vous en voyez un qui se met à bâiller plusieurs fois ; au début vous ne faites pas attention à lui, puis petit à petit vous commencez à le regarder et vous vous apercevez qu'il a d'immenses dents extrêmement poin-

tues. Vous commencez à vous dire que vous avez bien fait de ne pas vouloir en capturer un sinon ils vous auraient sûrement dévoré. Vous décidez de repartir de cette colline mais par le petit bois qui se trouve derrière vous, plutôt que de traverser la colline à côté des animaux carnivores. Vous pénétrez dans le petit bois qui ressemble plus à une jungle. Vous entendez des cris d'animaux et vous commencez à espérer qu'ils ne soient pas carnivores comme les chevaux sinon vous êtes sûr de mourir. Vous marchez doucement pour que les animaux ne vous repèrent pas mais ce n'est peut être pas la meilleure solution. Au bout du chemin que vous avez emprunté vous vous retrouvez hors de la petite jungle et donc hors de danger. Vous continuez sur un autre sentier qui monte sur une autre des collines ; vous êtes assez affaibli et vous devez faire des pauses assez souvent, heureusement il vous reste encore quelques fruits dans vos poches. Arrivé en haut de la colline il est assez tard, il fait presque nuit alors vous décidez de dormir là. Ce n'est pas très prudent mais vous êtes trop fatigué pour continuer. Le lendemain matin

quand vous vous réveillez il ne fait pas très chaud alors vous décidez de continuer votre chemin tout de suite. Allez au 203.

152

Vous franchissez prudemment la première planche de la passerelle de droite, mais vers la fin de la traversée vous êtes prise de vertiges, vos membres tremblants ne veulent plus bouger et vous êtes bientôt paralysée de peur. Vous tentez de crier, d'appeler à l'aide mais personne ne vient, comme pour en finir avec votre douleur la passerelle se décroche à l'endroit où vous étiez il y a quelques minutes. Vous ne tenez plus qu'à une main au-dessus du vide, malgré votre volonté de rester en vie vous ne pouvez plus vous tenir, vos jambes engourdies pèsent et vos doigts un à un se décrochent de la corde, vous tombez et mourez.

153

Hélas, votre aventure se termine ici, au beau milieu de nulle part entre deux miroirs ! Les

fruits avaient un drôle de goût malgré leur aspect appétissant : en réalité, ils étaient mortels. Une bouchée, et voilà qu'ils vous ont neutralisé le système sanguin ainsi que votre cerveau. Fin de l'aventure pour vous...

154

Vous avez brillamment réussi les aventures de John ! Si vous n'avez pas déjà lu les aventures des autres membres de l'équipage, vous pouvez aller vous mettre dans la peau de Jack au 77, dans celle du capitaine Crochette au 262, ou encore dans celle de Kate au 197.

Si vous avez déjà vécu les aventures des trois autres pirates, rendez-vous au 268.

155

Vous ne savez pas pourquoi, mais la soif qui s'empare de vous ne semble pas naturelle. Peut-être auriez-vous dû boire de cette eau, après tout... Vous vous desséchez minute après minute, vous voyez même votre peau qui se craquelle lentement. Au bout d'une

heure, vous tombez à terre, totalement déshydraté. Toute l'eau de votre corps vous quitte. Votre aventure se termine ici !

156

Vous avez décidé de lui présenter un fruit, cela vous semble la meilleure façon pour qu'un cheval s'approche de vous. Vous aimeriez tellement qu'il vienne vous voir, la solitude vous pèse depuis votre arrivée sur cette île, un peu de compagnie ne vous ferait aucun mal. Pouvoir le chevaucher de suite ne vous vient pas à l'idée car il doit être sauvage, vous décidez donc de faire preuve d'un peu de patience. Tout en explorant autour de vous du regard, vous gardez quand même un œil sur lui, au cas où il bougerait. Mais malheureusement, aucun fruit en vue, comment faire ? Peut-être faudrait-il s'éloigner un peu pour trouver quelque chose à lui donner à manger. Mais le risque est qu'il s'enfuit pendant votre absence. Vous décidez tout de même de tenter votre chance. Va-t-il partir ou bien ne pas bouger ? Bref, vous trouvez des pommes de terre sauvages qui feront

certainement l'affaire. En reprenant la direction du lieu où se trouve le cheval, vous vous rendez compte qu'il a disparu, grosse déception ! Alors que vous vous apprêtiez à faire demi-tour, vous entendez un hennissement, vous vous retournez et l'apercevez juste devant vous. Vous lui présentez la pomme de terre, il hésite à s'approcher, tape du pied mais finalement s'avance, mais.... Il boite !

Vous avez le choix entre : le laisser, car il ne vous servira à rien (allez au 60) ou alors essayer de le soigner (rendez-vous au 71).

157

Vous tentez de sauter par-dessus la lave. Vous le faites en étant presque sûre de ne pas réussir mais vous avez quand même de l'espoir. Vous reculez pour prendre de la vitesse. Vous courez de plus en plus vite et vous sautez de toutes vos forces et vous vous allongez pour essayer d'aller plus loin car vous savez que vous êtes pratiquement sûre de tomber dans la lave qui bout et gicle de partout. Vous bougez tous vos membres en

vous disant que cela vous aiderait aussi à aller plus loin. Mais tout ce que vous faites ne sert à rien car vos pieds commencent à chauffer. Vous cuisez et vous mourez en l'espace de quelques secondes...

158

Vous arrivez dans un endroit sombre, l'air est épais et lourd et il règne un silence inquiétant, sinistre. Une brume épaisse vous entoure, vous empêchant de voir à plus de vingt mètres. De multiples fissures fendent le sol aride du chemin. Un orage fait rage : le tonnerre gronde, des éclairs violets et verts frappent le sol sec qui s'illumine et se fendille aussitôt. Le volcan est en éruption et il pleut des cendres volcaniques qui vous brûlent la peau. Il fait une chaleur étouffante bien que l'air soit sec. Vous apercevez enfin les toits délabrés des vieilles maisons du village. Vous avancez avec prudence et vous découvrez un spectacle horrible : de nombreux cadavres ruisselants de sang chaud pendent aux murs ou sont étendus à terre, à certains manquent des bras, les boyaux

d'autres sortent de leur ventre... Vous entendez le carillon de l'église sonner, et vous décidez d'enquêter dans le secteur. En vous focalisant sur le son grave des cloches, vous vous dirigez vers l'église. Vous apercevez enfin le clocher de l'église, quand vous voyez un des cadavres bouger ! Vous vous immobilisez, stupéfait, mais un autre cadavre se réveille ! Bien qu'ils se déplacent lentement, ils vous bloquent le passage et vous ne pouvez plus accéder à l'église ! Si vous leur tirez dessus avec votre tromblon, rendez-vous au 111. Si vous préférez les éviter et vous cacher, courez au 2.

159

Il y a encore un peu de chemin jusqu'aux animaux mais tout en continuant le chemin vous les regardez attentivement et à un moment vous êtes persuadé que ce sont des chevaux sauvages. Alors vous accélérez un peu car vous voulez en capturer un pour pouvoir le monter et ainsi vous déplacer plus vite dans l'île. Vous êtes presque arrivé au niveau des chevaux mais ils vous remarquent

et s'éloignent au galop, quand ils décident enfin de s'arrêter devant un petit bois vous pensez que si vous alliez vous cacher dedans ils vous verraient moins et vous pourriez mieux les observer. Vous les voyez, ils semblent étranges mais ils sont si magnifiques ! Les chevaux sont de toutes les robes : il y a quatre chevaux alezans, un cheval alezan brûlé, un cheval café au lait, un autre cheval alezan brûlé foncé presque noir. Il y a aussi trois chevaux bais et aussi trois bais cerises et deux bais foncés. Il y en a d'autres, plus loin car ils ont l'air d'avoir peur du bois. Eux ils sont tachetés, gris clair, gris pommelé, noir pangaré, il y en a un très grand blanc aux yeux bleus. Et il y en a un très étrange, il est bai avec des rayures aux membres et une raie de mulot. Vous voulez capturer un des chevaux alezans. Alors vous vous approchez d'un d'entre eux à pas de loup (allez au **19**) ou vous préférez vous méfier d'eux car ils sont assez étranges tout en restant dans le bois pour plus les examiner (allez au **151**).

160

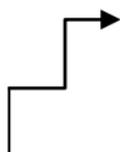
Vous sentez que vous avez mal aux pieds à force de marcher dans le sable. La tempête vous lacère le visage. Vous avancez tant bien que mal, mais vous n'en pouvez plus, le vent est trop fort. Vous vous asseyez, épuisée, dans un désert sans fin et dans une tempête horrible. Vous finissez par vous coucher et vous fermez vos yeux. Vous ne les rouvrirez jamais, votre aventure s'achève ici...

161

Vous fouillez de fond en comble mais rien ne vous saute aux yeux, à part ce petit coffre noir. Vous le reconnaissez alors : c'est celui qui vous avait été pris par les singes ! Vous n'osez pas l'ouvrir de peur de ne pas y trouver son contenu. Vous surmontez quand même votre angoisse, et vous ouvrez le coffre. Vous tombez sur les deux petites cartes dessinées sur du vieux parchemin : l'une représente un plan pour s'orienter dans la grotte et l'autre une carte au trésor ! Allez au **90**.

162

En observant autour de vous, vous découvrez un arbre sur le tronc duquel est gravé un étrange dessin en forme d'escalier :



À part cela, il n'y a rien de particulier autour de vous. Vous avancez au 107...

163

Vous marchez, et curieux aventurier que vous êtes, vous allez fouiner derrière la cascade. Vous apercevez une grotte avec des débris d'os devant et une lampe allumée. Curieux ou peureux ? À vous de voir !

Si vous êtes curieux, fouillez la grotte au 133.

Si vous êtes peureux, n'entrez pas et continuez votre chemin au 265.

164

Vous voyez une lueur rouge dans leurs orbites alors vous revenez en arrière et prenez l'autre chemin mais l'autre chemin est aussi dangereux : il y a des trous, des lianes qui ne tiennent pas... Vous arrivez enfin devant une lumière. Vous êtes heureuse de pouvoir sortir, une fois arrivée à la lumière, vous vous rendez compte que ce n'est pas la sortie mais une allée de torches. Vous vous demandez si vous n'êtes pas revenue sur le chemin des squelettes, mais l'allée vous guide jusqu'à la sortie. Rendez-vous au 125.

165

Vous vous êtes cachée dans une grotte entre une pierre et un arbre et patientez en attendant que les singes partent. Vous vous trouvez dans une situation de stress intense, vous êtes poursuivie par des singes qui veulent vous tuer. Les minutes sont interminables et les singes proches de vous. « C'est la fin » pensez-vous mais, à ce moment, les singes partent et vous êtes sauvée. Allez au 211.

166

Vous contournez la cage, mais arrivez bien vite à une impasse ! La piste la plus facile ne semble aboutir à rien... Si vous n'avez pas regardé la cage, vous pouvez retourner au 5. Sinon, rebroussez chemin et empruntez le sentier le plus difficile au 41...

167

Vous réessayez de nager mais le courant est tellement fort qu'il vous emporte au large. À bout de forces, vous plongez dans les profondeurs des eaux glacées de la mer. C'est la fin de votre aventure !

168

Vous avez décidé de traverser le pont suspendu. Oh non ! Les marches s'effondrent ! Sous la forte corpulence de votre partenaire, le pont commence à céder à chacun de ses pas. La corde du pont commence peu à peu à se détresser ; votre vie ne tient plus littéralement qu'à un fil mais le pont continue de

s'effondrer. Le temps vous paraît une éternité, vous voyez que le début du pont lâche, il n'est plus question que de quelques secondes avant que le pont ne cède complètement. Voulez-vous courir de toutes vos forces (allez au 201) ou bien vous accrocher au pont en faisant confiance au destin (allez au 177) ?

169

Vous avez décidé de ne pas abandonner aussi vite et tentez de l'attraper au lasso. Mais l'opération n'est pas aussi simple qu'elle ne le semble. Vous vous placez derrière lui, lui faites peur, afin qu'il s'enfuie. À cet instant, vous tentez de lancer votre lasso à plusieurs reprises, mais sans succès. Il vous semble nécessaire de trouver une autre solution : en vous plaçant devant lui vous faites une nouvelle tentative, en vain. À chaque fois, vous aimeriez abandonner, mais quelque chose vous empêche de le faire. Vous tentez à nouveau votre chance, sans succès. Vous décidez d'abandonner. Allez au 60.

170

Vous avez choisi le « chébec ». Tout à coup vous sentez que le sol craque et des fissures apparaissent, de plus en plus grosses, d'énormes blocs de pierre tombent dans la lave... jusqu'au moment où le volcan s'effondre entièrement. Vous périssiez ensevelie sous des tonnes de roches...

171

Vous avez choisi de fouiller la grotte ou bien, selon l'endroit d'où vous venez, vous aviez choisi de retourner dans l'eau, à la surface, mais n'y êtes pas arrivé car le courant étant trop fort, votre plan a échoué. Dans ces deux cas, vous vous retrouvez ici. Vous êtes dans la grotte sous-marine que vous avez trouvée auparavant. Vous voulez explorer cet endroit inconnu de tous, enfin selon vous. Vous commencez à gratter le sol et creusez dans le sable, en essayant en vain de trouver quelque chose de précieux : diamants, pierres précieuses, et tant qu'à faire quelque chose d'utile à votre exploration. Vous creusez

le moment d'être riche ! Vous avez cette fois-ci un choix de plus à faire, c'est-à-dire trois choix. Soit vous décidez de prendre l'épée car vous en rêvez depuis longtemps (allez au 252), soit vous avez tellement peur que vous criez d'effroi (allez au 52), soit vous ne voulez pas vous en approcher car vous vous dites que cela peut être un piège, piège de pirate que vous connaissez tant, donc vous préférez chercher une issue (allez au 214)

172

Vous vous approchez et voyez au centre de la cage une pierre précieuse flamboyante : un énorme rubis ! Il n'y a rien d'autre à part la pierre dans la cage, que faites-vous ?

Si vous prenez la pierre, allez au 207. Si vous vous méfiez et que vous préférez réfléchir un peu avant d'aller chercher la pierre, patientez au 116.

173

Après avoir récupéré le coffre, vous nagez sous un soleil de plomb qui vous brûle la peau. Les mouettes qui tournent dans le ciel bleu azur, avant de plonger dans les eaux profondes dans l'espoir d'attraper des poissons, sont votre seule compagnie. Le silence qui règne tout autour de vous vous angoisse un peu. Tout à coup, les mouettes se mettent à crier et à tourner en rond à toute vitesse, un tourbillon gigantesque se forme à trois mètres de vous. Que faire ?

Pour essayer de contourner le tourbillon, allez au 249.

Pour tenter de le traverser, nagez au 220.

174

Vous avez marché, grimpé, rampé même pour enfin arriver à un buisson de fruits inconnus. Serez-vous capable de résister à l'envie pressante d'aller manger ces si bons fruits juteux, brillants et assez gros, alors que

votre estomac crie famine ?

Si vous désirez manger ces fruits, rendez-vous au 153.

Si vous ne désirez pas manger ces fruits, rendez-vous au 8.

175

Les lianes ne vous serrent pas encore trop fort. Vous prenez votre poignard car c'est en lui que vous avez le plus confiance : fin et aiguisé, sa lame est en bronze renforcé d'acier trempé et forme un équilibre parfait avec son manche. Vous le glissez entre votre corps et les lianes, puis vous le poussez vers l'extérieur. Le contact entre la lame brillante de votre arme et les lianes sombres produit un étrange son cristallin. Mais la liane est trop solide et ne semble pas se couper, elle resserre son emprise. Vous étouffez le cri que vous alliez pousser mais vous ne lâchez pas votre précieux poignard. Les lianes semblent absorber le fin filet de sang qui coule le long de votre corps.

Si vous continuez à les découper, allez au 184. Si vous préférez vous débattre, rendez-vous au 238.

176

Vous prenez votre courage à deux mains et vous vous dites qu'il faut tenter le tout pour le tout, alors, décidé, vous sautez. Vous sentez l'eau glacée envahir votre corps, mais bon, il est trop tard pour faire demi-tour... Vous essayez de nager dans l'eau.

Vous vous rapprochez vraiment très vite de l'île et vous pensez que vous ne craignez plus rien. Mais quelque chose vous attire vers le fond, vous pensez tout de suite à des algues et vous essayez de vous débattre pour faire en sorte de les détruire, mais plus vous vous débattiez plus cela vous attire vers le fond. Vous restez donc là, au milieu de la mer, sans rien faire. Mais votre patience a des limites, vous vous débattiez encore et encore... Et là, un kraken sort de l'eau ! C'était donc ça qui vous tenait ! Pensant qu'il allait partir, vous recommencez à nager encore

plus vite qu'avant mais il vous rattrape et vous disparaîsez avec lui dans les fonds marins mystérieux et sombres.

177

Ça y est le pont craque complètement et il se décroche ! Vous décidez de vous accrocher car courir serait une option absolument impossible : l'arrivée vous paraît si loin d'où vous êtes ! Les prochaines secondes seront très importantes car tiendrez-vous le coup quand le pont sera vertical ? Mais vous voyez votre partenaire qui c'est sûr ne tiendra pas le coup du choc contre la falaise lors du détachement complet. Il n'aura pas la force ni l'énergie qu'il faudrait pour s'en sortir ! Le pont se détache complètement. Vous vous accrochez et arrivez à remonter sur la terre ferme mais votre partenaire n'a pas pu résister ! Allez au 44.

178

Vous descendez dans la cave, votre poids faisant grincer les marches du vieil escalier

en bois. Quand vous arrivez en bas, l'étrange bruit cesse. Vous vous trouvez devant une magnifique porte en chêne sur laquelle se trouve une gigantesque émeraude, luisant doucement dans l'obscurité. Sur la porte est gravée l'histoire du village : *« Il y a plus de mille ans, le village était calme et paisible, ses habitants vivaient en paix. Puis un démon arriva sur l'île et exigea le trésor du village, sans quoi il dévasterait l'île. Mais les villageois refusèrent et demandèrent de l'aide aux dieux protecteurs de l'île. Les dieux acceptèrent de les aider en échange de l'émeraude sacrée du village. Le combat entre les dieux et le démon dura plusieurs siècles, mais le démon finit par succomber à la puissance des dieux. Les villageois, pendant ce temps, avaient pris soin de déplacer le trésor et l'émeraude sacrée et de les mettre en lieu sûr. Mais la cachette était tellement compliquée à retenir qu'au cours des siècles, ils oublièrent l'endroit où ils les avaient cachés. Le seul qui s'en souvenait l'avait noté sur une carte mais n'en avait parlé à personne. À sa mort, personne ne se souvenait plus de l'endroit où étaient cachés l'émeraude sacrée et le trésor du village. Les dieux ne tardèrent pas à demander des comptes aux villageois, qui, bien sûr, avaient oublié leur*

contrat. Les dieux, pour se venger, lancèrent une malédiction sur le village : le ciel s'obscurcit, les villageois moururent tous dans d'affreuses souffrances. Ils furent condamnés à ne plus jamais trouver le repos et à devenir des cadavres vivants. C'est ainsi que le village devint hanté par ses habitants. » Après avoir lu ce texte, vous poussez la porte, vous entrez dans la pièce et vous trouvez un coffre : vous l'ouvrez et trouvez la fameuse carte, sur laquelle est indiqué l'emplacement exact du trésor et de l'émeraude. Vous sortez discrètement de l'église, et vous vous faufilez hors du village. Vous marchez quelques heures puis vous arrivez au 198.

179

Vous arrivez encore à une intersection. Vous vous demandez si vous ne tournez pas en rond, car tous les croisements se ressemblent !

Si vous allez à gauche, rendez-vous au 25.

Si vous allez tout droit, rendez-vous au 37.

Si vous allez à droite, rendez-vous au 189.

Vous avez soudainement l'idée de prendre une pierre provenant du pic maléfique pour casser la serrure du coffre. Alors vous vous mettez à frapper cette dernière. Vous donnez un coup puis un autre et encore bien d'autres. Mais la serrure rouillée résiste et ne se casse pas. Vous recommencez l'opération à plusieurs reprises jusqu'à ce qu'un miracle se produise : la serrure finit par céder, enfin ! Vous découvrez ce qui se cache à l'intérieur du coffre. Vous avez découvert une carte de l'île où vous avez échoué ! Et vous voyez un trésor inscrit sur la carte ! En suivant les instructions de celle-ci, vous pourrez échapper à de nombreux dangers, que vous auriez affrontés à coup sûr si vous n'aviez pas réussi à ouvrir le coffre...

Après avoir réussi à rejoindre sain et sauf la plage de l'île (en évitant la crique de l'Enfer et le kraken indiqués sur la carte), vous vous reposez un peu puis vous remettez en route. Quelques heures plus tard, vous pénétrez dans les Infranchissables, les montagnes ma-

léfiques de cette île de la terreur... Vous entrez dans les entrailles d'une des montagnes, empruntant un passage étrange : ses murs sont recouverts de miroirs ! Vous marchez, marchez pendant des heures et des heures. Vous êtes désorienté : un reflet de miroir à chaque pas, vous vous cognez sans cesse. Les blessures commencent à vous lasser et vous en avez marre mais une petite voix dans votre tête vous dit de continuer d'avancer dans ce couloir éternel. Rendez-vous au 62.

181

Vous avez choisi d'aller vers la voix pour voir de qui il s'agit. Il s'agit en fait d'une magnifique femme. Vous ne savez pas d'où elle sort ! Cette femme a une peau blanche et brillante et une grande queue de poisson bleu pailleté. Il s'agit d'une sirène. Elle est seule. Vous vous approchez un peu d'elle en nageant malgré vos forces qui tombent peu à peu. Les vagues vous emportent à chaque coup un petit peu plus vers le large. Vous ne vous rendez pas compte que vous êtes maintenant à plus d'un kilomètre de là où votre

navire a coulé. Plus vous avancez, plus vous êtes inquiet mais vous continuez d'avancer jusqu'à parvenir tout près d'elle. Là, vous sentez monter votre timidité, vous faites une tête bizarre. Vous vous demandez si vous allez lui parler ou pas. Vous êtes tellement à l'admirer que vous manquez à plusieurs reprises de vous noyer. Vous buvez plusieurs tasses d'eau salée et la fatigue vous emporte de plus en plus et votre santé baisse peu à peu. Vous ne remarquez même pas que vous êtes gelé à tel point que vous tremblez de tout votre corps. Vous avez du mal à bouger les bouts des doigts de main et de pied. Pourtant le soleil brille et réchauffe la terre et le ciel. Plus le soleil brille, plus la sirène est belle, brillante, son reflet resplendissant dans l'eau de la mer, ses longs cheveux blonds qui vous éblouissent les yeux, ses yeux bleus dans lesquels se reflète le paysage, ses mains douces et ses longs ongles de la couleur de sa longue queue bleu foncé, un peu plus foncé que la mer. Vous avancez plus et plus à chaque reprise. Vous essayez de la toucher sans y arriver tellement vous êtes ébloui. Vous ne bougez plus mais vous

respirez à grandes respirations. Alors vous réfléchissez dans le silence qui vous paraît obscur puis vous voyez que vous avez à nouveau deux choix : soit vous êtes assez intrigué et vous décidez seulement de lui demander des renseignements sur l'endroit où vous vous trouvez (allez au 112), soit vous l'aimez et voulez tenter votre chance en la séduisant, vous lui parlerez tout de même au 100. Faites votre choix !

182

Vous faites demi-tour en vous enfuyant le plus discrètement possible, mais très vite vous vous rendez compte que vous n'allez pas réussir à sortir facilement de ce cratère. Les côtés sont des falaises abruptes et le seul passage praticable est celui que vous avez emprunté de l'autre côté du vallon. Pour y parvenir, il faut prendre par le village des vouivres. Vous avez beau vous approcher le plus discrètement possible, vous vous faites quand même repérer ! Les vouivres vous emmènent sous terre dans des cachots sombres où vous découvrez des cadavres

d'anciens prisonniers. Les rats et les souris grouillent partout au sol et s'enfuient en poussant des petits cris plaintifs dès votre arrivée. Vous avez à peine la place de vous tenir debout et le sol est couvert de boue et de morceaux de chair en décomposition. Si vous fouillez les cadavres, allez au **39**. Si vous essayer de sortir, allez au **195**. Vous pouvez aussi attendre de voir ce qui va se passer dans ces lieux au **136**.

183

Vous vous rendez vite compte que sans les outils appropriés, construire un abri qui puisse résister au mauvais temps va s'avérer impossible. De plus, vous n'avez pas assez de matériaux... Vous vous résignez et vous vous mettez en route vers la montagne au **223**.

184

Vous n'arrivez pas à bouger le bras, si bien que vous vous trouvez dans l'impossibilité de couper ces satanées lianes. Elles resserrent encore leur emprise. De plus en plus de sang

chaud descend le long de vos membres, votre cœur bat la chamade, vos articulations et vos os produisent un craquement sourd, votre peau s'ouvre à plusieurs endroits et vos organes sortent par ces trous. Des lianes s'enroulent autour de votre tête et resserrent aussi leur étreinte : vous crachez du sang et vous avez très mal à la tête. D'autres lianes serrent fort votre poitrine, vous avez du mal à respirer. Tout à coup, les lianes resserrent leur emprise : vos membres sont broyés, vous explosez tout entier. Votre sang gicle partout sur les lieux environnants. Il n'y a plus aucune trace de vous et de ce massacre sinon votre sang sur les arbres. L'aventure s'arrête ici.

185

Vous vous couchez au sol pour ne pas mourir. Après ce qui vous semble des heures passées à avaler du sable tandis que le vent rugit au-dessus de vous, la tempête cesse peu à peu. Vous vous relevez quasiment indemne. Vous regardez autour de vous, il n'y a que du sable, mais le paysage est devenu méconnaiss-

sable. Vous êtes totalement perdue dans une mer de sable...

Si vous voulez appeler à l'aide, rendez-vous au 239. Si vous voulez marcher au hasard, rendez-vous au 209. Si vous voulez sortir votre boussole en priant de retrouver votre chemin, allez au 224.

186

Vous avez tellement couru que vous êtes épuisé. Mais l'île est à moins de cinq cents mètres ! Vous y allez donc, très content de vous, content d'enfin atteindre votre but... Vous avancez à travers l'épaisse végétation...

Sur votre chemin, vous croisez des créatures assez étranges et inconnues... Mais soudain vous arrivez dans une petite clairière. Devant vous se tient une gigantesque cascade, il y a des arbres majestueux. Une prairie traversée par une rivière surplombe la cascade. Vous montez dans la clairière et vous regardez le paysage... Quand tout à coup votre regard se pose sur un rocher brillant de mille feux

sur une petite colline. Vous décidez donc d'aller voir cela de plus près, vous grimpez sur la colline et vous voyez le rocher, en fait, au-dessus il y a trois pierres précieuses... Vous ne pouvez vous empêcher d'en prendre au moins une !

Si vous choisissez l'émeraude, rendez-vous au 131. Si vous choisissez le rubis, allez au 146. Si vous préférez le saphir, rendez-vous au 95.

Mais vous pouvez aussi choisir de les prendre toutes les trois au 45...

187

Vous parvenez à vous en sortir de justesse, mais ce n'est pas le cas de l'ensemble de vos camarades. La branche se brise, et si vous avez la chance de vous agripper à la falaise, l'un de vos amis plonge, entraîné dans les rapides... Vous escaladez la paroi de la falaise, et parvenez à un plateau encombré d'horribles broussailles. Vous avancez péniblement, mais au bout d'un moment vous

décidez de faire une pause pour vous reposer et pour parler de ce que vous allez faire maintenant.

Si vous décidez de chercher un abri, allez au 98. Si vous décidez de chercher quelque chose à manger, allez au 46. Si vous voulez explorer les environs, allez au 15.

188

Votre bateau a coulé et vous vous retrouvez seul dans le vaste océan. Tous vos compagnons sont morts, soit noyés avec le navire, soit engloutis par les flots après avoir sauté du bateau... Vous avez fait un malaise voyant tous vos compagnons mourir et voilà que maintenant vous vous réveillez. Vous manquez de vous noyer tellement la fatigue vous emporte. Vous n'avez plus de force et ne savez plus quoi faire. Enfin, vous songez à vous laisser mourir car pour vous, il n'y a plus d'espoir ! C'est à ce moment même que vous remarquez un grand coffre. Vous vous rappelez alors qu'il s'agit de celui du capitaine. Ce grand coffre, qui avait place dans la

salle du capitaine et que celui-ci gardait soigneusement. Aucun de tous les marins, même le second, n'avait le droit d'y toucher, encore moins de regarder le secret qu'il contenait. Ce secret, seul le capitaine lui-même le connaissait. Alors vous vous rendez compte que la chance est devant vous ! Vous allez enfin pouvoir découvrir le trésor qu'il contient ! C'est une grande chance pour vous que d'avoir sur votre chemin le coffre. Assez réfléchi ! Avec vos dernières forces, vous nagez et parvenez enfin, avec joie mais aussi la fatigue, au coffre dont vous rêviez jour et nuit ! Vous montez dessus et vous vous reposez quelques minutes du miracle que vous venez d'accomplir. Vous vous décidez enfin à ouvrir le coffre et quelle est votre déception quand vous ne voyez qu'un petit bout de papier ! Vous voulez quand même regarder de quoi il s'agit et là, votre visage s'illumine. Il s'agit en fait de la carte du trésor que vous et votre équipage cherchiez. Revenons dans le passé. Vous vous rappelez de tout, de la pierre précieuse que les quatre équipages doivent rassembler (une chacun) pour trouver le trésor. Voici la carte de la pierre pré-

cieuse de votre équipage. Vous allez la chercher seul. Seulement voilà, il manque l'emplacement de la pierre. Vous êtes alors interrompu par un magnifique chant, un chant avec de belles paroles et une belle mélodie ainsi qu'une belle voix. Vous êtes séduit par cette chanson mais à la fois assez inquiet. Vous avez deux choix : soit vous aimez trop cette musique et vous décidez de vous diriger vers la voix (allez au 181), soit vous êtes plus inquiet et vous préférez aller à l'opposé (allez au 16).

189

Vous avez une étrange impression de déjà-vu lorsque vous arrivez à un nouveau croisement. Seriez-vous irrémédiablement perdu ?

Si vous allez à droite, rendez-vous au 63.

Si vous allez à gauche, rendez-vous au 246.

Si vous allez tout droit, rendez-vous au 14.

Sur la colline suivante vous apercevez des animaux mais vous ne pouvez pas voir ce que c'est exactement alors vous décidez de vous y rendre. Le chemin n'est pas très pentu, il est presque en descente, à l'ombre des arbres fruitiers, les mêmes que ceux que vous aviez déjà vus auparavant. Dès que vous avez faim, vous pouvez prendre un fruit, une banane, un kiwi, des figes...

Vous arrivez sur la deuxième colline mais vous vous apercevez que ce n'est pas celle où il y a les animaux. Par contre vous pouvez déjà les distinguer un peu mieux, vous voyez qu'ils ont quatre pattes, il y en a des grands et des petits. Certains mangent de l'herbe, d'autres se roulent par terre et d'autres encore ont l'air de dormir. Vous décidez de vous approcher encore plus et donc d'aller sur la troisième colline. Le chemin pour s'y rendre est assez pentu mais vous vous en sortez assez facilement car vous aviez fait des réserves de fruits à l'avance. En arrivant sur la troisième colline vous voyez que les ani-

maux ressemblent fortement à des chevaux mais ils semblent assez étranges ; soit vous décidez d'aller les voir de très près car vous êtes assez curieux (allez au 159) soit vous préférez continuer votre marche sur les autres collines (rendez-vous au 203).

191

Vous avez bel et bien décidé d'essayer de le rassurer avec des mots gentils, mais vous n'êtes pas sûr que cela fonctionne. Bref, que lui dire : « gentil cheval, oh doucement », « ne t'inquiète pas je ne te ferai aucun mal » ? Malheureusement, il ne bouge pas d'un poil. Il vous regarde comme s'il attendait quelque chose, mais quoi ? Vous tentez à nouveau de l'appeler pour qu'il ait une totale confiance en vous (vous avez quand même été vétérinaire dans un cabinet pendant trois ans). Soudain, il gratte du pied, pousse un hennissement, se met à trembler de l'antérieur gauche. Vous ne voulez toujours pas vous en approcher en craignant qu'il reparte au galop. Alors, vous tentez de voir si son membre n'est pas enflé ou s'il ne

saigne pas, mais à cette distance, il est impossible de voir quoi que ce soit.

Que décidez-vous de faire : voulez-vous risquer sa vie en essayant de l'approcher pour le capturer et le soigner ? Allez alors au 71. Si vous pensez à l'avenir, et que vous vous dites que de toute façon vous ne pourrez jamais le chevaucher, prenez la dure décision de l'abandonner au 60.

192

Vous avez décidé de retourner dans l'eau pour aller à la surface. Vous tentez alors de sortir de cette infâme grotte sous-marine par l'entrée de la grotte. Vous avez du mal car le courant est fort, tellement fort que vous n'y arrivez pas, cependant vous voulez remonter. Vous tentez, même si vous n'y parvenez pas. Seulement vous revoyez votre navire qui vous manque tant, l'île au trésor qui n'est pas loin, tous vos souvenirs, la pierre précieuse qui vous attend et les autres équipages qui comptent sur vous en ce

moment. Vous voulez gagner, gagner et ne pas perdre, surtout ne pas perdre, ce serait décevant. Vous pensez à tous ceux qui sont au ciel et qui croient en vous, qui vous encouragent de là-haut, mais ils sont si loin, si loin de vous ! Vous commencez à perdre espoir peu à peu mais vous continuez à essayer de vaincre, vous continuez de vous débattre contre le courant si fort de cette grande étendue bleue. Vos forces s'usent peu à peu pour rien. Vous les utilisez vainement puisque votre plan ne fonctionne pas. Vous pensez que vous auriez sûrement mieux fait de fouiller la grotte. Mais vous ne renoncez pas maintenant. Vous abandonnerez seulement quand vos forces seront entièrement parties, envolées, mais pour l'instant ce n'est pas le cas. Alors vous continuez à vous débattre entre les vagues qui vous frappent même au fond de la mer. Votre visage ruissèle de sang à force de vous cogner sur les roches dures et pointues. Vous êtes trempé, gelé et fatigué de tout cela mais vous continuez. Quelle bourrique ! Vous n'en finissez pas ! Enfin vous n'en pouvez plus et mort de fatigue vous vous laissez retomber dans la

grotte. Maintenant, il n'y a plus de choix possible. Vous êtes en obligation et en devoir de fouiller cette grotte mystérieuse. Et oui, c'est comme ça, il n'y a pas d'autres solutions donc vous y êtes obligé, alors vous vous laissez retomber et revenez en arrière dans la grotte mystérieuse. Voilà que vous y arrivez et vous vous reposez quelques minutes de tous les efforts qui vous ont été demandés inutilement car de toute façon, vous êtes en obligation de fouiller la grotte. Allez au 171.

193

Vous choisissez de les contourner discrètement. Pendant que vous les contournez, vous en profitez pour les observer. Vous vous rendez compte qu'ils sont remarquablement laids, impressionnants et gros. Tout à coup votre pied s'enfonce. Vous avez marché dans, semble-t-il, une crotte de monstre à l'odeur répugnante. Vous continuez à avancer en espérant que les monstres ne remarqueront rien. Mais celui qui est le plus près de vous, à une dizaine de mètres à peine, se met soudain à renifler. Vous êtes trahie par

vosre odeur. Il pousse alors une sorte de hurlement sinistre qui réveille toutes les autres créatures. Ils n'ont pas encore identifié l'endroit exact où vous vous trouvez mais un certain nombre sont déjà à votre recherche. Vous n'avancez plus, de peur de vous faire repérer. Vous n'osez même plus respirer. En voulant dégager votre pied d'un buisson, vous marchez sur une branche. Ils vous repèrent et foncent vers vous à toute allure. Vous voyez soudain un arbre à une dizaine de mètres...

Si vous voulez vous mettre à courir pour essayer de les semer, allez au 216. Si vous allez vous réfugier dans l'arbre, rendez-vous au 253.

194

Vous vous approchez discrètement des nids qui forment comme une hutte, vous poussez les branchages et vous pénétrez à l'intérieur et vous découvrez trois œufs de la taille d'un œuf d'autruche. Dans un coin vous tombez sur des petites filles, mais en regardant at-

tentivement vous découvrez qu'elles ont un buste humain, mais à la place des jambes elles possèdent une queue de serpent. Vous n'arrivez pas à retenir un cri d'horreur et vous prenez la fuite, mais c'est trop tard des femmes à corps mi-serpent mi-humain viennent sur vous. De près vous voyez que ces créatures ne sont autres que des vouivres. Maintenant vous comprenez que vous vous êtes introduits dans un nid de vouivres mais c'est trop tard. Elles vous envoient du venin et vous mourez sur le coup.

195

Votre premier réflexe est de vous jeter bêtement contre la grille mais bien naturellement la grille tient bon. Ensuite vous réfléchissez, l'idée qui sort est la suivante ; creuser un tunnel sous la grille. Malgré l'odeur vous êtes obligé de prendre un os pour « trouser » le sol. Vous passez une journée puis deux puis trois à creuser dans le sol rocailleux. Mais sans résultat : vous avez beau vous acharner contre le roc vous n'arrivez à rien. Désespérée, vous attendez la suite des

événements au 136, ou bien vous pouvez fouiller les cadavres au 39 : on ne sait jamais...

196

Vous suivez la voix car de toute façon vous ne trouvez pas d'autres moyens de vous sortir de cette situation ! Vous cherchez la personne et vous voyez en face de vous un très beau jeune homme. Il doit à peu près avoir votre âge, il a de longs cheveux blonds ainsi qu'une frange sur le côté et de beaux yeux bleus. Il porte un corsaire bleu ainsi qu'une chemise blanche et des sabots. Vous remarquez aussi qu'il a autour du cou une dent de requin. Vous tombez tout de suite sous son charme. Vous lui demandez le chemin grâce à la carte et il vous indique alors la direction à prendre et repart d'un autre côté. Allez au 215.

197

Vous avez survécu à la tempête en vous précipitant dans le seul canot de votre bateau,

précipité dans le trou de l'Enfer. La coque de votre frêle embarcation s'est malheureusement brisée, et deux d'entre vous sont morts. Vous êtes une poignée à avoir survécu, mais vous avez perdu connaissance. Lorsque vous vous réveillez, vous vous apercevez que vous vous êtes retrouvés pris au piège Dieu seul sait comment : vous êtes entourés de hautes falaises, sans issue visible à part ce qui semble être des rapides qui vont bientôt entraîner votre frêle esquif vers une mort brutale. Vous apercevez une branche sur la paroi de la falaise, mais elle semble fragile. Vous tentez quand même le tout pour le tout : vous saisissez alors la main d'un de vos camarades et la branche mais vous comprenez très vite que la branche va céder. Si vous vous accrochez de toutes vos forces à la branche au risque de la faire céder, allez au 187. Si vous préférez tenter votre chance dans les rapides, allez au 255.

198

Après vous être remis de vos émotions, vous continuez de marcher longtemps, très long-

temps quand tout à coup, au loin, vous voyez une toute petite île. Vous regardez votre carte et, d'après celle-ci, ce serait là où serait le trésor.

Vous courez en direction de l'île mais vous apercevez que vous êtes en haut d'une immense falaise et que la marée est à son plus haut, on ne peut donc pas accéder à l'île.

Vous êtes dépité de ne pas pouvoir atteindre l'île... Vous décidez donc de descendre cette interminable falaise...

En cours de route, vous apercevez des singes semblant se diriger vers un arbre gigantesque. Intrigué, vous les suivez, et vous apercevez qu'ils mangent des fruits... Cela tombe bien, vous avez faim ! Vous décidez donc d'en faire autant.

Après votre « festin », vous continuez de descendre la falaise. Une fois arrivé en bas, vous voyez que la marée est toujours aussi haute. Vous avez donc le choix : soit vous

attendez la marée basse pour pouvoir aller sur l'île, dans ce cas, rendez-vous au 4 ; soit vous nagez jusqu'à l'île, rendez-vous au 176. Si vous préférez chercher un bateau, rendez-vous au 79.

199

Vous vous enfoncez dans les sables mouvants puis vous faites une chute sans fin. Vous perdez connaissance. Quand vous vous réveillez, vous êtes allongé dans une grotte. Il vous faut quelques minutes pour reprendre vos esprits. Quand vous voyez bien clair, vous vous asseyez et vous observez la grotte en détail. Chose étrange, on y voit clair comme en plein jour, mais la lumière est verte. Au plafond, des cristaux lumineux émettent une lumière qu'ils renvoient sur des émeraudes (ce qui donne la couleur verte). Le sol est relativement plat et régulier, ce qui rend la marche facile. Vous vous levez, vous vérifiez que vous n'avez rien de cassé, et vous vous mettez en marche. Le terrain monte doucement et progressivement. Au détour d'un chemin, vous tombez nez à nez avec

des formes étranges, qui semblent vouloir vous dire quelque chose.

Si vous avez peur, fuyez au **210**. Si vous voulez savoir ce qu'elles vous veulent, allez les voir au **102**.

200

Vous avancez lentement, vraiment très doucement pour ne pas attirer l'attention des serpents-lianes. Malheureusement, votre lenteur permet aux serpents de s'approcher de vous discrètement. Alors que vous pensez leur échapper, ils s'enroulent autour de vos jambes et de votre cou. Si vous aviez couru, vous auriez pu vous enfuir sans qu'ils aient le temps de vous enserrer dans leurs anneaux. Vous vous maudissez, mais il est trop tard : vous mourez étouffée. C'est la fin de votre aventure...

201

Vous courez le plus vite que vous pouvez, c'est à vous couper le souffle ! Vos yeux sont en larmes, vous pensez à vos proches et c'est

pour cela que vous vous accrochez tant à cette vie qui est si précieuse. Qu'en penseraient-ils ? Vous êtes épuisée et vous voyez derrière vous votre compagnon tout seul. Vous êtes vraiment triste qu'il ne puisse pas courir à cause de sa forte corpulence et vous décidez de l'abandonner pour sauver votre vie car sinon vous mourrez tous les deux. Vous êtes arrivée sur l'autre côté mais votre partenaire est malheureusement décédé car il est tombé. Vous ne pouvez maintenant compter plus que sur vous-même car vous êtes désormais seule ! Allez au 44.

202

Vous trouvez de l'or mais cette découverte vous paraît très louche. Qui a bien pu laisser ce trésor dans cette grotte ? A-t-il pris des précautions pour que personne ne puisse le dérober ? Après hésitation, vous finissez par prendre l'or mais hélas le coffre est piégé : lorsque vous y plongez vos mains, la grille de la grotte se referme et vous êtes enfermée. Des créatures étranges viennent vous arracher les membres, puis les intestins ; vous

agonisez mais vous n'êtes pas morte. Vous rampez jusqu'à la grille mais pas moyen de l'ouvrir... Les créatures mangent vos organes un par un et, au bout de plusieurs heures de souffrance atroce, vous finissez par mourir.

203

En continuant votre sentier vous repensez aux chevaux sauvages et à ce que vous auriez pu faire avec, mais soudain vous avez l'impression de ne plus avancer et de vous enfoncer dans le sol alors vous arrêtez de penser aux chevaux et reprenez vos esprits. Vous vous rendez compte que vous vous trouvez dans une espèce de marais. Vous essayez de courir mais vous n'y arrivez pas alors vous attrapez une branche et vous tirez dessus de toutes vos forces. Cette fois vous arrivez à sortir de ces marais. Vous continuez votre sentier en direction d'une grande montagne quand il se met à pleuvoir, vous pouvez continuer votre chemin à vos risques et péril malgré la pluie (allez au 126) ou chercher un endroit où vous pourriez vous abriter (allez au 32).

204

Vous avez choisi la porte n°2 et elle semble être la bonne car vous débouchez sur un endroit presque identique à celui où vous vous trouviez juste avant.

Deux portes se dressent devant vous et vous vous doutez qu'il faut encore répondre à une question. Vous vous rapprochez de la première et voyez inscrit « la solution de l'énigme commence par une lettre se trouvant entre N et R » sur l'autre est écrit « la solution de l'énigme commence par une lettre se trouvant entre S et Z » vous devez choisir entre les deux, pour la première rendez-vous au 35 et pour la deuxième rendez-vous au 139.

205

Vous examinez les cloches : il n'y a rien d'anormal. Vous fixez attentivement le carillon : il émet un son grave, sinistre, et pourtant il ne bouge pas d'un pouce. Tout à coup, une force invisible et mystérieuse

s'empare de vous. Elle vous enveloppe de son émanation glaciale et un long frisson glacé vous parcourt le dos. Vous vous sentez soudain léger, comme si vous flottiez dans l'air de la pièce... Vous vous apercevez vous-même, allongé par terre : votre propre corps ! Vous distinguez d'autres hommes et femmes en apesanteur dans la pièce. Ils vous expliquent que le carillon est maudit : quiconque reste à proximité de celui-ci trop longtemps voit son âme s'échapper de son corps, tel un fantôme invisible pour les vivants ! Ce sont les âmes de ceux qui ont été frappés par cette malédiction qui sont condamnées à faire sonner éternellement le carillon. L'aventure s'arrête ici.

206

Vous avez décidé d'aller jeter un œil à cette oreille qui bouge. Vous avez peur mais faites preuve de courage. Vous regardez tout d'abord autour de vous, vous voyez un morceau de bois qui traîne et vous le saisissez ! Et, tout doucement, vous vous approchez, en essayant de faire le moins de bruit pos-

sible. Vous arrivez devant le rocher quand tout à coup, vous lâchez votre bâton en faisant du bruit sur les feuilles et là, surgit du rocher : un cheval ! Vous n'en croyez pas vos oreilles, il part au galop et s'arrête un peu plus loin vous voyez bien qu'il a très peur. Maintenant, vous vous demandez : « Que peut faire un cheval ici ? Est-ce un indice ou est-ce tout simplement un animal qui a réussi à survivre tout seul dans la nature ? » Et là vous vous dites : soit vous décidez de faire le cow-boy dans la forêt alors au galop au **49**, soit vous préférez y aller en douceur donc le rassurer avec des mots (rendez-vous au **191**). Vous pouvez aussi décider de lui présenter un fruit (sautez au **156**), mais si vous n'êtes pas très courageuse alors vous pouvez aller au **60**.

207

Vous avancez, confiante, vers la cage. Elle est déjà tombée, il ne peut donc plus rien vous arriver de toute façon ! Quelqu'un d'autre a dû déclencher le piège par le passé, peut-être même un animal... Vous y allez la

tête haute comme un courageux guerrier, rien ne pourra plus vous arrêter tellement vous êtes curieuse. Vous avancez la main dans la cage pour saisir la pierre, mais au moment où vous touchez le rubis, vous recevez une décharge foudroyante. Vous mourez électrocutée à cause de votre cupidité. Ce n'est pas cette fois que vous mettrez la main sur le trésor...

208

Vous voulez continuer mais le cheval n'avance pas, il refuse. Vous lui montrez un immense terrain d'herbe mais rien à faire. Vous apercevez au loin un autre cheval, et là le vôtre tourne la tête et se met à galoper tellement vite qu'il le rattrape. Les deux chevaux galopent ensemble puis quelques minutes après vous ne les voyez plus. Une heure plus tard vous décidez de partir car le cheval ne revient plus, et vous entendez un bruit de sabots : ce sont les chevaux, accompagnés d'un petit. Les trois chevaux sont là, vous pouvez repartir, si ce n'est un dernier problème : le cheval se remet à fixer la pierre

ainsi que les deux autres. C'est étrange, y a-t-il une odeur qui les dérange ou bien ce rocher leur fait-il peur ? Comme ils n'avancent plus, allez-vous examiner ce gros rocher au 84 ou allez-vous continuer et abandonner ces chevaux au 142 ?

209

Vous vous levez fière et brave. Vous commencez à avancer lentement et n'importe où ; de toute façon, quelle que soit la direction, vous arriverez bien quelque part. Au bout de quelques minutes, vous vous rendez compte que vous êtes dans des sables mouvants. Pour ne pas couler trop vite vous vous mettez sur le dos, mais personne ne vient à votre secours. Vous mourez engloutie dans les sables du désert...

210

Le chemin monte toujours... Vous trébuchez à plusieurs endroits, car les cristaux lumineux commencent à s'éteindre. De moins en moins d'émeraudes tapissent les

murs. Vous vous retournez, de peur que les formes (des spectres ?) vous aient suivi. Non, heureusement elles n'ont pas l'air de vouloir vous suivre, vous ne les voyez déjà plus. Vous ralentissez le rythme et vous soufflez un instant, puis vous repartez tranquillement. Vous sentez un courant d'air frais vous caresser les joues, et quelques instants plus tard, vous apercevez la sortie de la grotte vers laquelle vous courez. Vous restez quelques instants ébloui par le soleil, puis vous décidez de vous mettre en route. Vous apercevez d'immenses collines verdoyantes et une grande forêt vierge et touffue.

Si vous voulez vous défouler et courir sur les collines, allez au 225. Si vous préférez profiter de l'ombre de la forêt, rendez-vous au 65.

211

Vous arrivez enfin à l'endroit indiqué par l'ombre du Pic Recktonia, vous ne voyez pas le haut de cet immense volcan. Ce spectacle est si différent de ce que vous aviez vu auparavant que vos yeux ne peuvent se détacher

de cette magnifique image. Vous êtes toute seule face à cet obstacle si impressionnant que toute votre confiance laisse place à l'inquiétude. Le vent se lève et vous devez vite prendre une décision : soit vous contournez la cheminée pour trouver l'endroit le plus favorable (rendez-vous au 76) soit vous commencez directement à escalader la face Sud (dirigez-vous au 121).

212

Votre fouille vous permet de trouver à manger. Le problème est que cette nourriture peut être empoisonnée mais alors que faire ? Faut-il succomber à la tentation de se nourrir ou lutter contre l'envie de manger ? De toute manière, si vous ne vous nourrissez pas rapidement, vous allez forcément mourir de faim alors autant prendre le risque et goûter à cette pitance. Vous commencez par avaler une espèce de gélatine un peu gluante à l'odeur d'amande. C'est assez bon et vous continuez à déguster tranquillement. Tout à coup, vous commencez à avoir des vertiges, une violente douleur transperce votre abdo-

men; la peau de votre ventre se décompose, vous comprenez qu'il y avait de l'acide dans la nourriture et que vous allez mourir...

213

Vous décidez d'aller sur l'île doucement mais sûrement... Même si vous êtes bien reposé, on n'est jamais trop prudent.

Vous partez donc sur la plage, en prenant votre temps, et en profitant de ce magnifique paysage quand vous regardez la mer, vous avez l'impression que la marée monte, mais ce n'est qu'une impression. Pour en être certain, vous plantez un petit bout de bois dans le sable comme ça, si l'eau le dépasse, cela voudra dire que la marée monte...

Vous attendez longtemps mais vous voyez l'eau arriver vers vous ; elle a dépassé le bout de bois... La marée monte de plus en plus vite...

Vous vous mettez à courir pour ne pas être emporté dans l'eau mais la mer vous atteint

et vous emporte dans ses courants.

Rendez-vous au 176.

214

Vous arrivez sur l'île fatigué, épuisé et frigorifié tant l'eau est froide. Vous restez quelques minutes allongé sur le sable chaud et doré de cette petite plage côtière. Quand vous vous relevez, vous constatez que vous êtes tout seul sur cette plage calme et tranquille. En observant bien, vous apercevez tous les cadavres de vos camarades d'aventure au loin, morts noyés, et vous avez une soudaine envie de pleurer mais vous avez la force de vous retenir. Vous apercevez un fleuve limpide et bleu turquoise, vous avez très soif et vous vous dites que cette eau est sûrement potable. Avec l'énergie du désespoir, vous luttez contre le sommeil et vous commencez à avancer vers le fleuve. Tout à coup, vous commencez à vous enfoncer dans le sable de la plage : des sables mouvants ! Vous apercevez une branche, à portée...

Si vous la saisissez, allez au **120**. Si vous préférez appeler à l'aide, rendez-vous au **61**. Enfin, si vous décidez de ne plus bouger, restez calme au **199**.

215

Lorsque vous arrivez devant deux chemins, dont l'un s'enfonce dans une forêt d'arbres atteignant des tailles titanesques et plein de plantes carnivores de la taille d'un homme, vous devez faire un choix qui semble peu difficile. À ce moment, vous entendez une voix vous conseillant d'aller vers la forêt. N'étant pas sûre de la sagesse de cette voix, vous hésitez à la suivre. Allez au **258** si vous voulez aller vers la forêt, mais si vous préférez passer par le désert, allez au **73**.

216

Vous décidez de continuer à courir avec vos camarades. Vous êtes plutôt rapide, vous vous en sortirez sans problèmes. Mais ce n'est pas le cas d'un de vos camarades qui est relativement âgé. Pour l'instant, il tient bon,

courant à l'arrière à quelques mètres de ces affreuses créatures. Vous continuez à courir, réfléchissant à des endroits où vous pourriez semer les monstres. Vous entendez soudainement un hurlement perçant qui vous fait revenir à la réalité. Vous vous retournez et vous voyez que les monstres ont réussi à attraper votre compagnon qui se débat sans résultat. Un autre monstre le prend, lui arrache la jambe et le jette par terre. Les monstres commencent à vous rattraper, étant donné que vous vous êtes arrêtée. Votre camarade vous hurle de ne pas l'attendre, que lui est déjà vieux alors que vous, vous avez toute la vie devant vous.

Si vous décidez de porter secours à votre compagnon, allez au **148**. Si vous trouvez que vous avez assez perdu de temps et qu'en plus vous vous dites qu'il est sage, qu'il dit la vérité, abandonnez-le à son sort au **108**.

217

La mer se calme peu à peu, vous restez immobile, est-il possible que le kraken soit

vraiment parti ? Vous surveillez la surface de l'eau dans la peur de voir ressurgir ce monstre. Vous reprenez votre calme, les mouettes se sont remises à leur sport préféré, la pêche. Toujours rien à l'horizon sauf un reflet orangé dû au soleil couchant. Vous réalisez à ce moment que la nuit ne va pas tarder et que vous êtes encore loin du rivage. Plus une minute à perdre, il faut se remettre à nager au 241.

218

Vous décidez de demander à l'homme de partir, le trésor, s'il existe, n'est rien que pour vous. L'homme comprend et s'apprête à faire demi-tour quand vous vous retournez et reprenez votre marche. Du vide, vous sentez du vide, votre souffle est coupé, vos membres paralysés, vous n'entendez plus rien, plus un bruit, juste du vide, tout paraît au ralenti, tout vous paraît vide, votre tête s'apprête à vous lâcher quand vous trouvez la force de baisser la tête. Vos yeux se portent sur une flèche, une flèche qui vous transperce, vos genou lâchent et tombent bruta-

lement au sol. Vous revoyez en vitesse toute votre aventure et plus rien, le noir, votre dernière pensée sera pour l'homme qui vient de vous tuer par derrière.

219

Vous mangez des baies, puis repartez heureuse car vous avez rempli votre ventre. Mais vous attrapez des maux de ventre particulièrement forts et douloureux puis, plus tard, des vertiges et de l'hypertension qui vous font vaciller au point de tomber inconscient. Vous avez avalé des baies toxiques dont on ne connaît aucun remède ; vous mourez dans d'atroces souffrances.

220

Malgré l'inquiétude qui vous envahit, vous espérez pouvoir traverser ce tourbillon sans problème. Le coffre bien coincé sous votre bras, vous vous mettez à nager dans la direction du tourbillon bien décidé à surmonter ce nouveau danger. Vous nagez avec conviction quand tout à coup, vous voyez surgir

des eaux profondes un monstre énorme. C'est un kraken, sur ses tentacules, d'horribles ventouses, ses yeux noirs vous fixent, des cicatrices couvrent son corps, du sang sort de sa gueule, il fait au moins cinq mètres de long. Vous êtes effrayé. Ses tentacules s'abattent les uns après les autres dans votre direction. Que faites-vous ?

Si vous décidez de tenir le coffre coûte que coûte, allez au 78. Si vous lâchez le coffre pour vous défendre, nagez au 138.

221

Vous plongez pour mieux voir ce qui vous tire avec autant de force dans ces eaux. Vous avez l'idée d'utiliser votre vieux couteau cassé afin de pouvoir vous libérer de cette algue qui vous fait perdre votre temps et votre énergie. Alors vous remontez brièvement à la surface pour respirer et replongez pour couper les algues. Vous y arrivez très bien et vous remontez à la surface pour reprendre vos esprits. Seulement voilà : si vous vous êtes libéré des algues, ce n'est pas le cas de

vosre coffre, car les algues l'emportent un peu plus loin de vous !

Si vous nagez plus vite vers le coffre, allez au 74. Si vous abandonnez le coffre pour ne pas affronter une nouvelle fois les algues, allez au 236.

222

La peur vous hante, vous faites demi-tour, vous courez si vite que tout ce chemin long que vous aviez franchi avec Lee vous paraît si court maintenant que tout défile sous vos yeux, vous êtes consciente qu'après tout ce que vous avez enduré il est impossible de revenir en arrière. Mais vous courez tête baissée pour échapper à ce monde qui contre votre volonté est prévu pour que vous mouriez dans d'atroces circonstances, votre vie déroule sous vos yeux et vous courez pour échapper au temps. Vous savez que le serpent viendra vous chercher où que vous vous trouverez, et vous vous rappelez du cadavre de Lee si atroce qu'arrivée à l'entrée de l'escalier vous vous jetez dans le vide. Ce

n'est pas ce monde qui décidera de ma mort vous dites-vous. La peur vous a poussée à vous tuer, si près du but.

223

Vous avancez en direction de la montagne. Au bout de plusieurs heures de marche dans la crainte du mauvais temps, vous arrivez finalement et trouvez une grotte que vous explorez. Là vous découvrez un cadavre, apparemment tué par quelqu'un : vous n'êtes donc pas seuls sur l'île, il faudra être prudent ! Vous passez la nuit dans la grotte, à l'abri du mauvais temps, puis vous ressortez et contournez la montagne. Vous arrivez à une plage au 15.

224

Vous vous souvenez que vous avez emporté une boussole. Vous vous arrêtez un instant pour la sortir, ainsi que votre carte de l'île. Malheureusement, le vent souffle trop fort : la carte vous échappe des mains et s'envole. Vous courez après, et finissez tant bien que

mal par la récupérer, mais cela vous a épuisée... Heureusement, grâce à la boussole, vous retrouvez à peu près la direction que vous devez prendre.

Pour continuer, allez au 54.

225

Vous voulez monter sur la colline car vous voyez des arbres fruitiers qui vous donnent faim. Vous commencez l'ascension de la colline qui est très pentue. Vous marchez doucement pour économiser vos forces. À un moment vous apercevez des fantômes de pirates. Au début vous pensez que c'est votre imagination qui vous joue des tours puis vous vous rapprochez et vous voyez toujours les fantômes, ils se rapprochent de vous, se rapprochent encore et ils se mettent à vous parler. Là vous commencez à paniquer et vous vous mettez à courir à toute vitesse. Mais les fantômes vous poursuivent. Vous décidez de vous cacher dans un arbre. Les pirates, eux continuent leur chemin sans vous voir. Un petit moment après, vous dé-

cidez de prendre quelques fruits dans l'arbre et d'en redescendre. Vous poursuivez votre chemin et vous arrivez en haut de la première colline car vous vous apercevez qu'il y en a plein d'autres. Vous voyez un chemin qui se dirige vers la forêt, vous pouvez l'emprunter (allez au 65) ou vous pouvez continuer le chemin sur la colline suivante (allez au 190).

226

Vous vous engagez dans le premier tunnel, il faut vous allonger et ramper pour avancer. Vous commencez à fatiguer, le lieu très chaud où vous rampez depuis plusieurs heures se fait de plus en plus humide et vous glissez presque dans la boue. Un grondement inhabituel retentit, inquiète vous accélérez malgré la fatigue de vous hisser dans la boue. Le grondement ne provient pas d'un animal, vous tentez de réfléchir mais la chaleur vous fait même perdre la force de réfléchir. Le grondement toujours plus important retentit de plus en plus près de vous. Cette fois vous vous dites : c'est la fin. Vous ne

tentez plus de vous sauver c'est inutile. Vous repensez à toute votre aventure sur l'île, tout ce que vous avez enduré, la mort de tous vos compagnons, la difficulté que vous avez toujours su relever et tout le courage dont vous avez fait preuve. Malgré votre situation vous ne regrettez rien, vous êtes plutôt fière de vous, vous versez quelques larmes et une sorte de ruisseau, une eau pleine de puissance, arrive de l'autre côté du tunnel si étroit, il vous arrive si vite dessus que vous êtes plutôt assommée que noyée. Vous mourez.

227

Vous fouillez dans tout le village, en prenant soin de ne pas vous faire repérer par les zombies. Vous trouvez trois barils de poudre à canon à l'entrée du cimetière, et une longue corde devant une tombe. Toujours discrètement, vous transportez un à un les barils de poudre dans une vieille bicoque abandonnée. Vous déroulez la corde, vous videz les barils de poudre par terre, puis vous placez une extrémité de la corde dans la

poudre. Vous ramassez deux pierres volcaniques froides et les frottez contre l'autre extrémité de la corde : cela produit une étincelle et la corde s'embrase aussitôt. De peur d'être touché par l'explosion, vous vous éloignez de la bicoque, puis vous vous accroupissez dans un coin du village éloigné. Après de longues minutes d'attente, la vieille maison explose. Les zombies, par curiosité, vont voir ce qui se passe : la voie est libre ! Vous courez en direction de l'église puis vous vous engouffrez à l'intérieur : le carillon est assourdissant, mais vous percevez d'étranges bruits provenant de la cave... Si vous montez dans le clocher, allez au 257 pour voir le carillon ; ou bien vous pouvez descendre dans la cave au 178 pour voir ce qui émet les bruits étranges...

228

Mauvaise réponse !

Le Tiki, déçu, agite les doigts. Un tourbillon se forme alors devant lui, un tourbillon qui grossit jusqu'à dépasser votre taille puis qui

avance sur vous. Il vous transporte au 150...

229

Vous plongez pour voir de plus près ce qui vous retient avec autant de force. Les algues semblent savoir comment vous capturer, comme si elles étaient intelligentes. Vous vous débattez, mais à chaque fois que vous le faites cela vous affaiblit et vous n'arrivez pas à vous en débarrasser. Vous vous dites que si le coffre part alors vous ne pourrez plus savoir ce qu'il y a à l'intérieur, alors vous vous débattez encore plus fort mais cela ne marche pas, vous avez l'impression de vous endormir et de rêver. Vous mourez noyé, attiré dans les fonds marins...

230

Vous avez très peur : cette tigresse est trois fois plus grosse que vous. Vous courez à toute allure. Vous êtes très vite épuisé et vous vous retournez : la tigresse vous a pris en chasse. Vous repartez à vive allure, et vous sentez la panique vous envahir l'esprit.

Un instant plus tard, vous apercevez un arbre de moyenne taille : vous accélérez le rythme, vous le rejoignez et vous grimpez dessus. Vous vous reposez un court instant avant que la tigresse n'arrive. Vous n'avez pas d'autre solution que de la combattre. Vous descendez de l'arbre et vous la regardez s'approcher. Rendez-vous au 254.

231

Vous décidez de chercher un pont ou du moins quelque chose qui puisse vous faire traverser sans trop vous mouiller. Vous apercevez un peu plus loin un pont fait de troncs d'arbres. Vous vous en approchez, exercez une légère pression dessus et vous sentez qu'il n'a quand même pas l'air très solide. Vous réfléchissez encore et encore mais qu'allez-vous faire ? Soit vous essayez quand même en courant, soit vous vous méfiez et vous avancez doucement. Si vous voulez traverser en courant allez au 59, si vous voulez avancer prudemment allez au 124.

232

Vous courez, courez comme jamais et... Dieu merci, les serpents-lianes sont trop lents pour vous rattraper ! Vous les entendez siffler de rage derrière vous, mais vous voilà tirée d'affaire ! Finissez votre course et allez reprendre votre respiration au 81.

233

Vous avez décidé de fouiller le bateau, qui sait, peut-être qu'il y a des choses intéressantes à trouver ! Vous vous mettez donc à la recherche d'un peu tout et n'importe quoi. Vous commencez d'abord par la cale. Vous descendez un grand escalier. Quand vous arrivez en bas, votre regard se tourne vers une petite boîte posée en haut d'une armoire... Vous vous dirigez vers elle, vous l'attrapez mais vous remarquez que pour l'ouvrir il vous faut une clef. Vous continuez de chercher dans la cale avec l'espoir de trouver la petite clef... Sur votre passage, vous voyez un peu de bric à brac... Vous ne trouvez rien d'intéressant, vous prenez la

décision de monter dans la cabine du capitaine en pensant que la clef est peut-être ici !

Vous arrivez donc dans la cabine du capitaine mais à peine à l'intérieur, vous entendez des bruits derrière vous, vous vous retournez et vous apercevez des pirates fantômes... Ils vous assomment. Votre aventure s'arrête ici.

234

Oh là ça glisse beaucoup ! Vous vouliez contourner l'obstacle, mais au moindre de vos mouvements ainsi que ceux de votre compagnon, vous manquez de tomber sur d'énormes pierres noires recouvertes de mousse très glissante ; auparavant (lors d'une expédition) vous aviez même failli y laisser la vie. Vous devriez donc vous méfier de ces cailloux qui ont l'air inoffensifs. Ça y est, votre partenaire est tombé ; heureusement il est tombé sur les fesses, rien de grave ! Voulez-vous faire demi-tour et traverser le pont (allez au 168) ou continuer au risque de tomber et d'y laisser cette fois vraiment votre

peau (allez au 101) ?

235

Vous avez choisi la première porte, vous l'ouvrez et commencez à avancer dans un couloir étroit. La porte se referme brusquement, vous êtes coincée il n'y a pas d'issue au bout de ce couloir. Un bruit retentit, et les murs du couloir commencent à se resserrer. Vous vous rendez compte que vous avez choisi la mauvaise porte, les murs se resserreront il vous faut maintenant vous mettre de profil pour ne pas être écrasée. Vos vêtements sont complètement trempés de sueur, et vous criez sans doute le dernier son qui pourra sortir de votre bouche. Les murs se referment et vous vous faites écraser.

236

Vous décidez de l'abandonner et de laisser tomber car après tout d'accord on ne sait pas ce qu'il y a à l'intérieur mais on ne risque pas sa propre vie pour un simple coffre comme celui-là car c'est un objet et non un être vi-

vant comme vous. Malheureusement, les années passent sur l'île, et vous ne pouvez jamais en sortir. Vous ne trouvez nul trésor, et après une vie entière à survivre tel Robinson Crusoë, vous finissez vos jours seul. Vous avez toujours eu le sentiment que le coffre détenait la solution à vos problèmes, et vous avez passé votre vie à regretter de ne pas avoir plongé pour le sauver... Votre aventure s'achève ici.

237

Vous avez brillamment réussi les aventures du capitaine Crochette ! Si vous n'avez pas déjà lu les aventures des autres membres de l'équipage, vous pouvez aller vous mettre dans la peau de Jack au 77, dans celle de Kate au 197, ou encore dans celle de John au 188.

Si vous avez déjà vécu les aventures des trois autres pirates, rendez-vous au 268.

Vous donnez des coups de pieds et des coups de poings aux lianes. Vous bougez dans tous les sens, et vous sentez que les lianes faiblissent. Vous intensifiez vos coups ; vous y mettez plus de force et de volonté. Les lianes n'ont plus la force de vous tenir : elles vous lâchent brusquement et vous vous écrasez par terre. De peur que les lianes ne vous capturent à nouveau, vous vous relevez aussitôt et vous courez à toute allure sans vous retourner. Quand vous êtes sûr que vous êtes hors de portée des lianes, vous vous autorisez une brève pause. Vous vous apprêtez à repartir quand vous apercevez des orangs-outans : ils s'approchent de vous, vous montrent une direction, puis ils s'en vont vers celle-ci.

Si vous les suivez, dirigez-vous au **245**.

Si vous vous en allez dans votre propre direction, rendez-vous au **115**.

239

Vous appelez à l'aide une fois, deux fois, trois fois : personne ne vous répond, vous êtes totalement perdue, vous ne savez plus quoi faire. Vous vous époumonez pendant de longues minutes, mais il n'y a même pas un écho...

Si vous continuez à marcher au hasard, allez au **209**. Si vous sortez votre boussole en espérant retrouver votre chemin, allez au **224**.

240

Le vent est beaucoup trop violent : il vous fouette les jambes, mais vous continuez d'avancer, en vous protégeant le visage. Vous ne voyez presque rien. Vous enlevez vos mains de votre visage pour voir si vous avez encore votre tricorne, mais vous ne le sentez plus : il s'est envolé. Le vent vous fouette violemment le visage. La tornade de sable est désormais sur vous, et vous sentez que vous ne lui résisterez pas longtemps !

Si vous continuez de marcher, allez au 160.
Si vous vous couchez au sol en attendant la fin de la tempête, allez au 185.

241

Après toutes ces émotions, vous vous accordez cinq minutes pour reprendre vos esprits et votre respiration. Le calme est vraiment revenu, si ce n'est le bruit des mouettes qui ont retrouvé les joies de la pêche. Vous décidez de regagner sans plus attendre le rivage en espérant retrouver le coffre. Le soleil est en train de disparaître à l'horizon, laissant un reflet orange sur l'eau. Vous nagez le plus vite possible pour ne pas vous faire prendre par la nuit. Exténué, vous mettez enfin les pieds sur la terre ferme, vos muscles vous font mal, mais plus rien ne peut vous arriver, vous êtes sauvé. Le sable est encore chaud, cela vous fait du bien, vous regardez à droite et à gauche, pas de coffre, où peut-il être ? Vous décidez d'explorer l'île pour le retrouver, mais avant ça, une bonne nuit s'impose. Rendez-vous demain matin au 51.

242

Après vous être reposé, vous ne cherchez plus à nager vers la crique car vous estimez que c'est trop dangereux. Si vous essayez d'ouvrir le coffre, allez au 69. Si vous laissez le coffre pendant que vous tentez d'escalader le rocher pour mieux voir les alentours, allez au 43.

243

Vous courez pour leur échapper et les voilà qui se mettent à vous suivre de plus en plus vite. Vous les voyez vous rattraper et là vous trébuchez, vous voulez repartir mais vous ne pouvez plus car un squelette vous a attrapé la jambe, vous vous débattez mais un autre squelette vous prend l'autre jambe puis un autre le bras droit et encore un autre l'autre bras, tous les squelettes vous montent dessus. Ils vous serrent, vous mordent, vous vous faites manger les jambes, les bras, et les squelettes finissent par vous lâcher mais vous ne pouvez plus bouger car ils vous ont dévoré les bras et les jambes. Vous souffrez

énormément, vous voulez vous relever mais impossible. Vous mourez ici, et vous rejoindrez peut-être les rangs des squelettes...

244

Dans un effort surhumain, vous vous relevez pour marcher vers le cactus. Vous avancez en chancelant, risquant de tomber à chaque pas. Vous vous approchez du cactus mais, à ce moment, vous ressentez une vive douleur à la jambe. En regardant à terre, vous voyez un scorpion, dard levé, de la taille d'un pied. Vous mourez empoisonné, l'aventure se termine ici pour vous.

245

Vous êtes sur le point de perdre ces orangs-outans de vue. Vous courez pour les rattraper mais cela s'avère inutile : ils vous attendent. Vous remarquez que les pupilles de leurs yeux sont vertes : on dirait des émeraudes. À part ce petit détail, ils ont un air sympathique et familier. Quand ils estiment vous avoir assez attendu, ils reprennent le

rythme, plus lentement cette fois. Vous marchez pendant plusieurs heures puis vous arrivez enfin à la sortie de cette forêt. Vous continuez à avancer au 150.

246

Vous vous sentez perdu et vous commencez à paniquer : vous arrivez en effet à une nouvelle intersection, mais toutes se ressemblent !

Si vous allez à droite, rendez-vous au 63.

Si vous allez à gauche, rendez-vous au 189.

Si vous allez tout droit, rendez-vous au 14.

247

Vous observez attentivement votre carte. Vous vous dites que vous vous êtes trompée de chemin car il fallait aller au nord et vous êtes allée au sud-ouest. Sur la carte, vous remarquez que vous ne savez plus exactement où vous vous situez et vous paniquez. Mais après plusieurs minutes de sueurs froides, vous finissez par trouver des repères

et vous retrouvez votre position. Vous rebroussez chemin, mais vous savez désormais que vous devez emprunter le chemin le plus sombre et le plus difficile si vous désirez sortir de cette forêt. Retournez au 149.

248

Vous explorez les environs. Un des membres de votre groupe voit au loin une grotte dans la montagne, un autre vous conseille de faire le tour de la montagne pour accéder à la plage. Si vous allez dans la grotte, allez au 223. Si vous préférez contourner la montagne, allez au 15.

249

Pas d'hésitation, vous allez contourner ce tourbillon. Les mouettes continuent leur vacarme assourdissant, elles tournent en rond, leur cri résonne, elles s'agitent de plus en plus. Ceci n'est pas normal, vous commencez à vous inquiéter. Vous nagez dans le sens opposé du tourbillon mais rapidement quelque chose vous inquiète... Vous vous

retournez et, stupeur... le tourbillon vous suit, il se rapproche même. Vous vous rendez compte qu'il est impossible de contourner ce tourbillon, une seule solution s'impose à vous, traverser cet obstacle. Rendez-vous au 220.

250

Vous remontez pour prendre un coup d'air et replongez une nouvelle fois avec votre couteau dans la main. Vous vous accrochez au coffre puis coupez les algues du dessous de manière à ce qu'elles lâchent prise et fassent monter le coffre à la surface. Lorsque les algues sont coupées, le coffre remonte très vite à la surface et vous vous tenez à lui pour ne pas le perdre une fois de plus. Si vous retournez vers les pics, qui sont le plus près de vous, allez au 6. Si vous nagez vers la crique et le rivage, qui sont plus loin, cela vous demandera plus d'efforts : allez au 173.

251

Vous commencez votre chasse avec des faibles prises pratiquement immangeables lorsque des singes vous attaquent en vous jetant des fruits sur la tête. Vous vous enfuyez mais les singes vous rattrapent. En vous enfuyant, vous arrivez devant une impasse. Trois solutions s'offrent à vous : contre-attaquer avec des noix de coco (allez au 130), vous enfuir (allez au 48) ou vous cacher (allez au 165).

252

Vous êtes sous le charme de l'épée et vous allez la prendre. C'est alors que le squelette se réveille de sa mort, vous avez très peur et criez de toutes vos forces, vous lui rendez l'épée mais rien n'y fait, c'est trop tard ! La fin est arrivée car le squelette commence déjà à vous courir après dans toute la grotte alors, vous aussi courez dans tous les sens, et une véritable course s'engage. Vous renversez tout ce qu'il y a dans la grotte, vous criez « ahhhhhhhhhhhh, au secours, à l'aide... » :

vous avez peur, à tel point que vos jambes font un effort extraordinaire, elles courent aussi vite qu'elles le peuvent, mais rien à faire, le squelette vous rattrape en un clin d'œil et, parfois, vous touche. Vous poussez alors un cri de dégoût puis votre fin arrive : après une bonne heure de course dans la grotte, vous finissez par vous épuiser et tombez d'un coup par terre. Cela se fait si vite que le squelette vous marche dessus puis, vous voyant là, par terre, étendu sur le sol mouillé d'eau et de sang, vous saisit par la main, sans force. Vous le laissez faire et vous ne vous débattiez pas. Alors, il vous prend par les cheveux et vous tape dessus, vous assomme à l'aide de ses lourds et puissants os. Puis, de ses bras puissants, il vous étrangle. Lentement, longuement, vous attendez la mort que vous savez tout près de vous. Alors vous pensez à tous ces gens qui vous encourageaient, qui avaient toujours pensé à vous et que vous allez maintenant rejoindre dans le paradis ; vous pensez à la pierre précieuse, au trésor... Là, vous mourez, cette histoire est triste mais elle se finit ici.

Vous sprintez jusqu'à l'arbre que vous avez repéré et vous entreprenez de l'escalader. Vous êtes douée en escalade et c'est sans problèmes que vous arrivez à sa cime. Ils vous cherchent pendant une bonne demi-heure puis ils vous trouvent enfin. Un premier monstre s'avance, monte dans l'arbre, essaye de grimper ; il n'y arrive pas et retombe. Cinq monstres se succèdent ainsi, en vain. Soudain un monstre pousse une espèce de beuglement insignifiant. Les monstres se regardent puis foncent ensemble sur l'arbre dans le but de le déraciner. Ils n'y arrivent pas. Mais au bout de la troisième tentative, l'arbre craque et s'effondre. Et vous avec. Vous hurlez, mais personne ne vous vient en aide. Ils foncent vers vous, vous soulèvent du sol et vous dépècent. Ils déroulent vos boyaux puis les font griller pour faire des saucisses.

C'est la fin pour vous.

254

La tigresse approche : vous prenez un de vos deux poignards, puis vous visez les pattes de la tigresse, et quand elle s'est assez rapprochée, vous lancez votre arme. La tigresse, d'instinct, s'immobilise. Le poignard siffle au contact de l'air et se plante dans le haut de sa patte avant. La tigresse s'écroule par terre avec un bruit sourd. Elle commence à lécher le sang qui s'écoule de sa blessure. Elle pousse un long gémissement de douleur et ses petits la rejoignent. La tigresse se relève péniblement, puis s'éloigne.

Si vous voulez l'achever, et ses petits avec (on ne sait jamais), allez au 17.

Si vous les laissez s'éloigner, partez au 91.

255

Vous avez donc fait le choix de vous laisser entraîner mais le courant beaucoup trop puissant vous a propulsés dans une chute mortelle. Écrasés tels de vulgaires petits

poissons sans intérêt, l'océan déchaîné vous écrase les uns après les autres, provoquant une énorme tache de sang qui se répand dans l'eau et qui attire les requins pour finir de vous déchiqueter, vos morceaux de chair répandus et flottant à la surface des flots...

256

Vous préférez examiner le bateau avant de prendre le large vers le lac Noir. On ne peut pas savoir s'il y a des trous qui ont peut être été causés par des piranhas carnivores, qui sait... Et si c'était le cas, imaginons qu'une fois arrivé au milieu du lac, loin de la rive, le bateau coule ? Vous seriez mort, ce serait une fin affreuse non ? Vous examinez le bateau même dans les plus petits recoins. Cependant, tout a l'air bien, vous ne voyez aucun danger à l'utiliser. Vous pouvez donc traverser, rendez-vous au 10.

257

Vous montez dans le beffroi par l'escalier : les vieilles marches en bois grincent sous

vosre poids. L'escalier est ancien, finement taillé dans du bois sombre et solide. Vous arrivez en haut de l'escalier et vous jetez un vaste regard sur la pièce : des corbeaux d'un noir profond ont construit leur nid dans la pièce, des cadavres démantibulés tapissent le sol, une grande partie du toit s'est effondrée, dans les multiples fissures qui fendent les murs abîmés pousse du lierre, de grosses cloches sont posées par terre et le carillon sonne toujours, et pourtant il n'y a personne. Si vous voulez enquêter dessus et savoir comment le carillon peut sonner, rendez-vous au 205. Si vous préférez rejoindre la cave et la fouiller, redescendez au 178.

258

Vous avez décidé de passer par une forêt hostile, épaisse et extrêmement dangereuse. Chaque pas peut être le dernier mais vous continuez à marcher, indifférente à tous ces dangers. À ce moment, vous remarquez que vous n'avez rien mangé depuis votre naufrage et la faim vous guette.

Vous avez plusieurs solutions possibles. Si vous décidez de monter dans un arbre pour cueillir des fruits, alors allez au **34**, si vous préférez chasser, allez au **251**, mais si vous préférez cueillir des baies, allez au **219**.

259

Vous percez la glace pour voir l'animal dont vous venez de voir la queue, quand vous êtes entraînée par une sirène des glaces.

L'oxygène commence à manquer, vos poumons vont exploser mais vous êtes toujours entraînée par le fond. Vous regardez votre trou fait dans la glace avec un regard désespéré alors que vos poumons succombent à la pression et vous au manque d'oxygène. L'aventure prend fin ici pour vous.

260

Vous essayez d'ouvrir le coffre mais vous n'y parvenez pas, c'est alors que vous vient l'idée d'utiliser votre couteau. Vous n'arrivez pas à ouvrir le coffre, même s'il commence à se fendre. Vous ne perdez pas espoir et conti-

nuez malgré tout, mais votre vieux couteau rongé par la rouille se brise et vole en éclats : il ne vous reste plus que la poignée et une partie de la lame, inutile pour espérer ouvrir le coffre. Si vous tentez de casser la serrure avec une pierre, allez au **180**. Si vous pensez que vous ouvrirez le coffre plus tard, vous pouvez essayer de nager jusqu'au rivage de l'île au **122**. Si vous prenez quelques minutes pour escalader le rocher afin d'avoir une vue d'ensemble de la région, allez au **43**.

261

Vous essayez de trouver un endroit où vous pouvez vous abriter, mais vous avez beau regarder de tous les côtés, vous ne voyez rien, aucun endroit où vous abriter. Vous êtes totalement perdue. Vous plissez les yeux et voyez que la tempête arrive de plus en plus vite sur vous. Vous courez pour essayer de lui échapper mais la tempête est vraiment trop rapide. Si vous décidez de vous protéger le visage tout en continuant d'avancer, allez au **240**. Si vous vous couchez au sol en attendant que la tempête passe, allez au **185**.

262

Lorsque vous reprenez conscience, vous ne vous souvenez de rien du tout. La mémoire de la tempête vous revient peu à peu, tandis qu'au loin vous voyez un petit coffre noir. Vous vous en approchez et l'ouvrez : à l'intérieur, vous trouvez deux cartes, que votre capitaine avait cachées, là où personne ne pouvait les trouver. Vous vous souvenez alors de la raison pour laquelle vous êtes venue dans cet archipel : le trésor vous attendait... et vous attend peut-être encore ! Tout à vos réflexions, vous ne voyez pas arriver un petit singe qui est plus rapide que vous et qui vous vole votre coffre !

Si vous décidez de rester sur la plage sans poursuivre le singe, allez au 53. Si vous partez à la poursuite du singe pour récupérer la carte, allez au 66.

263

Vous avancez toujours dans cette jungle touffue et épaisse. Vous avez de plus en plus

chaud et pour arranger le tout, le sentier rétrécit : des plantes de toutes sortes jonchent le sol. Vous trébuchez à plusieurs reprises en vous prenant les pieds dans des racines, mais malgré cela, vous tenez bon. La température augmente toujours, vous avez tant de mal à respirer que vous vous écroulez par terre. Vous restez de longues minutes allongé sur le sol, à regarder la sueur couler le long de votre corps, et à attendre que votre respiration reprenne un rythme normal. Mais, alors que vous vous relevez, des lianes vous attrapent par les chevilles, d'autres s'enroulent autour de vos poignets, d'autres vous soulèvent et vous maintiennent en l'air.

Si vous essayez de les couper, allez au 175. Si vous préférez vous débattre, rendez-vous au 238.

264

Vous avez décidé de fouiller dans tous ces objets en espérant trouver quelque chose à manger ou à boire ou même un quelconque

moyen de sortir de cet enfer. Vous commencez à soulever méticuleusement les objets, les uns après les autres : vous trouvez de vieux objets rouillés, du matériel cassé et soudain apparaît un coffre ; vous êtes très excitée à l'idée de l'ouvrir et fondez tous vos espoirs sur ce coffre qui est devant vous. Vous tirez sur la serrure et le coffre s'ouvre très facilement. Vous n'en croyez pas vos yeux : ce vieux coffre renferme un tas de choses qui vous seront bien utiles : de la nourriture mais aussi de l'or. Si vous choisissez la nourriture, rendez-vous au **212**, si vous choisissez l'or, rendez-vous au **202**, si vous préférez continuer à fouiller, allez au **161**.

265

Vous avez bien fait d'être peureux. Peureux, mais prudent... Vous ne rentrez pas dans la grotte et vous continuez votre chemin. Vous remarquez que le nombre de miroirs diminue, ce qui vous facilite la vue pour marcher sans vous cogner. Vous êtes tellement content que vous courez vers la sortie toute proche. Rendez-vous au **18** pour quitter ces

tunnels aux miroirs infernaux...

266

Vous devez faire extrêmement attention de ne pas casser votre dague déjà rouillée. Vous la rentrez délicatement dans la serrure et vous tournez doucement votre outil puis vous entendez quelque chose se casser. Vous poussez délicatement la porte qui s'ouvre toute seule. Vous devez sortir de la prison sans vous faire repérer. Vous suivez le chemin que vous aviez emprunté pour rentrer. Pour l'instant vous n'avez croisé aucune sentinelle mais derrière une hutte vous entendez des voix. Vous vous approchez discrètement et par un magnifique coup de couteau, vous tuez sur le coup les deux vouivres qui discutaient. Le reste du trajet se passe sans encombre, vous longez les falaises du cratère pour retrouver le sentier qui mène au dehors. En haut vous découvrez le soleil qui se couche sur l'horizon : vous avez enfin réussi à sortir de ce trou à vouivres. Rendez-vous au 33.

Vous avez choisi la galerie n°2 et vous vous glissez dedans et rampez, vous êtes dégoûtée des conditions dans lesquelles vous êtes ; vous rampez dans une sorte de tunnel étroit qui sert de maison à plusieurs centaines de milliers d'araignées plus grosses et velues les unes que les autres mais vous vous pressez et vous arrivez enfin à un endroit plus grand. Vous êtes surprise par la chaleur du lieu où vous vous trouvez. Vous découvrez que vous vous trouvez au cœur de la grande cheminée.

Étrangement encastré dans la façade de la cheminée se trouve un escalier très long, il vous est impossible d'en voir le haut, mais une minuscule source de lumière s'en échappe. Vous en déduisez donc qu'il vous guidera jusqu'à l'air libre. Vous décidez de l'emprunter de toute façon vous n'avez pas le choix c'est la seule issue possible. L'escalier vous paraît interminable d'autant plus que la chaleur vous affaiblit, il faut vous dépêcher. Montant les marches une par une, une vague d'inquiétude vous submerge ; plus vous

montez et plus l'impression de vertige vous fait peur. Presque arrivée à la source de lumière vous apercevez une ombre, une ombre qui vous suit. Vous décidez d'accélérer et de monter les marches deux par deux, mais l'angoisse manque à plusieurs reprises de vous faire tomber. Votre cœur qui bat tellement fort et vos membres tremblants vous poussent tout de même à aller plus vite, encore et toujours plus vite. Heureusement vous arrivez enfin en haut de cet immense escalier vertigineux, vous êtes soulagée. Vous vous asseyez sur une pierre pour reprendre votre souffle quand vous vous rendez compte que vous n'avez même pas pris le temps de regarder le lieu où l'escalier vous a mené. Mais vous n'avez pas le temps, l'ombre resurgit. Une silhouette humaine immobile s'affiche sur le sol, vous vous levez d'un bond et malgré vos membres paralysés de peur, vous trouvez la force de vous retourner. Un homme, un homme d'une cinquantaine d'années se trouve immobile devant vous, il vous parle mais vous ne l'écoutez pas, vous n'essayez pas de comprendre ce qu'il dit, non, vous êtes préoccupée par sa voix, vous

la connaissez. Mais oui, la voix de l'homme, l'homme qui vous a sauvé quelques jours auparavant dans la forêt. Il vous explique qu'il vous a suivie pour vous protéger en cas de danger. Il faut faire un choix : vous vous en moquez, s'il y a un trésor au sommet de cette cheminée, il n'est rien que pour vous, vous demandez à l'homme de redescendre (dans ce cas, dirigez vos pas au 218) ou bien après tout il vous a sauvé la vie et vous lui proposez de l'accompagner (allez au 99).

268

Seuls quatre aventuriers ont survécu, un sur chaque île : Kate, le capitaine Crochette, Jack et John.

Kate, pour savoir si ses compagnons sont encore en vie, dresse un grand feu comme signal prévu pour avertir les aventuriers des autres îles. Chacun arrive sur un radeau de son invention, la pierre à la main. Tous se racontent que leurs compagnons ont péri et qu'il ne reste qu'eux et la pierre. Ils dressent leur camp sur la plage. Après tout ce qu'ils

ont vu et subi, ils préfèrent se tenir à l'écart de la jungle mystérieuse qui entoure l'île. Leurs visages marqués par la terreur et la frustration restent presque figés toute la soirée.

Le matin, Jack décide d'entamer la conversation, chacun le sait : il faut résoudre l'énigme des pierres. « Ce n'est pas un hasard si nous avons trouvé les pierres sur les quatre îles ! » s'exclame Jack. Tous le savent et décident d'y réfléchir ensemble, ils mettent les quatre cartes sur le sable, les tournent et les retournent dans tous les sens. Mais personne ne sait expliquer la présence des pierres, ils s'attendaient à un trésor à l'emplacement des petites croix rouges qui indiquaient le butin.

Les jours suivants, le désespoir s'installe et souvent ils sont tentés de rejoindre tous ceux qui ont abandonné la quête mais il faut continuer pour que tout cela n'ait pas servi à rien. Tous ces gens morts pour de simples petites pierres ? Il y a forcément quelque chose à résoudre, à trouver. Tout se passe sans changement, sans proposition d'un plan

pendant plusieurs semaines quand Crochette, qui avait décidé de s'aventurer dans la jungle, fait une découverte intéressante : sur le tronc d'un arbre, sûrement plus grand que ceux qui l'entourent, est dessinée une rose des vents qui rejoint les quatre îles par ses sommets. Tout cela n'a bien sûr aucun sens jusqu'à ce qu'ils découvrent que l'on peut joindre les quatre cartes à cette rose des vents. « Enfin quelque chose d'intéressant ! » s'exclame John avant que les autres ne se rendent compte que c'est la première fois qu'ils l'entendent parler. Cette découverte inattendue est essentielle à leur moral et leur détermination. Il faut maintenant prendre une décision, ils ne peuvent pas rester ici indéfiniment. Bien que personne ne sache encore la direction à prendre (y en a-t-il même une ?), il faut chercher des possibilités.

Kate, qui comprend ce qu'il reste à faire, va chercher les cartes et les dispose à chaque angle de la rose des vents qu'elle a dessinée sur le sable. En s'approchant, John décide de positionner les quatre pierres bleu azur sur

chaque carte correspondant à l'île où elles ont été découvertes. C'est alors qu'en s'approchant, les quatre pirates font une découverte stupéfiante : chaque pierre émet un rayon aveuglant provenant d'un cristal au centre de chacune d'elles. Ces rayons tout aussi impressionnants que magnifiques se croisent et indiquent une direction sur la rose des vents. C'est évident, les pierres ont enfin trouvé leur place. Il ne faut pas beaucoup de temps aux pirates pour comprendre qu'ils doivent se rendre à cette intersection, le centre de l'archipel des quatre îles.

Les derniers jours sur l'île Recktonia sont les meilleurs, l'espoir est revenu et la curiosité pousse les quatre compagnons à vite récupérer leurs affaires et à accélérer la construction du petit canot. Ce dernier terminé les aventuriers se rendent approximativement au centre de l'archipel en pleine mer, dans l'espoir de trouver des réponses. C'est au bout du deuxième jour de navigation qu'ils distinguent enfin quelque chose. En s'approchant, les quatre compagnons aperçoivent une plateforme en bois, comme si

elle les attendait. Elle flotte sur l'eau calme sous le soleil. Elle est assez large pour qu'ils montent tous les quatre dessus. Ils l'examinent attentivement et trouvent aux quatre extrémités de la plateforme en bois des creux bien polis, sûrement pour y mettre les pierres. Ils s'appêtent à les disposer quand le tonnerre gronde sur les quatre îles, la mer s'agite et la plateforme commence à tanguer sérieusement. Chacun des quatre survivants, apparemment surpris de cette intempérie par une si belle journée, se jette à plat ventre sur le bout de bois où ils sont maintenant tous agrippés. Une tempête, impressionnante tellement la mer est agitée, se lève. Par la même occasion une vague gigantesque vient broyer le canot qu'ils avaient construit. Il ne reste qu'eux sur une plateforme en bois au milieu de la mer agitée, sous le ciel gris foncé.

Bien que les quatre courageux aient survécu à des péripéties plus effrayantes et plus difficiles à surmonter les une que les autres, cette tempête impressionnante les effraie plus qu'autre chose. Ils sont si seuls au milieu de

rien, sans personne pour les aider, que la seule solution serait de se faire engloutir par une vague s'il n'y avait pas les pierres.

« Les pierres ! Il faut mettre les pierres-pbloouugggss » crie Jack avant de se faire emporter par une vague. « JACK ! » s'écrie Crochette. John attrape Crochette par le pied pour l'aider à récupérer Jack. Kate, qui a les pierres en mains, ne peut guère les aider à part essayer, comme l'avait conseillé son compagnon, de positionner les pierres dans les parties sculptées pour elles.

Une vague vient frapper la plateforme, Kate ingurgite un bon kilo de sel de mer avant de s'étaler de tout son long sur le bois pour tousser. Crochette, avec l'aide de John, attrape le bras de Jack, inconscient sûrement à cause des coups reçus sur la tête dus à la violence des vagues. John l'attrape et le couche sur la plateforme aux côtés de Kate. Le tonnerre gronde toujours plus fort, les vagues s'élargissent et frappent de tous les côtés la plateforme mais celle-ci résiste. Kate vomit toute l'eau de mer qu'elle a avalée. Jack, tou-

jours inconscient, gît allongé de tout son long, John lui appuie énergiquement sur le ventre pour tenter de le réanimer. « C'est sûrement trop tard... », dit-il dans un souffle. Crochette s'approche, écarte John et flanque une grosse gifle à Jack, celui-ci se réveille aussitôt et vomit tout ce qu'il avait dans le ventre. John reste bouche bée et Crochette fait paraître un léger sourire pour montrer qu'elle était fière de son exploit. Mais ce sourire est vite effacé après ce qu'ils aperçoivent au loin, une vague gigantesque qui ne tardera pas à arriver.

Il faut se dépêcher, chacun prend une pierre et la place dans un angle. Ils attendent, mais rien ne se passe.

« Attendez ! s'exclame John, il faut que chaque pierre corresponde à l'angle de son île. » Mais il est impossible de reconnaître les quatre pierres identiques. Ils essaient alors beaucoup de combinaisons, ils se croient vaincus au bout du septième positionnement quand quatre rayons semblables à ceux aperçus auparavant s'élèvent haut,

perçant le ciel noir et les nuages. Ils se cramponnent chacun un peu plus à la plateforme et se positionnent de façon à mieux voir les éclairs scintillants qui s'élèvent jusqu'au soleil. Le ciel s'ouvre en deux et une tornade noire et gigantesque se forme. Elle remue la mer dans tous les sens, seule la plateforme reste intacte et ne bouge pas. Les quatre compagnons se regardent, l'admiration mais aussi la peur se lit sur leurs visages. Jusqu'à ce que la mer recrache de ses profondeurs un bateau de pirates gigantesque. Les pierres s'effritent et deviennent une poussière bleu azur magnifique, qui s'envole dans le ciel. Les pirates restent les yeux ébahis, ne ratant pas une miette du spectacle incroyable, la tête levée vers le ciel. La tornade se fait ravalier par le ciel qui se referme, et les rayons des pierres montent une dernière fois jusqu'au soleil pour le faire briller de mille éclats et couvrir la tempête. La mer se calme et le bateau qui avait surgi de la mer navigue à leurs côtés, prêt à les embarquer.

Kate, Jack, Crochette et John se regardent et s'empressent de monter à bord du magni-

fique bateau. Ils rentrent un par un et découvrent à son bord un trésor inimaginable, de l'argent, énormément d'argent, toutes les monnaies du monde, des pierres précieuses, des bijoux, des couronnes d'or et d'argent... Tout scintille de mille feux.

Kate se baisse et fait glisser l'or entre ses doigts. Tous se mettent à rire ou à pleurer tant ils sont soulagés, heureux et incroyablement riches ! Ils se parent de beaux vêtements trouvés dans l'immense trésor et repartent tous les quatre sous le soleil couchant, pour de nouvelles aventures !

Vous avez gagné !