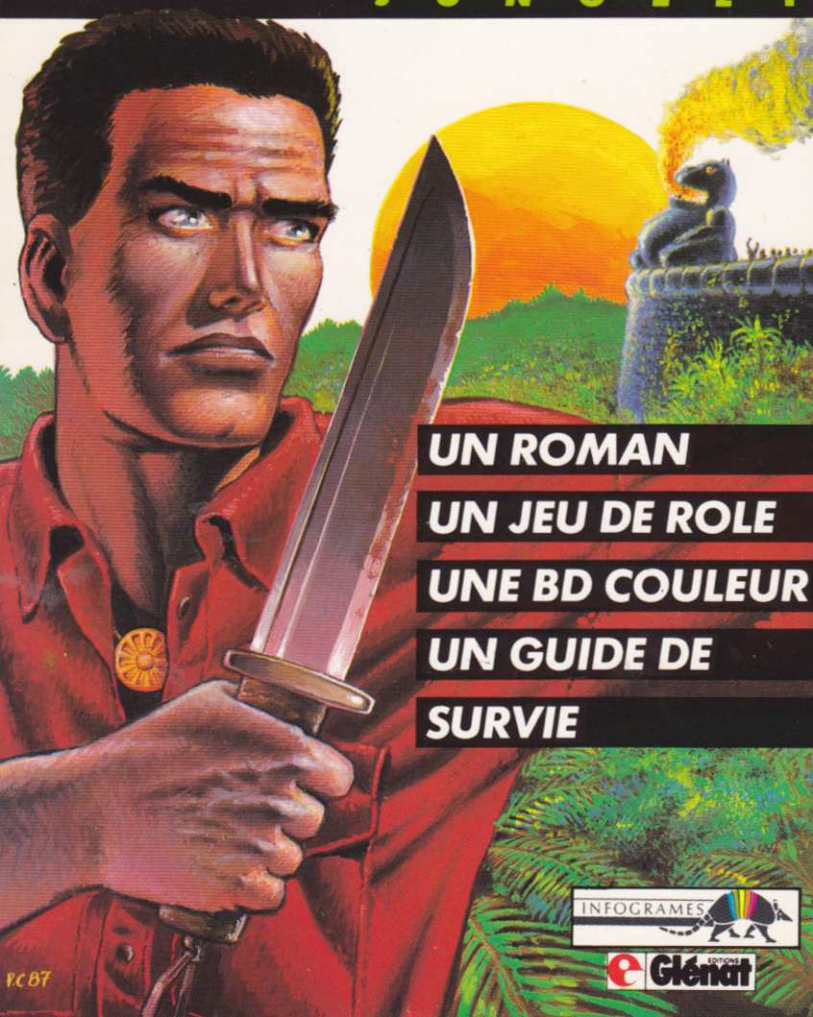


BOB MORANE

MAGAZINE

J U N G L E 1



UN ROMAN

UN JEU DE ROLE

UNE BD COULEUR

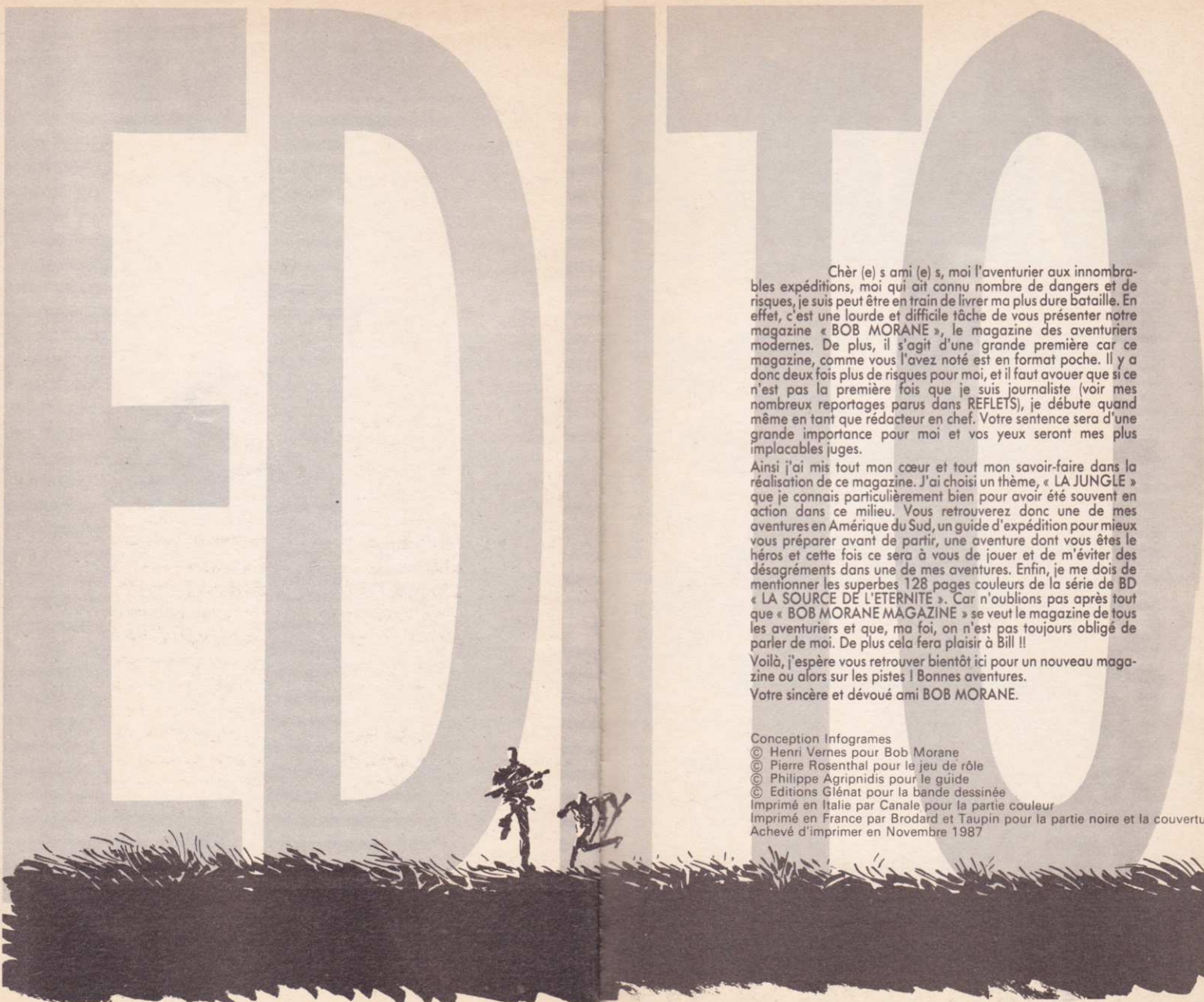
UN GUIDE DE

SURVIE

INFOGRAMES



e Glénat



Chèr (e) s ami (e) s, moi l'aventurier aux innombrables expéditions, moi qui ait connu nombre de dangers et de risques, je suis peut être en train de livrer ma plus dure bataille. En effet, c'est une lourde et difficile tâche de vous présenter notre magazine « BOB MORANE », le magazine des aventuriers modernes. De plus, il s'agit d'une grande première car ce magazine, comme vous l'avez noté est en format poche. Il y a donc deux fois plus de risques pour moi, et il faut avouer que si ce n'est pas la première fois que je suis journaliste (voir mes nombreux reportages parus dans REFLETS), je débute quand même en tant que rédacteur en chef. Votre sentence sera d'une grande importance pour moi et vos yeux seront mes plus implacables juges.

Ainsi j'ai mis tout mon cœur et tout mon savoir-faire dans la réalisation de ce magazine. J'ai choisi un thème, « LA JUNGLE » que je connais particulièrement bien pour avoir été souvent en action dans ce milieu. Vous retrouverez donc une de mes aventures en Amérique du Sud, un guide d'expédition pour mieux vous préparer avant de partir, une aventure dont vous êtes le héros et cette fois ce sera à vous de jouer et de m'éviter des désagréments dans une de mes aventures. Enfin, je me dois de mentionner les superbes 128 pages couleurs de la série de BD « LA SOURCE DE L'ETERNITE ». Car n'oublions pas après tout que « BOB MORANE MAGAZINE » se veut le magazine de tous les aventuriers et que, ma foi, on n'est pas toujours obligé de parler de moi. De plus cela fera plaisir à Bill !!

Voilà, j'espère vous retrouver bientôt ici pour un nouveau magazine ou alors sur les pistes ! Bonnes aventures.

Votre sincère et dévoué ami BOB MORANE.

Conception Infogrames

© Henri Vernes pour Bob Morane

© Pierre Rosenthal pour le jeu de rôle

© Philippe Agripnidis pour le guide

© Editions Glénat pour la bande dessinée

Imprimé en Italie par Canale pour la partie couleur

Imprimé en France par Brodard et Taupin pour la partie noire et la couverture

Achévé d'imprimer en Novembre 1987

SOMMAIRE



ROMAN

P.6

La vallée des 1000 soleils
Henri Vernes

BD

P.94

La source d'Eternité
Birger-Rafael

GUIDE DE SURVIE

P.252

Agripnidis

JEU DE ROLE

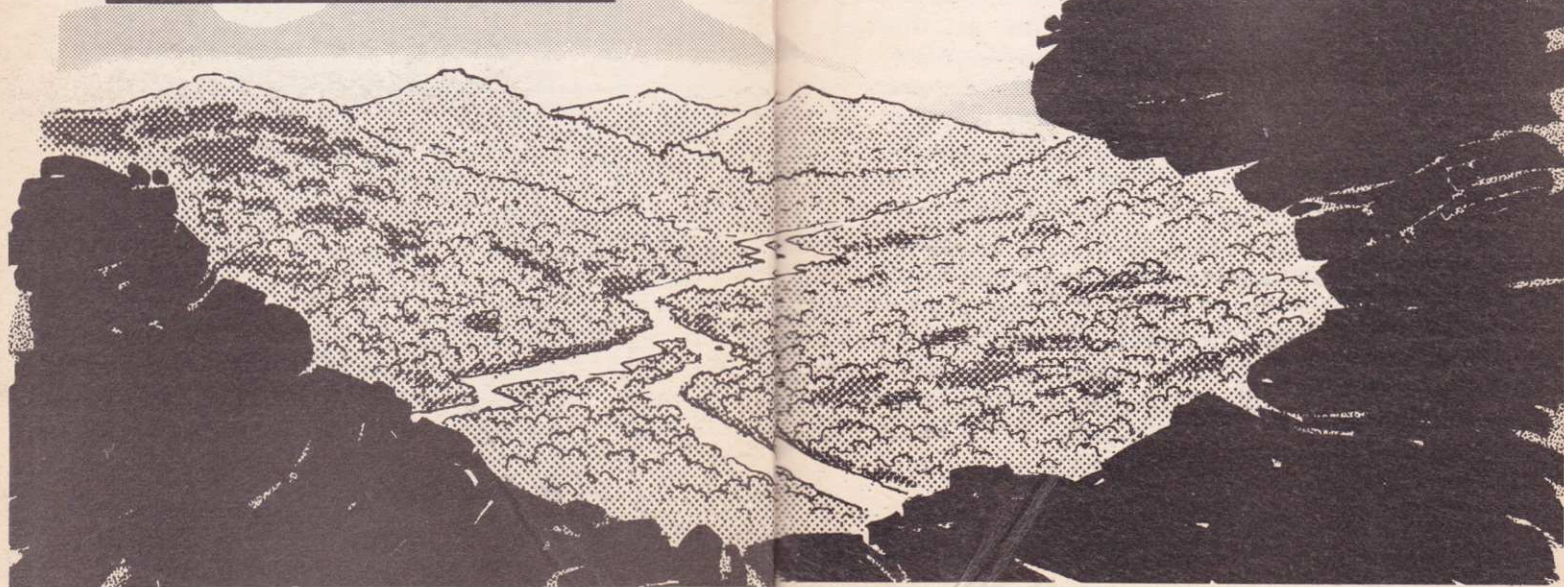
P.272

Le secret de Mapochito
Rosenthal

R O M A N

LA VALLEE DES 1000 SOLEILS

H E N R I V E R N E S



I

L'endroit n'avait pas volé son nom d'*espinazo del diablo* – l'épine dorsale du diable. C'était une longue crête de rocs blanchâtres, s'allongeant presque à perte de vue, avec des dentelures faisant songer aux apophyses de vertèbres monstrueuses, sous un soleil d'enfer, dont les rayons semblaient couler comme de l'or en fusion. A gauche, à droite, au creux de larges vallées, la forêt tropicale élevait au-dessus d'une mer de chlorophylle les hauts fûts d'argent de ses géants tropicaux – macondos aux troncs annelés, fromagers à l'écorce lisse, comme polie, capironas au bois tendre, genipas durs comme de la pierre... – tous reliés entre eux par un réseau complexe de lianes le long desquelles flamboyaient des gerbes d'orchidées. Plus loin, c'était le moutonnement infini de la Sierra Nevada de Santa Marta, dont les plis convergeaient, telles des vagues déferlantes autour d'un récif, vers le haut pic enneigé de Cristobal Colon. Si, au contraire, l'on tournait le dos au massif montagneux lui-même, les riches plaines à bananeraies s'offraient au regard avec, très loin, le long boa d'argent du rio Magdalena, dont l'embou-

chure, ouverte comme une gueule avec ses canaux, ses marais, ses lagunes, semblait vouloir dévorer la mer des Caraïbes tout entière.

Ce matin-là – il était très tôt encore, mais le soleil brûlait déjà –, une longue cohorte de mulets, une quinzaine peut-être, cheminait le long de l'*espinazo del diablo*. Les quatre animaux de tête et celui de queue étaient seuls montés; les autres étaient bâtés et portaient des bagages.

L'homme de tête, un métis au large chapeau de paille tressée, se tourna vers l'homme qui chevauchait derrière lui. Il s'agissait d'un grand gaillard musclé, au visage énergique éclairé par des yeux gris et dont le sombrero, une fois enlevé, aurait découvert des cheveux noirs coupés en brosse.

– Dans une heure, fit le métis en espagnol, nous atteindrons les premières huttes indiennes.

– Une heure! fit une sorte de géant roux qui chevauchait en troisième position. Je serai liquéfié avant cela...

Un quatrième personnage – un petit vieillard sec et vert, portant barbiche et lunettes cerclées d'acier – fit entendre un ricanement.

– Fondu, Bill?... Comme si vous n'aviez pas quelques kilos à perdre. Bien sûr, tout cela passe pour des muscles, mais je crains fort que ce ne soit uniquement de la graisse camouflée...

En toute autre circonstance, le colosse eut répondu vertement au vieillard qui, par simple taquinerie, semblait mettre en doute ses qualités physiques. Pourtant, il se contenta de hausser les épaules en grommelant :

– Facile, pour le commandant et vous, professeur,

qui êtes secs comme des figues oubliées dans le désert depuis le passage de la mer Rouge, de vous moquer d'un homme comme moi, plein de santé, que l'on a obligé à se lever dès potron-minet, pour le faire monter sur cette haridelle mal rembourrée et le lancer à travers cette fournaise, lui qui est habitué au doux climat de l'Ecosse, où on peut trouver un whisky-soda bien glacé à chaque tournant de chemin.

L'homme auquel, à deux reprises, le géant avait donné le titre de « commandant » souleva son sombrero en paille de Guayaquil et passa un mouchoir sur son front dégoulinant de sueur.

– Comment peux-tu avoir des pensées aussi terre à terre, Bill, fit-il remarquer, quand tu peux jouir d'un spectacle pareil?...

Du bras, il faisait le tour du merveilleux panorama s'étendant aux quatre points cardinaux. Ensuite, il désigna de beaux oiseaux d'un bleu foncé, aux becs jaunes et aux longues queues, qui franchissaient la crête, et il continua :

– Quand ces oiseaux qui te passent sous le nez ne sont rien d'autre que des perroquets, que...

Bill interrompit son compagnon et tendit le bras vers le ciel, où une demi-douzaine de gros volatiles tournaient sans cesse en rond.

– Et ces coucous-là sont sans doute aussi des perroquets, hein, commandant?... Des vautours royaux, tout simplement, et ils nous suivent dans l'espoir qu'un mulet fera un faux pas pour précipiter l'un de nous au fond d'un ravin. Pas à dire, vous nous avez encore menés dans un coin charmant...

Cette fois, le commandant ne répondit pas. Il connaissait bien son ami, et il savait que ce dernier se

moquait pas mal des vautours, royaux ou non, et que, mieux que quiconque, il appréciait cette nature sauvage, primitive, où sa prodigieuse énergie pouvait se dépenser sans frein. Pourtant, Bill Ballantine était ainsi fait : il « râlait » sans cesse, presque par sport. Sans doute était-ce ainsi seulement que, pendant les heures d'inaction, sa vitalité trouvait à s'extérioriser.

Le commandant Morane, Bill Ballantine et le professeur Clairembart avaient passé la nuit dans une hacienda située au pied même des cordillères pour, avant même les premières lueurs de l'aube, s'enfoncer dans ce prodigieux massif montagneux, vaste comme la moitié de la Belgique, qu'est la Sierra Nevada de Santa Marta, en Colombie, habitée seulement par les Indiens sauvages et où courent de mystérieuses légendes d'hommes-singes, d'ogres et de trésors. Parmi ces légendes, il y en avait une, celle de l'*ambira*, que les trois voyageurs voulaient éclaircir, et ce pour le plus grand bien de l'humanité.

C'était au cours d'un précédent voyage dans le nord de la Colombie que Bob Morane avait entendu parler de cette plante énigmatique dont les Indiens Arhuacos font une décoction immunisant contre la morsure des serpents les plus venimeux. C'était afin d'arracher aux Indiens le secret de cet *ambira*, dont la vulgarisation permettrait de sauver bien des vies humaines, que Bob Morane et ses compagnons tentaient de gagner la *cankurua* (1) sacrée de San José, très haut vers les *paramos*, (2) où vivait un célèbre sorcier,

(1) *Cankurua* : en dialecte arhuaco : village.

(2) *Paramo* : nom donné en Amérique du Sud aux plateaux désertiques parfois couverts de neige qui avoisinent les hauts plateaux.

le *mama*Tumi, (1) détenteur des secrets ancestraux.

Il était près de dix heures, et la chaleur devenait réellement étouffante, quand la petite troupe arriva en vue de la première agglomération indienne. Il s'agissait d'une demi-douzaine de cabanes aux murs de bambous et aux toits de palmes tressées. A l'approche de l'expédition, plusieurs Indiens s'avancèrent, et les Européens remarquèrent que chacun d'eux braquait un vieux fusil de chasse à canons jumelés et à piston, des armes certes depuis longtemps démodées, mais capables encore de faire de terribles blessures, surtout quand on connaît l'habileté des tireurs indiens.

Cependant, les Arhuacos avaient reconnu les deux guides, et ils abaissèrent leurs flingots. C'étaient de petits hommes, frêles mais bien proportionnés, auxquels de longs cheveux noirs et des traits fins, bien que nettement mongoloïdes, donnaient une apparence efféminée. Ils portaient des robes blanches et, par-dessus, la *mochila*, ou besace, dont les Arhuacos ne se séparent jamais et où ils enferment leurs munitions, des feuilles séchées de coca et le *poporo*,alebasse évidée et remplie de chaux destinée à fixer la coca qu'ils mâchent sans cesse.

Bob Morane, Bill Ballantine, le professeur Clairembart et les deux guides métis, nommés respectivement Valdès et Diego, avaient mis pied à terre. En quelques mots, Morane renseigna les Indiens, qui parlaient espagnol, sur ses projets et ceux de ses amis.

Quand Bob eut terminé, celui qui paraissait le chef des Arhuacos hochâ la tête gravement.

(1) *Mama* : cacique sorcier des Arhuacos.

– Vous pas aller *cankurua* San José, dit-il. Route très mauvaise. *Mucho bandidos...*

Ces deux derniers mots firent comprendre à Morane et à ses amis pourquoi les Arhuacos, ordinairement paisibles et hospitaliers, les avaient accueillis fusil aux poings. Les trois Européens avaient en effet débarqué en Colombie à une époque particulièrement troublée. Un certain colonel Macabeo Salvadera, s'étant révolté contre l'autorité centrale, avait pris le pouvoir dans la province du Magdalena, y semant la terreur et l'anarchie. Des bandes de desperados, composées d'aventuriers sans scrupules, de repris de justice ou de déserteurs, terrorisaient la province, tuant, rançonnant et pillant. Réfugié à Santa Marta, dont il avait fait son quartier général, Salvadera semblait se soucier assez peu des agissements de tous ces bandits. Il avait d'ailleurs assez à faire pour tenir tête aux troupes régulières qui, de leurs bases de Bolivar et de Santander, menaçaient de toutes parts ses propres troupes, mal armées et indisciplinées. Pour gagner Ciénaga, base de leur expédition, en partant de Barranquilla, demeurée aux mains des forces régulières, Bob et ses amis avaient dû emprunter le long et fastidieux chemin des lagunes. A Barranquilla, on leur avait bien exposé les dangers qu'ils couraient en se risquant, en ces jours troubles, plus loin à travers la Magdalena, mais les trois amis en avaient vu bien d'autres, et ils étaient passé outre. Leur qualité d'étrangers, de citoyens de grandes puissances comme la France et l'Angleterre les avait d'ailleurs mis à l'abri de toute vexation.

En se rapportant aux paroles de l'Indien, Morane se

rendait compte qu'il était fort possible, sinon certain, que des hors-la-loi aient établi leur quartier général dans les sierras, où ne régnait d'autre loi que celle de la nature, où le plus redoutable criminel, perdu dans ces forêts immenses, au cœur de ces montagnes creusées de gorges, de défilés et de cavernes, se trouvait à l'abri de toute poursuite judiciaire.

– Je me demande, fit remarquer Bill Ballantine, pourquoi ces *bandidos* s'occuperaient de nous.

De la tête, Morane approuva son vieil ami.

– Tu devrais savoir, dit-il, Bill, qu'en ces contrées la vie humaine ne vaut pas cher et qu'on y tue un homme pour une paire de bottes. A plus forte raison pour un train de mulets, de bonnes armes, des vivres et du matériel...

– Nous avons mal choisi notre moment mais, quand nous avons quitté la France, il y a un mois, tout était calme dans ce coin. Deux jours plus tard, ce satané Macabeo Salvadera déclenchait son *pronunciamiento*. Depuis notre départ de Barranquilla, nous nous en sommes tirés. Pas question donc de fuir en débandade à ce seul mot de *bandidos*. Pas question non plus de négliger la plus élémentaire des prudences. Voilà ce que je propose : nous allons camper ici aujourd'hui et, demain matin, je partirai en reconnaissance sur le chemin de San José. Si la route est libre, nous pourrons continuer le voyage tous ensemble...

Comme cette décision était sensée et que, d'autre part, Ballantine et Clairembart faisaient confiance à Morane, qu'ils considéraient un peu comme leur chef, elle fut adoptée à l'unanimité.

*
**

Ce fut le lendemain, à l'aube, comme il l'avait dit, que Bob Morane partit en reconnaissance sur le chemin de la *cankurua* de San José. Malgré la promesse d'une belle récompense, aucun des Arhuacos n'avait accepté de le guider et il avait dû se résoudre à se faire accompagner par l'un des métis nommé Valdès.

Durant près d'une heure, les deux hommes chevauchèrent à leur aise, jetant sans cesse autour d'eux des regards vigilants. Mais, partout, les montagnes et la jungle présentaient le même aspect désert. Aucune humanité ne s'y manifestait. Seuls, des oiseaux survolaient les vallées ou franchissaient les crêtes.

Il était près de neuf heures du matin, quand Bob jugea inutile de pousser plus loin. Les *bandidos* dont avaient parlé les Indiens ne s'étaient pas manifestés.

— Rentrons au village, dit Morane à l'adresse de Valdès. S'il y avait des cavaliers dans les parages, nous nous en serions rendu compte. Demain, nous prendrons tous le chemin de San José.

Déjà, le Français s'appêtait à tourner bride, quand le métis tendit le bras devant lui en disant :

— Là-bas!... Quelque chose a bougé dans les rochers... Un homme!...

L'endroit où se trouvaient les deux cavaliers formait une vaste zone dénudée, entre deux collines basses, et où d'énormes rocs s'amoncelaient en amas cyclopéens. Seuls, quelques cactus candélabres et des agaves poussaient çà et là. Pourtant, Bob eut beau regarder dans la direction désignée par Valdès, il n'y découvrit rien de suspect.

– Tu te seras trompé, dit-il à l'adresse du guide. Sans doute, un oiseau qui se sera glissé entre les rochers...

Mais Valdès secoua la tête.

– Non, señor Roberto, fit-il, je suis certain d'avoir aperçu un homme. Les oiseaux ne portent pas de sombrero...

Ce devaient être là les dernières paroles prononcées en ce bas monde par l'infortuné métis. Un coup de feu fit sonner les échos de la vallée et, touché en plein cœur par une balle, Valdès vida les étriers et s'écroula, sans un cri.

Tout se passa ensuite avec une rapidité inouïe. Surpris, Morane avait porté la main à sa carabine, glissée dans une gaine de peau, le long du flanc de sa monture. Il n'eut cependant pas le temps d'atteindre l'arme, car un second coup de feu éclata. Le mulet poussa un hennissement et se cabra pour, ensuite, rouler sur le côté, jetant son cavalier sur le sol. Poussé par un mouvement réflexe, Bob bondit vers un groupe de rochers proches, dans l'intention de trouver un abri. D'autres détonations claquèrent, et des balles firent voler la poussière derrière lui, sans l'atteindre. Déjà, il était à l'abri derrière un quartier de roc, sans bien comprendre encore ce qui se passait. Ce fut au bout de quelques secondes seulement qu'il entrevit la vérité.

– Les *bandidos*, murmura-t-il. Les *bandidos*...

Il jeta un regard en direction de Valdès, mais celui-ci ne bougeait plus. Le mulet abattu ne donnait pas davantage signe de vie. Alors, Bob Morane serra les poings, en proie à une colère froide à l'égard des meurtriers embusqués là-bas, à une trentaine de

mètres devant lui. D'un geste rapide, il tira son revolver et cria :

– Montrez-vous donc, criminels, que j'aie la satisfaction de vous descendre un à un!

Tout en hurlant ces mots, il jetait un coup d'œil derrière l'angle du rocher, prêt à ouvrir le feu sur toute silhouette qui se montrerait. Rien n'apparut. Seule, une voix retentit, criant en espagnol :

– Rendez-vous, *señor*. Nous sommes une dizaine et vous êtes seul.

Bob éclata d'un rire sarcastique.

– Me rendre à des meurtriers de votre espèce!... Jamais... Qu'un seul de vous se montre et j'aurai le plaisir de l'abattre comme un porc enragé...

Un autre éclat de rire, qui semblait celui-là exprimer la joie la plus totale, résonna de l'autre côté de la barrière de rochers, tandis que la même voix que précédemment clamait :

– Vous entendez, *amigos*, le *gringo* vous traite de porcs enragés, vous les compagnons d'El Mozuelo.

« El Mozuelo, le Bon-à-Rien, songea Morane. Un tel nom va comme un gant au chef de ces scélé-rats ».

– Ose donc te montrer, El Mozuelo, cria-t-il, que je puisse voir ta tête de carnaval. Quand, dans les vallées, on parle de toi, tout le monde se tord de rire, et les enfants font des grimaces. Je me suis même laissé dire qu'un jour un âne était mort de peur en te regardant...

Bien entendu, tout cela était inventé, car c'était bien la première fois que Bob entendait ce nom d'El Mozuelo. S'il venait de parler ainsi, c'était parce qu'il n'ignorait pas combien les Sud-Américains, ces des-

cendants des conquistadors, sont en général chatouilleux sous les insultes. Celles qu'il venait de proférer n'obtinrent cependant pas le moindre effet, car le Bon-à-Rien n'eut, bien entendu, garde de se montrer. Tout ce qu'il se contenta de faire fut de pousser un ricanement sonore et de déclarer :

– Parlez toujours, *gringo*. El Mozuelo et ses hommes sont aussi patients que des renards. Dans peu de temps, ils viendront vous prendre et, alors, il sera temps pour vous de choisir entre le paradis et l'enfer.

Des rires approuvant cette saillie du chef des bandits, apprirent à Morane que ses ennemis étaient réellement en nombre. Il comprit que la partie serait rude. En effet, sa monture avait été tuée net et celle de l'infortuné Valdès avait fui, effrayée par les coups de feu. A pied, ayant pour toute arme un revolver et un couteau de chasse, il allait devoir tenir tête à des ennemis nombreux – une dizaine, s'il fallait en croire El Mozuelo –, montés sans doute et assurément tous munis de carabines. Fuir et s'en retourner sur ses pas ? Il ne pouvait y songer car, pour atteindre le débouché du sentier par lequel Valdès et lui étaient venus, il lui faudrait franchir plusieurs mètres de terrain découvert et les balles de ses ennemis l'auraient atteint avant qu'il n'y parvînt. En admettant même qu'il réussisse, les desperados l'auraient bientôt rejoint au galop de leur monture.

« Tout ce que j'ai de mieux à faire pour l'instant, songea Bob, c'est attendre. Pour parvenir jusqu'à moi, les bandits devront fatalement se découvrir et je suis assez bon tireur au revolver pour, à une aussi courte

distance, faire mouche à chaque coup et les tenir en respect. Ensuite, on verra... »

Il songeait également que ses amis devaient avoir entendu les détonations, car les sons portent loin à travers les sierras. Ils supposeraient qu'il se trouvait en danger et se précipiteraient à son secours. En même temps cependant, Bob redoutait cette éventualité, car il ne tenait pas à ce que Bill Ballantine et le professeur Clairembart risquassent de tomber à leur tour dans le piège tendu par les bandits.

Levant la tête, Morane observa le ciel clair, presque blanc et brillant telle une gigantesque feuille de magnésium, où des vautours, de plus en plus nombreux, tournoyaient à présent.

— Ces maudits pigeons du diable sont attirés par la carcasse de ce pauvre Valdès et du mulet, fit Bob à voix basse. Peut-être, avant longtemps, pourront-ils également se repaître de la mienne.

Il sourit et, du bout des doigts de la main gauche, caressa le canon de son revolver. Vivant, il ne craignait pas les vautours. Quant à El Mozuelo et à ses bandits, ils n'avaient qu'à venir. Lui, Bob Morane, avait de quoi se défendre et, avant de s'avouer vaincu, il aurait offert de nouvelles pâtures aux oiseaux de proie.

II

Les claquements d'ailes de vautours, qui s'enhardissaient davantage à chaque seconde, avaient maintenant complètement brisé le silence. Soudain, l'un des charognards plongea vers le sol, et les autres suivirent. Ce spectacle empoigna Morane de dégoût. Tout en prenant garde de ne pas se découvrir, il se mit à lancer des pierres en direction des volatiles qui, aussitôt, reprirent de la hauteur en poussant de petits piaillements de frayeur.

Cette manœuvre du Français devait cependant avoir un autre résultat. En lançant une pierre, emporté par son élan, il s'était en effet légèrement avancé, l'espace d'un éclair seulement, mais cela lui avait permis de distinguer une forme humaine se glissant entre les rocs, vers la droite. Suite à cette constatation, il se mit à observer les rochers, en face de lui, avec plus d'attention. Bientôt, à une silhouette se glissant dans une faille, à une ombre fugitive, il acquit la certitude que ses adversaires accomplissaient un mouvement enveloppant afin de lui couper toute retraite.

« La situation devient sérieuse, songea-t-il. Il me

faut songer à prendre le large au plus vite, sinon ma position ne va pas tarder à devenir fort précaire... »

Rapidement, il jeta un regard autour de lui. Fuir vers la gauche, donc, vers le chemin par lequel il était venu? Il ne le pouvait sans se découvrir. Derrière lui s'étirait une étroite vallée au fond de laquelle courait une rivière tumultueuse, et dont les versants à cet endroit, étaient à pic. Restait vers la droite, où le flanc à pic également, d'une petite colline, prolongeait vers le haut le versant de la vallée. Au point de jonction des deux à-pics, il existait peut-être un étroit passage, entablement ou corniche. D'où il se trouvait, Morane ne pouvait s'en rendre compte, car la muraille formait ressaut.

Comme c'était là sa seule chance de salut, Bob se dirigea donc vers la droite en passant de roc en roc. Cette manœuvre le força à se découvrir, à plusieurs reprises, durant de brefs instants. Des balles frappèrent le rocher devant et derrière lui et de petits éclats de pierre lui fustigèrent le visage. Ce fut néanmoins sans mal qu'il atteignit le pied de la colline. Une fois là, il s'avança de quelques pas, au bord du vide, pour pouvoir jeter un regard au-delà du ressaut. Quand il y fut parvenu, la joie l'envahit. La corniche dont il avait supposé l'existence était là, étroite certes, mais praticable. Du moins sur une certaine distance car, là-bas, une nouvelle convexité de la paroi bouchait la vue.

Tout près, des bruits de bottes retentissaient maintenant, se rapprochant sans cesse, et Bob comprit qu'El Mozuelo et ses hommes, ayant probablement deviné ses intentions, s'étaient lancés à sa poursuite. Ce qui importait, avant tout, c'était de les retarder. Morane revint donc sur ses pas et distingua plusieurs

hommes qui s'avançaient parmi les rochers, venant dans sa direction. Aussitôt, il ouvrit le feu, déchargeant au jugé son revolver, sur les bandits qui, sans attendre, se mirent à couvert. Bob regagna alors l'entrée de la corniche et, avec cette intrépidité aveugle que, seul, donne le désespoir, il s'y engagea.

Le ventre collé à la muraille, les mains rivées à chaque aspérité qui s'offrait, Bob s'était mis à progresser de côté, le plus rapidement qu'il pouvait, sans songer au gouffre s'ouvrant sous lui. Les circonstances l'en empêchaient d'ailleurs, car il lui fallait atteindre la courbe de la paroi avant que les bandits n'atteignent eux-mêmes l'entrée de la coniche, auquel cas il deviendrait une cible facile.

Regardant sans cesse vers l'endroit où les hors-la-loi devaient apparaître, Bob progressait à la façon d'un insecte, en une avance lente, têtue, de fourmi. La chaleur était intense certes, mais c'était davantage l'angoisse qui trempait son dos et son front de sueur.

Il n'était plus qu'à un mètre du ressaut, quand plusieurs hommes apparurent à l'entrée du défilé. Ils aperçurent Morane et, en hélant leurs compagnons, qui les suivaient, le couchèrent en joue.

Bob eut soudain l'impression que tout son corps se faisait de glace, comme à l'approche de la mort. Ce fut l'instinct de la conservation qui le poussa. D'un bond, qui pouvait le sauver ou le précipiter dans le vide, il se propulsa vers le ressaut, vers le salut donc, cherchant des pieds et des mains de nouveaux appuis. Quand il les eut trouvés, il n'avait plus qu'un pas à faire pour être en sécurité. A ce moment précis, plusieurs coups de feu éclatèrent. Morane entendit les balles miauler à

ses oreilles et, en même temps, il ressentit une violente douleur à la main gauche. Mais, déjà, il était en sécurité, derrière la convexité de la muraille. D'où il se trouvait, il ne pouvait plus apercevoir les bandits, mais ces derniers ne pouvaient l'apercevoir davantage.

En hâte, Bob jeta un coup d'œil à sa main gauche, d'où le sang coulait. La blessure n'était pourtant pas si grave qu'il l'avait craint, car ce n'était pas une balle qui l'avait frappé, mais un éclat de roc arraché par l'impact du projectile. Il s'agissait donc d'une simple estafilade qui, si elle saignait assez abondamment pour l'instant, ne présentait cependant aucun caractère de gravité.

Rapidement, le Français reconnut la topographie des lieux. A sa droite, sur une distance de vingt mètres environ, la corniche se continuait jusqu'à un éboulis qui permettrait au fuyard d'atteindre assez aisément le fond de la vallée.

Supposant que ses ennemis s'étaient lancés sur ses traces, Bob résolut de gagner au plus vite l'éboulis. Là, accroupi derrière un rocher, il se mit en devoir de recharger son revolver. Quand ce fut fait, il demeura les regards fixés sur le ressaut, attendant que le premier *desperado* se découvrit.

Il n'eut pas à patienter longtemps. Un homme apparut bientôt, et Bob tira dans sa direction. Immédiatement, le bandit rétrograda et se mit à l'abri. Bob tira encore deux balles afin de calmer un peu l'ardeur de ses poursuivants. Ensuite, aussi vite qu'il le pouvait sans risquer la chute, il se mit à descendre le long de l'éboulis, en direction de la rivière.

Bien qu'il eût réussi, jusqu'ici, à distancer ses poursuivants, il ne se faisait guère d'illusions. Il n'avait pas

encore gagné la partie, car El Mozuelo ne le laisserait pas fuir. Sans doute supposait-il qu'en sa qualité d'étranger, Morane transportait une somme d'argent rondelette, et il tenterait de s'emparer de lui mort ou vif.

Ce fut seulement quand il eut atteint le fond de la vallée que Bob se retourna. Là-bas, les bandits avaient à leur tour atteint le sommet de l'éboulis.

« Allons, songea Morane, il va falloir encore jouer au tirailleur... »

Il s'abrita à nouveau derrière un rocher et s'empressa de regarnir le barillet de son revolver. Quand il se redressa cependant, il n'aperçut plus ses poursuivants, et devina que ceux-ci descendaient l'éboulis, les quartiers de roc dont il était formé les dissimulant à ses regards. Une fois encore, il lui fallait songer à fuir. La rivière lui offrant seule une voie de salut, il s'y engagea, de l'eau jusqu'aux chevilles tout d'abord, puis jusqu'aux genoux, à mi-cuisses et enfin à la taille.

Le courant d'une extrême violence et le fond composé de gros galets glissants, empêchaient Morane d'avancer rapidement, sous peine de perdre l'équilibre et d'être emporté. Il avait parcouru la moitié de la distance séparant les deux rives, et l'eau lui arrivait maintenant jusqu'à la poitrine, quand une voix, qu'il reconnut aussitôt – celle du Bon-à-Rien sans doute – cria dans son dos :

– Encore une fois, rendez-vous, *señor gringo*, sinon nous vous envoyons faire un petit tour chez notre *compadre Satanas*...

Bob se retourna vers la rive, où se trouvaient rangés une dizaine d'hommes coiffés de sombreros de paille, la poitrine barrée de cartouchières et braquant chacun

une carabine dans sa direction. L'un d'eux se trouvait un peu en avant de ses compagnons, et Morane devina qu'il s'agissait d'El Mozuelo en personne. Immédiatement, sa gouaille de Parisien, dont il n'avait jamais pu se débarrasser tout à fait, reprit le dessus et, hurlant pour dominer le bruit du courant, il jeta :

— Et toi, va t'y faire pendre par tes oreilles d'âne jusqu'à la fin des siècles, Mozuelo de mon cœur. Et n'espère pas ma compagne...

Morane fit alors la seule chose raisonnable. Plongeant le plus profondément qu'il pouvait, il se laissa emporter par le courant, tandis qu'au-dessus de lui, les balles, impuissantes, ricochaient à la surface de l'eau.



A bout de souffle, Morane fit surface. Il regarda en arrière, mais le courant l'emportait à une telle vitesse qu'El Mozuelo et ses hommes étaient déjà hors de vue. Le Français n'avait donc plus rien à craindre en ce qui les concernait. Mais la rivière elle-même se révélait une ennemie, sinon aussi redoutable que les bandits, du moins non négligeable. Le courant était extrêmement rapide, les rives abruptes, et il ne pouvait être question d'essayer d'aborder pour l'instant. Tout ce que Bob pouvait faire, c'était se laisser emporter tout en faisant de son mieux pour éviter les rochers, heureusement assez rares, qui se dressaient au milieu du rio.

Pendant cinq ou six minutes, cette lutte contre le courant se continua. Bob était bon nageur, et ce n'était pas la première fois qu'il se trouvait dans des circons-

tances de ce genre, aussi fut-ce sans trop de mal, à part quelques ecchymoses, qu'il atteignit des eaux plus calmes, à un endroit où la rivière s'élargissait pour former une vasque au-dessus de laquelle la végétation tressait une sorte de vaste berceau.

Un peu essoufflé, Morane se hissa sur une grande pierre plate, polie par l'eau, accolée à la berge et sur laquelle il demeura étendu de longues minutes, exposant son corps aux rayons de soleil perçant la voûte de feuillages. Il ne se releva que quand il fut complètement sec. Alors, il examina la situation. Pour tout bagage, il possédait un revolver qui, bien graissé, devait encore être en état de fonctionner, une boussole étanche, des allumettes dans un étui également étanche, une torche électrique miniature protégée par un sac de plastique, un couteau de chasse et une vingtaine de cartouches qui, bien serties, ne devaient pas avoir laissé pénétrer l'eau. C'était avec ce seul viatique qu'il allait devoir essayer de s'en tirer. Les forêts recouvrant les sierras n'abritaient pas, à part les serpents, d'hôtes particulièrement redoutables.

Ce n'était pas la première fois que Bob Morane visitait cette région, et il savait que la rivière demeurerait sa meilleure chance de salut. Comme tous les rios du versant ouest des sierras, celui-ci devait couler vers la mer. Il suffisait donc d'en suivre le cours pour, finalement, atteindre la plaine côtière. Cette solution offrait en outre l'assurance de pouvoir, à tout moment, trouver de quoi manger. Habitué à vivre parmi les hommes de la nature, Bob était en effet passé maître dans l'art de pêcher au harpon.

« Faisons une première expérience, songea-t-il, car toutes ces émotions m'ont creusé... »

Il alla couper une branchette bien droite, l'appointa et se posta au bord de l'eau. Cinq minutes plus tard, il revenait porteur de deux poissons, longs d'une trentaine de centimètres, assez semblables à des perches, et qu'il fit cuire sur un petit feu de bois. Quand il se fut restauré, lentement, afin de ne pas trop vite épuiser ses forces, Morane se mit en route le long de la rive, maintenant plate et couverte d'une végétation clairsemée rendant l'avance relativement aisée. Cela ne dura guère car, au bout d'une demi-heure à peine, la rivière s'encaissa à nouveau, reprenant son aspect torrentueux, et Bob fut contraint de progresser sur une étroite corniche, à flanc de falaise, jusqu'au moment où une faille, large de plusieurs mètres, béa devant lui, sans qu'il lui fût possible de la franchir.

Comme il n'y avait pas d'autre solution et que la corniche se continuait à l'intérieur de la faille, le Français, tournant le dos à la rivière, s'y engagea. Au bout d'une trentaine de mètres, il déboucha de plain-pied dans une sorte de cañon aux falaises à pic, fermé d'un côté et qui, là-bas, plongeait dans les profondeurs obscures d'une grotte.

Morane ne devait cependant pas s'attarder à détailler la topographie des lieux, car une particularité l'avait frappé avant toutes choses. Dans les parois du cañon, des niches étaient creusées dans la muraille, chacune d'elles abritant une momie dressée. Il y avait bien là un millier de ces dépouilles racornies, dont beaucoup étaient sur le point de tomber en poussière. Un millier de momies portant sur la poitrine un petit soleil d'or, incrusté d'émeraudes et retenu par une chaînette d'or également.

Le spectacle de cette nécropole, dans la lumière

tamisée par la végétation qui, là-haut, par endroits, formait dôme, emplissait Morane d'un émerveillement incrédule. Il avait l'impression de rêver, d'être plongé tout éveillé dans un monde de fantasmagorie, et il murmurait sans cesse :

– La Vallée des Mille Soleils!... J'ai découvert la Vallée des Mille Soleils!...

III

L'histoire de la Vallée des Mille Soleils appartenait aux nombreuses légendes de la Sierra Nevada de Santa Marta. Elle remontait à l'époque de la Conquête, lorsque deux lieutenants de Pizarre, nommés Belalcazar et Quesada, venant du Pérou, s'emparèrent de Bogota, résidence du Zipa, grand cacique des Chibchas qui, comme les Incas, adoraient l'astre du jour. Devant l'approche des Espagnols, les habitants de Bogota avaient, pense-t-on, évacué leurs trésors vers le Nord. S'il fallait en croire la tradition, les caravanes de porteurs s'étaient enfoncées dans les sierras. Là, dans une vallée perdue, les richesses des Zipas, accumulées au cours des siècles à Bogota, avaient été entreposées dans un temple secret gardé par mille momies portant chacune l'emblème du dieu Soleil. Par la suite, on n'avait jamais retrouvé l'emplacement de cette vallée, et il n'en était resté que la légende. Certains affirmaient cependant que des chefs arhuacos – qui eux-mêmes seraient les derniers descendants des Chibchas – connaissaient le chemin de la Vallée des Mille Soleils, qu'ils défendaient contre toute intrusion.

C'était cette Vallée des Mille Soleils que, selon toute apparence, Morane, guidé par le seul hasard, venait d'atteindre. Certes, il possédait trop de détachement, avait trop conscience de la vanité des biens de ce monde pour se laisser emporter par la fièvre de l'or. Ce qui l'enthousiasmait surtout, dans sa découverte, c'était ce qu'elle avait de fantastique. Cette nécropole fabuleuse, brusquement surgie du fond des siècles, enflammait son imagination, comblait sa soif d'aventures merveilleuses, il se sentait un peu pareil à un personnage de conte de fées.

Sans être encore tout à fait remis de son éblouissement, Bob se dirigea vers une des momies et scruta longuement le masque ravagé, au nez affaissé, aux orbites vides faisant songer à des cavernes jumelles creusées dans de l'argile brune. De longs cheveux noirs pendaient de chaque côté de cette caricature de visage, donnant un semblant de vie à cette dépouille rigide, presque minérale.

— Si tu pouvais parler, dit Morane à l'adresse de la momie qui, bien sûr, ne pouvait l'entendre, sans doute m'en raconterais-tu des choses! A condition que je te comprenne, bien entendu...

Doucement, presque religieusement, il prit le petit soleil d'or, large comme la paume de la main, qui pendait sur la poitrine de la momie, et dégagea la fine chaîne. Tournant le bijou dans la lumière, il se mit en devoir de l'examiner. Il s'agissait selon toute évidence d'un travail ancien, à en juger par une certaine grossièreté dans la ciselure, et les émeraudes y incrustées, bien que fort belles, étaient d'une taille assez sommaire. Il était possible, sinon certain, que le joyau avait été façonné à l'époque des derniers Zipas.

A ce moment, une étrange sensation pesa sur les épaules de Morane : la sensation d'une présence derrière lui. Tout en continuant à tenir le soleil d'or au creux de la main gauche, il porta la droite à la crosse de son revolver et, brusquement, fit volte-face, pour se trouver presque nez à nez avec un étrange personnage gesticulant, qu'il n'avait pas entendu s'approcher et qui se tenait maintenant à deux mètres de lui à peine. Tout d'abord, Bob crut être en présence d'une momie soudain revenue à la vie, mais il se détrompa vite.

L'être qui se tenait devant lui était un vieil Indien, certes aussi décharné qu'une momie, mais bien vivant. Il ne portait, pour tout vêtement, qu'une sorte de tunique faite de plumes rouges cousues ensemble. Des bracelets, également de plumes rouges, ornaient ses poignets et ses chevilles. Il était naturellement pieds nus, ce qui expliquait que Morane ne l'avait pas entendu approcher. Fixant le Français de ses yeux noirs, qui brillaient tels deux morceaux de charbon poli au fond des orbites creuses, l'étrange personnage dansait sur place, tout en hochant sans cesse la tête et en agitant ses longs bras maigres, pareils à des branches morts.

Morane sourit et parla, en espagnol.

– *Saludo, amigo*, dit-il. Je suppose que vous représentez le comité de réception...

Le vieillard s'arrêta de gesticuler, fixa Bob sans la moindre aménité, puis il dit d'une voix grinçante, en très mauvais espagnol :

– Moi Lu Pu Lu... Toi étranger ici... Toi mourir...

Rapidement, le nommé Lu Pu Lu décrocha un petit arc qui, avec un minuscule carquois, pendait à sa

ceinture. Il tira une courte flèche du carquois et voulut l'encocher, mais Morane fut plus rapide. Déjà, il avait dégainé son revolver, qu'il braquait vers le vieillard.

– Inutile de faire le méchant, dit-il. Si je suis venu ici, c'est par hasard, en essayant de retrouver mon chemin.

Assurément, Lu Pu Lu devait avoir déjà vu un revolver car, laissant tomber arc et flèche sur le sol, il tourna brusquement les talons et s'éloigna en gesticulant et en balbutiant des mots sans suite. Ce fut seulement quand il eut disparu à l'extrémité du cañon que Morane rengaina son arme. Il ramassa alors la flèche, pour se rendre compte que la pointe, faite d'un éclat de silex taillé et poli, était enduite d'une matière gluante.

« Du poison, songea le Français. Je l'ai échappé belle... »

– Peut-être le dernier des Chibchas, fit-il à voix haute. Ou, tout au moins, un sorcier arhuaco qui s'est institué gardien de cette nécropole ancestrale. Après tout, il se peut que les anthropologues, qui affirment que les Arhuacos sont les derniers descendants des Chibchas, soient dans le vrai...

Machinalement, il avait glissé le petit soleil d'or dans la poche de sa chemise.

Tout en décidant de redoubler d'attention, car le vieux Lu Pu Lu pouvait avoir un arc de rechange dissimulé quelque part, Bob s'avança à travers le cañon, scrutant chaque coin d'ombre, prêt à tirer son arme à la moindre alerte. Pourtant, nulle part il ne devait apercevoir Lu Pu Lu. A gauche, à droite, il n'y avait que le défilé fantomatique et vaguement inquiétant des momies, dans lesquelles il voyait les restes des

Chibchas qui, jadis, fuyant les troupes de Belalcazar et de Quesada, avaient quitté Bogota en emportant les trésors des Zipas.

Finalement, parvenu à l'extrémité du cañon, Morane s'arrêta devant l'entrée de la grotte – une galerie plutôt – aperçue tantôt. Pendant un moment, il demeura indécis, déchiré entre la prudence et la curiosité. Ce fut encore ce dernier sentiment qui l'emporta. Après avoir scruté les environs immédiats, en quête de Lu Pu Lu, qui semblait décidément s'être évanoui en fumée, il tira sa petite lampe électrique, qu'il sortit de son enveloppe de plastique, pressa le contact et, à pas lents, s'enfonça dans la galerie.

*
**

Durant cinq ou six minutes, Bob devait suivre le passage souterrain prolongeant le cañon. Le long de la paroi, des momies s'alignaient, toutes également parées d'un petit soleil d'or.

Bob parvint dans une vaste caverne, en forme de cloche, et qui devait avoir été creusée par la nature à l'intérieur d'une colline. Là, un émerveillement plus grand encore que précédemment frappa notre héros. Comme dans le cañon et la galerie, des momies se dressaient le long de la muraille; mais, en plus, de grandes statues d'or massif, certaines debout, d'autres couchées, des jarres en grand nombre brisées, laissaient échapper, de leurs panses ouvertes, des flots de bijoux d'or et de pierres précieuses, diamants, émeraudes, saphirs, rubis. Il y avait aussi des lingots d'or et d'argent en masses prodigieuses et des objets aussi hétéroclites que possible; chaînes, casques, gorgerins,

armes, vases, dont l'ensemble aurait suffi à payer la rançon de dix empereurs.

— Mince de quincailleterie, murmura Morane, qui avait toujours affiché un mépris total à l'endroit de l'or.

Certes, il ne méconnaissait pas les bienfaits de la richesse, mais il n'était cependant pas homme à se laisser griser, préférant des joies plus simples, comme celles par exemple que procure la connaissance des choses de la nature, aux vains plaisirs de la fortune. Après avoir rapidement inventorié les trésors contenus dans la caverne, il ne pensa pas un seul instant à emporter quoi que ce fût. Rien de tout cela n'était sa propriété. Tout ce qui se trouvait entreposé là, appartenait à l'Histoire ou, mieux sans doute, aux Arhuacos, puisque ceux-ci étaient considérés comme les descendants des Chibchas. Et il comprenait pourquoi les Indiens gardaient si jalousement le secret de la Vallée des Mille Soleils. Connaissant la civilisation des hommes blancs, et tout ce qu'elle apportait avec elle de cupidité, ils devinaient sans doute ce qui se passerait si jamais ces trésors étaient découverts. Des aventuriers sans foi ni scrupules envahiraient les sierras pour s'y livrer à de nouvelles recherches, n'hésitant pas à tuer et à torturer pour atteindre leur but.

« Il est à souhaiter, pour la paix de ces montagnes et de leurs habitants, songea Morane, que ces merveilles continuent à dormir ici, ignorées de tous. »

En rentrant dans la caverne, il avait pu éteindre sa lampe, car l'endroit était éclairé par une douzaine d'ouvertures rondes, situées à hauteur d'homme et qui, d'un diamètre de soixante-quinze centimètres environ, étaient fermées chacune par un hublot de matière

transparente, assez semblable à du verre bien que moins limpide, et qui se révéla être du cristal de roche. Chaque disque, fort épais, était si étroitement serti dans le roc qu'il eût fallu au moins un marteau-piqueur pour l'en détacher.

« Sans doute, pensa Morane, ces ouvertures ont-elles été pratiquées afin que tous ces objets, probablement sacrés, ne soient pas à jamais privés de la lumière du Soleil, dieu suprême des Chibchas... Mais il serait temps que je songe à quitter ces lieux pour reprendre ma route et essayer de rejoindre Bill et le professeur. Ne me voyant pas reparaitre, ils doivent tous deux être dévorés d'inquiétude à mon sujet... Peut-être, par la suite, pourrons-nous, ensemble, venir visiter cet endroit. Le professeur Clairembart est archéologue, ne l'oublions pas... »

Déjà, Bob s'était détourné. Quittant la caverne au trésor, il traversa à nouveau la galerie, pour regagner le cañon. Cependant, quand il parvint devant la faille par laquelle il avait pénétré dans la Vallée des Mille Soleils, une mauvaise surprise l'attendait. De gros blocs de rocher, dont chacun devait peser au moins une tonne, s'étaient détachés du sommet pour venir boucher le passage.

Alors, Bob comprit qu'il était prisonnier dans la nécropole.

IV

– Pas à douter, c'est un coup de ce vieux fanatique de Lu Pu Lu, dit Morane en considérant avec embarras l'éboulis comblant la faille. Mon revolver lui aura flanqué une sainte frousse, et il aura choisi ce moyen pour me mettre à la raison en m'immobilisant ici pour m'y laisser mourir de faim...

Comme il était sûr que l'éboulement n'était pas dû à des causes naturelles, Bob ne s'attarda pas sur la question. Une chose était certaine : pour atteindre le sommet de la faille, Lu Pu Lu avait bien été forcé d'emprunter un chemin quelconque. Sans doute existait-il un passage secret, connu du seul gardien de la nécropole, et c'était ce passage que Morane résolut de découvrir. Hélas! il eut beau passer plusieurs heures à inspecter les murailles du cañon et de la galerie, à fouiller les niches servant de sépultures aux momies, il ne trouva pas ce qu'il cherchait. Le passage devait exister, bien sûr, mais il était si bien caché que, seul, un initié pouvait le trouver.

Après ces recherches infructueuses, Bob regagna le milieu du cañon et demeura perplexe. S'il ne parve-

nait pas à sortir de la Vallée des Mille Soleils, il serait condamné à mourir de faim. Cette pensée le fit sourire. En la circonstance présente, tout cet or avait moins de valeur qu'un sandwich au saucisson.

Bob se secoua.

Avec soin, il inspecta les murailles qui, trop hautes et trop lisses, n'offraient aucune possibilité d'escalade. Bien sûr, il eût été possible d'y creuser des marches, mais c'eût été là un travail de longue haleine que Bob n'eût pu terminer avant de tomber d'inanition. D'ailleurs, il ne possédait même pas les outils nécessaires pour entreprendre une telle besogne.

Tour à tour, notre héros envisagea toutes les solutions, raisonnables ou non, mais aucune ne se révéla praticable.

— Cette fois, murmura-t-il, je me suis fourré dans de bien sales draps. Si je ne trouve pas le moyen de sortir de cette prison... dorée, tout ce qui me restera à faire sera de me coller un soleil d'or sur la poitrine et d'attendre dans une niche que quelque *huaquero* (1) des temps futurs me découvre. Et si j'allais voir du côté de la grande caverne? soliloqua-t-il à nouveau. Peut-être y a-t-il là une issue qui m'aurait échappé...

Toutefois, dans la grotte au trésor, il eut beau sonder les parois, déménager les objets d'or, il ne parvint pas davantage à trouver ce qu'il cherchait. Une seule possibilité de quitter ces lieux lui restait : desceller un des hublots de cristal de roche encastrés dans la paroi. Il tira son couteau et se mit au travail. Malheureuse-

(1) De *huaca* : tombe. On donne, en Amérique du Sud, le nom de *huaqueros* aux hommes qui font métier de fouiller les vieilles tombes pour y chercher des objets d'or.

ment, l'énorme lentille était solidement sertie dans une roche aussi dure que du porphyre et, au bout de quelques minutes à peine, la lame se cassa net.

Cherchant parmi les objets amoncelés, Bob finit par découvrir un épieu en bois moisi mais dont la pointe de métal, en or massif, était longue de deux bons pieds. Brisant la hampe, Bob s'approcha du hublot auquel il avait déjà travaillé précédemment et se mit à nouveau en devoir de le desceller, puis de le briser. Mais l'or n'a pas, de loin, la dureté de l'acier et le métal mou s'écrasa sur la pierre et sur le cristal sans même les entamer.

Cette fois, à ce nouvel insuccès, le découragement s'empara de Morane. Une épaisseur d'à peine dix centimètres de cristal de roche le séparait de la liberté, et il se sentait aussi impuissant de percer cette dérisoire barrière qu'une fourmi d'entamer une feuille de fer-blanc.

« Le revolver peut-être, songea le Français. Si ses balles ne réussissent pas à briser ce cristal de roche, tout ce qui me restera à faire, c'est me coucher pour attendre le miracle... »

Très lentement, il dégaina son arme et, soigneusement, visa le hublot pour, coup sur coup, presser par six fois la détente. Le bruit des détonations roula en tonnerre à l'intérieur de la caverne mais, quand il se fut tu, le hublot était intact, ou presque, et Bob en comprit vite la raison. Quand il voyageait en pays peu sûr, il chargeait toujours son arme de cartouches à balles de plomb qui, dotées sans doute d'un moins grand pouvoir de pénétration que des projectiles blindés, possédaient pourtant une plus grande puissance d'arrêt. Dans ce cas cependant, un tel avantage ne

jouait pas, au contraire. Les lingots de plomb mou, au lieu de s'enfoncer et de briser le quartz, s'étaient écrasés sur sa surface dure en l'entamant à peine.

Avec lassitude, il s'approcha d'une idole d'or renversée sur le sol et s'y assit. Puis, tout à coup, ses traits se figèrent, et une expression d'angoisse les envahit. Déjà, il avait l'impression de sentir les griffes de la faim lui labourer les entrailles.

*
**

Pour couper le verre sans diamant... Pour couper le verre sans diamant... Pour couper le verre sans diamant...

Depuis quelques minutes, cette phrase résonnait sans cesse dans le cerveau de Morane, comme soufflée par un bon génie. Et, soudain, notre héros poussa ce qu'il appelait « un cri indien », réplique moderne du non moins fameux « Eurêka! » d'Archimède. Cette phrase, *pour couper le verre sans diamant*, Bob se souvenait l'avoir lue dans un de ces petits grimoires, dits de « magie naturelle », dont il possédait plusieurs exemplaires dans sa bibliothèque à Paris et que, jusqu'au début de ce siècle, l'on colportait à travers les campagnes, voire les villes. Ces grimoires, dont le type a pour titre *Les Admirables Secrets du Grand Albert*, étaient pleins de recettes merveilleuses, et souvent fantaisistes. On y disait comment guérir un tas de maladies à l'aide de la vulgaire cendre, de la suie, des nids d'hirondelles ou des trognons de choux. Pourtant, certaines de ces recettes, qui pouvaient paraître insen-

sées, ne l'étaient pas tellement comme, par exemple, ce moyen de *couper le verre sans diamant*.

Puisque, de toute façon, Bob ne voyait plus rien d'autre à tenter, il décida de risquer sa chance. Tout en déchirant, à hauteur de l'épaule, une des manches de sa chemise, il murmurait :

– Si ça ne réussit pas, cela m'aura tout au moins aidé à passer le temps.

Une fois la manche de chemise arrachée, il prit une grande coupe d'or parmi les objets entassés et alla la remplir à une petite mare d'eau croupie, due aux infiltrations, et qui stagnait au bas de la paroi.

Précautionneusement, il déposa la coupe pleine à proximité du hublot de quartz déjà attaqué. Ensuite, il roula la manche de chemise de façon à obtenir un tampon compact.

– A présent, dit-il à haute voix, tout ce dont j'ai besoin, c'est d'un peu d'huile de bras et de beaucoup d'espoir...

Aussitôt, il posa le tampon de toile contre la surface translucide du hublot et se mit à frotter avec force et rapidité, en tournant de gauche à droite.

Pendant un laps de temps de longue durée, Morane frotta ainsi sans relâche, ne s'interrompant que pour changer de bras. Cela dura une heure, peut-être davantage. Il était en nage, épuisé, quand soudain un peu de fumée monta du tampon, puis quelques courtes flammes jaillirent. Morane rejeta alors le tissu et le piétina pour l'empêcher de brûler davantage. Posant le doigt sur la surface du hublot, il l'en retira aussi vite, avec l'impression d'avoir touché un fer rouge.

– Jusqu'ici, soliloqua-t-il, tout se passe selon les prévisions. Nous voici à l'instant décisif...

Saisi d'une bien compréhensible émotion, il s'empara de la coupe pleine d'eau et projeta le liquide sur le hublot. Il y eut un grésillement quand l'eau froide toucha la surface brûlante, puis un craquement soudain, et le quartz se fendilla comme sous la brusque manifestation d'une force intérieure.

Une joie délirante s'empara de Morane devant ce début de succès. Pendant quelques secondes, il demeura comme transporté d'enthousiasme devant le hublot, et ébaucha une gigue qui, si elle n'avait que de lointains rapports avec la chorégraphie, extériorisait assez son allégresse. Quand cette dernière se fut un peu calmée, il comprit qu'il était trop tôt encore pour chanter victoire. Il avait gagné une première manche, mais le hublot était toujours solide, et il lui faudrait encore dépenser beaucoup d'énergie pour en venir définitivement à bout.

Après avoir été rempli à nouveau la coupe d'or, il reprit son travail de polisseur. Quand le tampon de toile se mit à nouveau à flamber, il aspergea pour la seconde fois le hublot, qui se fendilla davantage.

Ce fut seulement à la sixième opération de ce genre – et cela lui avait coûté sa seconde manche de chemise – qu'il jugea possible de s'arrêter. La lentille de quartz était en effet fendue sur toute sa surface, et sur une profondeur de plusieurs centimètres.

Exténué, trempé de sueur des pieds à la tête, Morane resta un instant immobile, appuyé à la paroi. Ses bras lui faisaient mal et ses muscles noués avaient pris la consistance du bois. Au bout de quelques minutes, il murmura :

– Allons, Bob, encore un petit effort et, si tout

continue à se passer favorablement, bientôt tu seras libre.

Il alla chercher une statuette d'or, longue de soixante-dix centimètres environ et devant peser plusieurs dizaines de kilos. S'en servant comme d'un bélier, il se mit à en assener des coups violents sur le hublot. Il y eut tout d'abord un craquement, et des éclats de quartz volèrent en tous sens. Quelques nouveaux coups, et le disque de cristal de roche céda soudain, découvrant une grande ouverture en étoile en son milieu. Il fut alors aisé à Morane, en s'aidant toujours de la statue comme d'un bélier, de détacher les fragments restant.

Déposant la statue, Morane se mit durant de longues secondes à contempler cette ouverture, tantôt encore inaccessible, et qui maintenant symbolisait pour lui la liberté.

« Quittons ces lieux au plus vite, songea-t-il. Je suis pressé de retrouver Bill et le professeur, qui doivent se faire du mauvais sang à mon sujet ».

Il traîna sous l'ouverture plusieurs objets sur lesquels il se hissa et d'où il jeta un coup d'œil par l'étroite galerie s'ouvrant devant lui. Là-bas, à dix mètres de distance à peine, un cercle de lumière marquait la sortie.

Sans même jeter un dernier regard à toutes les richesses qu'il abandonnait sans regret, Morane accomplit un rétablissement et, la tête la première, se glissa dans la galerie. Il se mit à ramper et il lui fallut quelques secondes à peine pour déboucher sur une étroite terrasse, à flanc de montagne, d'où il avait une vue magnifique sur les sierras environnantes.

Ce spectacle d'une nature libre et désordonnée emplissait le Français d'une sourde allégresse.

« Il faudra songer à trouver de quoi manger, songea-t-il, car mes poissons de ce matin sont depuis longtemps digérés. Le mieux serait de retourner vers la rivière, en essayant de ne pas trouver sur mon chemin ce vieux chenapan de Lu Pu Lu et ses flèches empoisonnées ».

Mais, comme il allait se détourner pour se mettre en route vers le rio, un détail du paysage attira son attention. Là-bas, d'un étroit plateau, à deux lieues peut-être de distance, une fumée montait, indiquant une présence humaine.

V

« Sans doute s'agit-il là d'un campement d'Indiens, avait supposé Morane en apercevant cette mince colonne de fumée s'élevant dans le crépuscule. S'il en est ainsi, ils m'aideront à retrouver mes amis... »

Comme la nuit n'allait plus tarder à tomber et qu'il n'était plus temps de se mettre en route sous peine de s'égarer dans les ténèbres, Bob décida d'attendre le lendemain pour se mettre en route. La faim commençait à le tenailler et, s'orientant, il regagna le bord de la rivière en contournant la colline. Nulle part, il n'aperçut Lu Pu Lu qui, après l'avoir enfermé dans la Vallée des Mille Soleils, devait avoir regagné ses pénates.

Après avoir harponné quelques poissons, Bob dévora leurs filets crus, en songeant avec nostalgie aux *arepas*(1) frites dans l'huile que les Arhuacos ne manqueraient pas de lui offrir le lendemain. Ensuite, il chercha un refuge dans un arbre, s'installa sur une maîtresse branche et s'y attacha pour la nuit à l'aide d'une liane souple. Ainsi, il ne courrait pas le risque

(1) *Arepas* : Galettes de pâtes de maïs.

qu'un tapir le piétine durant son sommeil, ou qu'un puma vienne lui lécher les oreilles et le bout du nez. Tout ce qu'il avait à craindre, c'était de recevoir la visite, fort désagréable, d'un serpent venimeux ou d'une chauve-souris vampire, mais tout ce qu'il pourrait faire c'était espérer que rien de semblable ne se produirait.

L'aube le trouva un peu courbaturé, mais indemne.

Après avoir établi des points de repère, choisi un chemin qui, passant par les crêtes, lui éviterait de cheminer en pleine forêt, Bob se mit en route. D'après ce qu'il avait pu en juger, le plateau devait être éloigné à peine de deux lieues ce qui, même, sous un tel climat, ne présentait pas trop de difficultés pour un marcheur aguerri.

« Pourvu, songea-t-il en marchant, que les Arhuacos n'aient pas décampé avec l'aube. Peut-être, après tout, s'agissait-il là seulement d'un bivouac provisoire... »

En route depuis un quart d'heure à peine, il fit une réconfortante constatation : là-bas, la fumée s'élevait à nouveau.

Après avoir, pendant plus de trois heures, longé des crêtes, Bob fut obligé de descendre à flanc de montagne, pour traverser la forêt. Cette fois cependant, il ne craignait plus de s'égarer, car il suivait un sentier indien qui, à en juger par son orientation, devait inmanquablement mener au plateau. En cas de doute, la boussole lui serait d'un secours décisif.

Durant une nouvelle heure, Bob continua d'avancer. Comme le chemin, servant depuis des siècles sans doute aux déplacements des Indiens, était nettement tracé, la marche s'avérait relativement aisée. De temps

à autre, Morane jetait un coup d'œil à sa boussole pour s'assurer s'il marchait dans la bonne direction car, à plusieurs reprises, d'autres chemins étaient venus d'embrancher au sien.

Il ne devait plus être bien loin du plateau, quand un bruit qui ne ressemblait en rien à ceux de la forêt attira son attention. Il prêta l'oreille, pour acquérir bientôt une certitude : une troupe d'hommes montés venait à sa rencontre, à marche forcée.

Connaissant bien, dans les grandes lignes tout au moins, les mœurs des Arhuacos, Bob Morane n'ignorait pas que ceux-ci se déplacent très rarement à cheval ou à dos de mulet. Normalement, ces gens qui venaient à sa rencontre devaient donc être des civilisés. Amis ou ennemis? Préférant ne pas prendre de risques, Bob jugea préférable d'attendre avant de trancher cette incertitude. Quittant donc le chemin, il s'engagea dans le sous-bois et s'y tapit de façon à tout voir sans être vu.

L'attente ne fut pas très longue. Les bruits de sabots et de voix se précisèrent et des hommes montés à dos de mulets apparurent sur le chemin. Ils avançaient en file indienne et le Français en compta une vingtaine. La plupart d'entre eux étaient vêtus de guenilles, mais tous étaient coiffés de sombreros de paille et armés jusqu'aux dents. Leurs faces patibulaires, où se lisait une hébétude due à l'abus du rhum ou de la liqueur d'anis, en disait assez long sur leur qualité.

« Je veux bien être coupé en huit dans le sens de la longueur si ces gens-là ne sont pas des *bandidos* », songea Morane.

Quand la petite troupe de cavaliers se fut éloignée, le Français quitta le sous-bois et reprit son chemin. Il

ne dut pas marcher longtemps. Bientôt, la forêt s'éclaircit devant lui et il distingua un vaste espace libre de végétation. A nouveau, il se glissa dans le sous-bois et s'approcha, à demi courbé, de la lisière de la forêt, où il se dissimula derrière une souche d'arbre envahie par les plantes parasites.

D'où il se trouvait, Bob pouvait maintenant découvrir toute l'étendue du plateau. Celui-ci n'était pas bien vaste. D'un rayon de deux ou trois cents mètres au maximum, il était, sur les deux tiers de sa circonférence, cerné de montagnes abruptes. L'autre tiers touchait à la forêt de laquelle Morane venait de déboucher. Au centre, plusieurs huttes à la mode indienne étaient construites. L'une d'elles, beaucoup plus grandes que les autres, devait servir d'habitation commune. Un large auvent fait de palmes tressées courait tout le long de sa façade.

C'était devant cette grande case que le feu brûlait. Mais les trois hommes qui l'entouraient n'étaient pas des Indiens. Ils portaient des sombreros et serraient des carabines entre leurs genoux tout en buvant du café. Leur allure générale en disait assez long sur leur profession. Là, où Bob comptait trouver un camp indien, il tombait sur un repaire de brigands.

Mais l'attention de Morane fut vite détournée des trois hommes postés près du feu, car, non loin, sous l'auvent, il venait de distinguer deux autres personnages, qui semblaient attachés à de grossières chaises. Cent mètres peut-être, voire davantage, séparaient Morane de ces deux prisonniers. Pourtant, il les reconnut aussitôt. Il reconnut cette large carrure et cette chevelure rousse, cette barbiche de chèvre et ces lunettes cerclées d'acier. Les deux captifs n'étaient

autre que Bill Ballantine et le professeur Clairembart.

*
**

« Qu'est-ce que Bill et le professeur peuvent bien fabriquer là? » Telle fut la question que Morane, une fois le premier moment de surprise passé, se posa en apercevant ses deux amis. La seule réponse qu'il pouvait fournir c'était que ses compagnons, ayant eux aussi rencontré les *bandidos*, n'avaient pas eu, comme lui, la chance de leur échapper. Les explications plus circonstanciées viendraient plus tard.

La seconde pensée de Bob fut de libérer ses amis. Selon toute apparence, trois bandits seulement les gardaient. Ce n'était pas trop, on le sait, pour un gaillard de la trempe du commandant Morane. Pourtant, il y avait un hic. Les trois bandits étaient armés et il était possible que Bob ne parvienne pas à s'en rendre maître sans qu'aucun coup de feu ne soit tiré. Que se passerait-il alors? Les autres bandits, alertés par les détonations, reviendraient dare-dare, et tout serait gâché. D'autre part, Bob ne pouvait attendre trop longtemps, car il ne savait pas combien de temps ces mêmes bandits devaient être absents.

« Il me faut risquer le coup sans trop tarder, décida-t-il. Je vais tenter d'arriver derrière les huttes, de façon à pouvoir m'en approcher sans me faire repérer. Ensuite, il ne me restera plus qu'à jeter les dés... »

Sans hâte, mais régulièrement, il se mit en devoir de contourner le plateau tout en demeurant constamment à l'abri de la végétation. Il atteignit ainsi le flanc des

collines, le long desquelles, se dissimulant derrière le moindre accident de terrain, le moindre buisson, il continua à avancer jusqu'à ce qu'il fût parvenu derrière les cases, en un point où, s'il n'apercevait plus les trois gardiens, il ne pouvait davantage être aperçu par eux.

D'où il se trouvait, Bob distinguait trois mulets attachés à un pilier angulaire de l'une des huttes. « Trois, songea-t-il. Le compte y est. Juste ce qu'il nous faudra pour fuir. »

Il se mit à progresser en direction des cases en prenant soin d'amortir le bruit de ses pas. Il avait une distance de cent mètres environ à parcourir, avec seulement une herbe haute, mais assez rare, pour se dissimuler. Que l'un des bandits s'avisât de contourner les constructions, pour venir soigner les mulets par exemple, et il serait découvert.

Rien de semblable ne se passa cependant et ce fut sans encombre qu'il atteignit la grande hutte, derrière l'angle de laquelle il risqua un coup d'œil.

Les trois bandits se trouvaient à la même place que tantôt, auprès du feu. Un seul d'entre eux faisait face à Morane mais, quand il l'aperçut, il était trop tard. Déjà, Bob s'était découvert, braquant son revolver, tandis qu'il jetait d'une voix dure, coupante :

– Laissez tomber vos carabines, *amigos*, et levez-vous! *Pronto!... Pronto!...*

Les trois forbans durent comprendre au ton du nouveau venu que ce dernier ne plaisantait pas, car ils obéirent aussitôt.

– Maintenant, commanda encore Bob, détachez vos ceintures et lancez-les vers moi, sans essayer de toucher à vos revolvers...

Docilement, les trois hommes obéirent et, l'une après l'autre, les ceintures vinrent tomber dans la poussière, aux pieds de Morane.

Sans cesser de surveiller les bandits et de braquer son arme dans leur direction, Bob s'accroupit et arracha un couteau d'une des ceintures. A reculons, il marcha dans la direction de l'endroit où il savait que ses amis se trouvaient.

Déjà, des paroles avaient jailli.

– Ça, par exemple, commandant!... On vous croyait mort!...

– On peut dire, Bob, que vous arrivez à point!

Morane passa derrière Ballantine et, faisant toujours face aux trois scélérats, trancha les liens retenant ses bras.

– Continue à te libérer seul, Bill, dit-il en tendant le couteau à son ami, puis détache le professeur. Je dois tenir ces sacripants en respect.

Cinq minutes plus tard, les vauriens en question gisaient sur le sol, ligotés à leur tour. Quand ce fut terminé, les trois Européens se donnèrent l'*abrazo* à la mode colombienne, en s'envoyant de grandes tapes dans le dos. Ensuite, Bob put demander les précisions qu'il attendait.

– Ah! ça, mes amis, fit-il, si je m'attendais! Pouvez-vous me dire comment je vous trouve ici?

– C'est relativement simple, Bob, expliqua le professeur Clairembart. Hier, alors que vous nous aviez quittés depuis quelques heures à peine, nous avons entendu des coups de feu. Devinant que vous vous trouviez en danger, Bill et moi – aucun Indien n'ayant accepté de nous suivre – nous nous précipitâmes dans la direction d'où venaient les détonations. Nous avons

été surpris par la bande d'un détrousseur de grands chemins nommé El Mozuelo et menés ici afin de servir d'otages...

– El Mozuelo, fit Bob. C'est également avec lui que j'ai eu maille à partir. Ce doit être sa troupe que j'ai croisée en venant ici. Où se rendait-elle?

– A la côte, dit Ballantine à son tour, pour une expédition qui, selon El Mozuelo lui-même, sera extrêmement fructueuse. Il est, bien entendu, superflu de préciser de quel genre d'expédition il s'agit... Mais vous, commandant?...

Le plus rapidement possible, Bob mit ses amis au courant de ses dernières aventures. Pourtant, Morane détourna vite la conversation, car il n'y avait pas de temps à perdre en vains bavardages.

– Quittons ces lieux maudits au plus vite, dit-il. On ne sait jamais... El Mozuelo pourrait, pour une raison ou une autre, être obligé d'ajourner son expédition et revenir plus tôt que prévu. Regagnons la côte sans l'attendre. Une fois là, nous aviserons...

Les trois prisonniers furent tirés à l'ombre de l'auvent, et Bob s'assura qu'ils n'étaient pas ligotés assez solidement pour ne pouvoir, au bout de quelques heures d'efforts, parvenir à se libérer. En effet, s'il voulait mettre les bandits hors d'état de nuire durant un certain temps, il ne désirait pas leur mort pour autant.

Après avoir sellé les mulets et garni leurs fontes de vivres et de munitions prélevées sur les réserves d'El Mozuelo, les trois amis se mirent en route vers l'ouest.

VI

Après plusieurs heures de chevauchée, Bob Morane, Bill Ballantine et le professeur Clairembart devaient atteindre la petite ville de Fundacion, si l'on peut donner le nom de ville à cette agglomération de maisons basses, pour la plupart en torchis où, seules, quelques villas cossues, logis de riches planteurs bananiers, jettent une note d'opulence.

Quand les trois amis mirent pied à terre sur la place centrale, ils n'avaient pas fière mine avec leurs vêtements déchirés, leurs visages sales et zébrés de griffures par les ronciers. Leur but était de gagner Ciénaga, base de leur expédition, où leur second guide métis avait reçu l'ordre de ramener leurs équipages en cas d'accident.

Comme Bob et ses compagnons soupçonnaient fort que les mulets pris aux bandits ne fussent des animaux volés, ils décidèrent de prendre le train. Grâce à quelques pesos que Morane retrouva, en fort mauvais état, au fond d'une poche ils purent acheter des billets de troisième classe pour le train du soir à destination de Santa Marta, via Ciénaga.

En attendant le train, Bob décida donc d'acheter une nouvelle chemise, car les nuits sont fraîches sous les tropiques. Il entraîna donc ses amis dans un de ses *almacen* où l'on vend de tout : de la pâte dentifrice aux machettes, en passant par le fil à coudre, les rubans et vêtements de toutes sortes.

Ce fut seulement quand, derrière le paravent servant de salon d'essayage, Bob passa la nouvelle chemise, qu'il trouva dans la vieille le petit soleil d'or que, le jour précédent, il avait pris au cou d'une momie, là-bas dans la Vallée des Mille Soleils, pour ensuite l'empocher instinctivement.

Pendant quelques instants, Bob contempla d'un air rêveur le grossier bijou posé au creux de sa main. Il regrettait un peu de l'avoir emporté car, dans son esprit, cela brisait un ordre établi, chaque momie devant, dans l'esprit des derniers Chibchas, posséder sa petite effigie du dieu Soleil. Il haussa les épaules et glissa l'objet d'or et d'émeraudes dans la poche de sa nouvelle chemise.

« Puisque, de toute façon, je ne puis le remettre où je l'ai pris, songea-t-il, ce sera là le seul souvenir que j'emporterai de mon aventure. »

Transportant leurs maigres bagages, Bob, Bill et le professeur regagnèrent la gare, où le train attendait, machine sous pression. C'était un infâme tortillard, bondé comme pour une partie de plaisir, et les trois compagnons eurent toutes les peines du monde à trouver place dans un compartiment rempli de matrones aux sacs volumineux et d'hommes en chapeaux de paille, certains armés de machettes passées en sautoir, tandis que d'autres, suivant la mode du pays, portaient des revolvers sous leurs chemises flottantes.

Quand ils eurent péniblement occupé les seules places disponibles, Morane et ses amis regrettèrent aussitôt qu'il n'y eût pas de premières classes dans ce train, les riches Colombiens voyageant exclusivement en voiture et en avion. Non que les trois Européens marquassent du mépris pour cette population laborieuse, mais ils se sentaient fatigués et, dans un compartiment de première classe, ils eussent pu s'étendre à leur aise pour dormir un peu.

Péniblement, le train s'était ébranlé pour se mettre à rouler à travers la campagne maintenant noyée de ténèbres. C'était à peine si, de temps à autre, par-delà la vitre dépolie par la poussière, l'on distinguait la grande silhouette figée d'un cactus-cierge ou, plus loin, sur la droite, le mur sombre et dentelé des sierras.

Le train roulait depuis vingt minutes à peine, quand il y eut un brusque arrêt qui jeta les voyageurs pêle-mêle l'un sur l'autre. Presque en même temps, les deux portes s'ouvraient pour découvrir deux individus hirsutes, chapeautés jusqu'aux yeux et braquant des carabines.

— Descendez tous! commandèrent-ils sur un ton n'admettant pas de réplique.

Dans le compartiment, des cris étouffés avaient retenti.

— *Los bandidos!... Los bandidos!...*

Morane, Ballantine et le professeur Clairembart échangèrent un long regard, mais ils n'eurent cependant pas le loisir de prononcer la moindre parole, car les deux nouveaux venus répétaient, sur un ton plus menaçant encore :

— Descendez tous!... *Pronto!... Pronto!..* Et les mains en l'air!...

Comprenant que, menacés par les carabines, ils n'auraient pas le temps d'atteindre leurs armes pour chercher à se défendre, les trois amis trouvèrent plus sage d'obéir. En même temps que les autres occupants du compartiment, ils descendirent sur le ballast où, déjà, les passagers des autres wagons avaient été rangés sous la garde d'une vingtaine de forbans dépenaillés dont quelques-uns brandissaient des torches tandis que les autres braquaient leurs carabines. Deux hommes passaient de voyageur en voyageur, l'un fouillant avec dextérité chacun d'entre eux et subtilisant portefeuilles, montres, bijoux et autres valeurs qu'il jetait dans un sac tenu par son compagnon.

Du menton, Ballantine désigna à Morane le premier des deux hommes, un personnage maigre comme un jour de carême, avec un visage et un cou décharné d'oiseau charognard. Sur ses hanches ceinturées de cartouchières, pendaient deux énormes revolvers à crosse de nacre.

– El Mozuelo, souffla l'Écossais.

Morane se mordit les lèvres. Il connaissait à présent la nature de cette « expédition fructueuse » dont avait parlé le bandit. Il s'agissait tout simplement de l'attaque de ce train, à bord duquel le hasard – ou plutôt le mauvais sort – avait voulu qu'ils se trouvassent, ses compagnons et lui.

– Que faisons-nous, commandant ? interrogea Bill à voix basse. On fonce pour essayer de brûler une fois encore la politesse à ce gibier de potence ?

Cette solution audacieuse tentait assez Morane, et il est fort possible que, s'il s'était trouvé seul en compagnie de Ballantine, il s'y fût résolu. Mais il y avait le

professeur Clairembart, dont l'âge était un gage de sagesse.

– Rien à faire, souffla à son tour l'archéologue en montrant les hommes armés. Ils nous auraient abattus avant même que nous eussions fait quelques pas...

Même si Bob et Ballantine eussent voulu passer outre à ce prudent avis, ils n'en auraient pas eu le loisir, car El Mozuelo et l'homme au sac étaient parvenus à hauteur des trois Européens. En apercevant le professeur et Bill, le chef des bandits sursauta d'étonnement. Il croyait ses prisonniers demeurés là-bas, dans son repaire des sierras, et voilà qu'il les retrouvait parmi les passagers de ce train.

Durant quelques secondes, El Mozuelo demeura muet de surprise, puis il parut comprendre et éclata d'un rire féroce.

– J'ai l'impression, *amigos*, fit-il, que vous avez réussi à brûler la politesse à vos gardiens. Mais l'on n'échappe pas ainsi à El Mozuelo qui, vous devriez le savoir, a depuis longtemps conclu un pacte avec Belzébuth son vieux *compadre*.

Passant devant le savant et l'Écossais, El Mozuelo s'arrêta face à Morane et le dévisagea. Au bout d'un moment, il éclata à nouveau de rire. Un rire qui résonna comme le piaillement d'un vautour.

– Et voilà sans doute le troisième, qui m'a échappé et que je croyais noyé. Décidément, l'enfer est avec moi...

Morane resta muet. Il avait reconnu la voix du personnage qui l'avait interpellé alors que, dans les sierras, il fuyait les bandits, et il trouvait inutile de formuler le moindre commentaire.

Rapidement, le chef des bandits s'était mis à fouiller

les trois Européens. Sur Clairembart et Ballantine, qui avaient déjà été dévalisés, il ne devait pas découvrir grand-chose, à part armes et munitions. Dans la poche de la nouvelle chemise de Morane cependant, il trouva le petit soleil d'or que le Français y avait glissé dans le magasin de Fundacion.

Longuement, le forban tourna et retourna l'objet entre ses doigts avides, tout en le considérant, puis il murmura :

– Un bijou ancien... Un soleil d'or... Cela me rappelle certaine légende indienne parlant d'une vallée où seraient cachés des trésors fabuleux.

Ensuite, il releva la tête vers Morane pour demander :

– Où avez-vous trouvé cela ?

Bob ne doutait pas que, comme tout habitant du Magdalena, El Mozuelo eût entendu parler de la Vallée des Mille Soleils. Aussi préféra-t-il ne pas répondre. Le brigand n'insista d'ailleurs pas, car il était évident que le temps pressait.

– Vous ne voulez pas répondre, fit-il toujours à l'adresse de Morane. Parfait... Mais, avant longtemps, je vous obligerai bien à parler, vos compagnons et vous... A l'endroit où vous avez trouvé ce bijou, il doit y en avoir beaucoup d'autres de ce genre, votre silence le prouve, et vous m'indiquerez le chemin pour y parvenir. Je connais des tortures qui délient les langues les plus rebelles...

Se tournant vers ses hommes, le forban leur jeta un ordre et trois mulets sellés furent amenés, sur lesquels Bob et ses amis furent contraints de monter.

Quelques instants plus tard, les bandits et leurs

prisonniers s'éloignaient de la voie ferrée, en direction des sierras.

*
**

Depuis une demi-heure environ, El Mozuelo et sa troupe avaient quitté les abords du chemin de fer pour, après avoir traversé la route de terre descendant vers le sud, gagner les premiers contreforts des montagnes.

Décidés à prendre leur mal en patience devant ce coup du sort rendant vains tous les efforts des heures précédentes, Morane et ses amis se tenaient cois. Ils savaient ne rien avoir de bon à attendre des brigands, et ils se demandaient comment ils allaient pouvoir se tirer de ce nouveau mauvais pas. Certes, Bob pouvait proposer un marché à El Mozuelo en lui révélant le secret de la Vallée des Mille Soleils contre leur liberté à tous trois. Le Français savait cependant ne pouvoir compter sur la parole du forban qui, sans doute, une fois en possession du trésor, s'empresserait de faire massacrer ses prisonniers.

Morane qui, tout en chevauchant au pas lent de sa monture, laissait errer son regard sur les environs, sursauta soudain. Pendant un bref instant, il avait cru apercevoir, entre deux rochers, une forme humaine braquant un fusil. Sans perdre de temps à se demander si c'était là réalité ou si, au contraire, il venait d'être le jouet d'une illusion, il hurla :

– Bill, professeur!... A terre!... Vite!...

Cet avertissement venait trop tard, car plusieurs coups de feu claquèrent et deux des bandits vidèrent les étriers. Profitant du désordre produit par cette agression soudaine, Bob, Ballantine et le savant

s'étaient jetés à bas de leurs montures pour plonger tout de leur long dans les hautes herbes, en bordure du sentier, tandis que les balles sifflaient au-dessus de leurs têtes, touchant plusieurs hors-la-loi. Les autres s'étaient à leur tour, jetés au bas de leurs mulets pour se coucher à plat ventre et ouvrir le feu vers les rochers où se trouvaient dissimulés les invisibles agresseurs.

En dépit de ces velléités de résistance, le plus grand désarroi régnait parmi les hommes d'El Mozuelo, tant à cause de ce que l'attaque avait d'inattendu que de leur ignorance sur l'identité de l'ennemi.

Couchés dans les hautes herbes, Bob, Ballantine et le professeur, dont les brigands ne semblaient plus guère se soucier, se perdaient eux aussi en conjectures à ce sujet. Quels étaient ces hommes embusqués dans l'ombre? Amis ou ennemis? Il pouvait s'agir de forces de police, bien que celles-ci fussent fort désorganisées pour l'instant dans le nord du Magdalena, mais également de bandits aussi redoutables, sinon davantage, qu'El Mozuelo et ses forbans. Allaient-ils échapper au léopard pour tomber sous la griffe du tigre?

Tout à coup, la fusillade cessa du côté des assaillants et une voix sonore clama :

– Vous êtes cernés. Nous sommes cent, et vous êtes tout juste une vingtaine. Vous n'avez aucune chance de nous échapper. Mieux vaut vous rendre. Dans le cas contraire, vous serez massacrés jusqu'au dernier...

Il y eut un long moment de silence, car les bandits s'étaient arrêtés eux aussi de tirer. Finalement, El Mozuelo cria :

– Qui êtes-vous?

– Je suis le capitaine Valeriano, des forces armées

du valeureux Macabeo Salvadera. Je vous le répète : si vous ne voulez pas vous rendre, vous serez massacrés jusqu'au dernier. Au contraire, si vous déposez les armes, vous serez épargnés...

Le silence s'établit à nouveau sur les lieux du combat, silence troublé seulement par quelques imprécations poussées par les brigands. Au bout d'un moment, El Mozuelo cria à nouveau :

– Nous nous rendons... Jetez vos armes *amigos*...

A ce dernier commandement, qui s'adressait aux bandits, succéda un instant d'hésitation. Puis il y eut le bruit des carabines et des ceintures d'armes rebondissant sur le sol pierreux. A nouveau, quelques minutes s'écoulèrent dans un silence total. Ensuite, des silhouettes d'hommes braquant des fusils apparurent, nombreuses, entre les rochers. A la lumière de la lune, Bob Morane et ses deux compagnons purent se rendre compte qu'ils portaient tous des uniformes militaires.

– Ce sont bien des soldats, fit le professeur Clairembart. Nous sommes sauvés!...

– Ne nous emballons pas, jeta Morane. Les soldats en question ne me paraissent guère plus sympatiques que les forbans d'El Mozuelo. Ce n'est pas nécessairement l'habit qui fait le militaire...

En prononçant ces derniers mots, Bob eût aimé se tromper car, sous la lueur crue de la lune, la mise des nouveaux venus n'apparaissait en rien réglementaire. Il s'agissait en effet d'une véritable troupe de vanu-pieds, aux uniformes dépareillés, aux armes disparates et aux mines dont le moins qu'on pouvait en dire c'est qu'elles étaient patibulaires.

Ce fut Ballantine qui concrétisa verbalement les pensées en s'exclamant :

– Si ce sont là des soldats, je me demande comment, au garde-à-vous, ils peuvent mettre le petit doigt sur la couture du pantalon, car c'est tout juste s'ils en ont un, de pantalon...

VII

C'était un bien étrange spectacle que celui qui se déroulait à présent, sous la clarté blanche de la lune, dans ce vallon désolé de la sierra Nevada de Santa Marta où les cactus-cierges se dressaient telles d'énormes sentinelles de bronze. Un groupe d'une bonne vingtaine d'hommes, parmi lesquels se trouvaient Bob Morane, Bill Ballantine et le professeur Clairembart, les bras levés au-dessus de la tête, et tout autour ces soldats débraillés et hirsutes, aux vêtements en loques et qui, tout en les menaçant de leurs armes, allaient et venaient en lançant des plaisanteries grossières. Plusieurs de ces soldats avaient tiré leurs machettes – tous en portaient – et les aiguisaient sur des pierres. La terreur qui se lisait sur les visages des hommes d'El Mozuelo en disait assez sur leurs craintes, car nul n'ignorait que Macabeo Salvadera avait donné l'ordre, afin d'économiser les munitions, de massacrer tous les prisonniers à coups de machettes.

Et, tout à coup, un des militaires s'avança vers les prisonniers. C'était un gros homme au visage bouffi et aux moustaches relevées en crocs, dont l'uniforme

semblait en meilleur état que celui de ses compagnons. Sur ses épaulettes et sa casquette il arborait d'ailleurs les insignes de capitaine.

Il se mit à parler lentement, tout en caressant la lame d'une grande machette qu'il tenait à la main.

— *Caballeros*, commença-t-il en s'adressant aux prisonniers, vous avez été faits comme des rats. Aussi vrai que je m'appelle Valeriano! Depuis longtemps vous étiez surveillés, et votre dernière expédition vous a été fatale. Savez-vous ce que l'on a fait à des *ladrones* de votre espèce?

Bien entendu, aucun des hommes d'El Mozuelo n'eut garde de répondre. Le capitaine Valeriano continua :

— Eh bien! on les pend... à condition d'avoir assez de corde. Et, quand on n'en a pas assez, comme c'est le cas...

Valeriano eut un grand geste du bras et sa machette siffla dans l'air. Il éclata de rire et enchaîna aussitôt :

— J'espère qu'il est inutile de vous donner d'autres explications... Pourtant, il ne dépend que de vous d'avoir la vie sauve...

Il se tut et se mit à marcher de long en large, dans l'intention évidente d'accroître, par l'attente, la tension nerveuse des captifs. Au bout de quelques secondes, il fit face à nouveau et répéta :

— Il ne dépend que de vous d'avoir la vie sauve... Les troupes du gouvernement de Bogota préparent une grande offensive contre le Magdalena et mon maître, le vaillant général Macabeo Salvadera, a besoin d'hommes pour organiser la défense. Si vous acceptez de

combattre dans nos rangs, vous serez graciés. Si vous refusez, au contraire...

Pour la seconde fois, la lame de la machette coupa l'air.

Aussitôt, dans les rangs des bandits, ce fut une explosion de cris.

– *Viva Macabeo Salvadera! Viva el valiente general!... Viva Salvadera! Viva El Libertador!... Viva!... Viva!...*

Seuls, bien entendu, Morane, Ballantine et le professeur Clairembart ne se mêlaient pas à ce concert de louanges.

Le capitaine Valeriano avait remarqué que les trois Européens se tenaient cois. Il se dirigea vers eux en brandissant la machette de façon menaçante.

– Si je comprends bien, *señores*, jeta-t-il, vous n'êtes pas du même avis que ces valeureux *caballeros*? Peut-être n'aimez-vous pas notre uniforme?...

– Que nous l'aimions ou non, répondit Bob avec calme, cela ne fait rien à l'affaire, puisque, de toute façon, nous ne pouvons le revêtir, mes deux amis et moi. Nous sommes étrangers et...

Un soudain accès de fureur s'empara du capitaine et fit frissonner la cascade de chairs flasques de son triple menton.

– Etrangers! hurla-t-il. Etrangers!... Pour moi, vous êtes du gibier de potence, comme ces scélérats en compagnie desquels vous avez été capturés...

Ses énormes poings tendus, Bill Ballantine s'avança d'un pas vers le gros homme, en disant sur un ton de menace :

– Eh! minute, l'ami, faudrait voir à ne pas nous donner des noms d'oiseaux...

La main fine mais nerveuse du professeur Clairembart se posa sur le bras du géant, qu'il força à reculer.

– Gardez votre calme, Bill, souffla le savant. Nous ne sommes pas en position de monter sur nos grands chevaux...

Aussitôt, l'archéologue enchaîna à haute voix, à l'adresse du capitaine :

– Nous n'avons rien à voir avec ces bandits, señor. Nous étions dans le train et ils nous ont capturés, sans doute pour que nous leur servions d'otages. Je suis français, ainsi que le commandant Morane. Quant à mon second compagnon, il est sujet britannique...

Valeriano parut hésiter.

– Si vous êtes réellement étrangers, je suppose que vous pouvez le prouver, que vous avez vos passeports...

Les trois Européens échangèrent des regards contrits, et ce fut d'une voix moins assurée que Clairembart expliqua :

– Bien entendu, nous avons des passeports, avec des visas en règle, mais ils sont avec nos bagages, à Ciénaga...

On eût dit que quelqu'un venait de raconter une bonne blague au capitaine Valeriano, car il éclata d'un rire grossier.

– J'aurais dû m'en douter, dit-il sur un ton de triomphe, j'aurais dû m'en douter!... Vous avez des passeports mais, comme par hasard, ils se trouvent à Ciénaga...

Le gros homme marqua un temps d'arrêt, puis il tonna.

– Eh bien! señores, puisque vous êtes incapables de

prouver votre qualité d'étrangers, je vous considèrerai donc comme sujets colombiens et, par conséquent, obligés de servir dans les troupes du valeureux général Salvadera...

Bob Morane, qui sentait sa patience le quitter peu à peu, haussa les épaules pour déclarer d'un ton sec :

– Vous perdez votre temps, *señor capitan*. Les affaires de votre pays ne nous regardent pas, et nous ne tenons pas à nous en mêler.

– Ce qui veut dire, ricana Valeriano, que vous refusez de combattre pour notre cause...

– Tout juste!

– C'est parfait, vous l'aurez cherché...

La brute se tourna vers un groupe de soldats armés de machettes qui se tenaient à peu de distance et commanda :

– Sabrez-moi cette mauvaise herbe!

Brandissant leurs machettes, les soldats s'avancèrent à pas comptés vers Morane et ses amis.

– Je saute sur le gros plein de soupe, commandant, fit Ballantine en français, nous nous en faisons un bouclier et nous disparaissions dans la nature...

– Je crois en effet qu'il n'y a rien d'autre à faire, constata Morane. Vous êtes prêt, professeur?

Le savant laissa échapper un petit ricanement et dit à haute voix :

– J'ai l'impression que ce sera un baroud d'honneur, mes amis, mais je suis prêt quand même. Autant finir en beauté...

Les trois compagnons allaient passer à l'action, quand un cri arrêta les *macheteros*.

– Non, attendez, *amigos*!

C'était El Mozuelo, qui venait de s'avancer. Le

capitaine tourna des regards lourds de fureur vers le chef des bandits.

– Que signifie?

– Je vous conseille d'épargner ces hommes, *señor capitán*, dit encore, sans se troubler, le forban. Ce sont réellement des étrangers et, vivants, ils pourront rendre de plus grands services que morts au valeureux général Salvadera.

Le ton sur lequel El Mozuelo avait parlé était à ce point péremptoire que le capitaine Valeriano hésita.

– Que voulez-vous dire par : rendre de grands services au valeureux général Salvadera? interrogea-t-il.

– Il m'est interdit de vous renseigner, fit El Mozuelo de la même voix autoritaire, car le secret de tout ceci appartient désormais au général. Je puis néanmoins vous garantir que, si vous m'écoutez, vous aurez droit à toute la reconnaissance du *Libertador*...

Durant quelques minutes, le capitaine demeura songeur, une expression de doute inscrite sur ses traits bouffis. Ce fut sans doute l'espoir de mériter la reconnaissance de Macabeo Salvadera qui l'emporta chez lui sur la méfiance.

– Pour le moment, *señor Mozuelo*, je vous crois. Mais gare à vous si, une fois à Santa Marta, je m'aperçois que vous m'avez menti...

Il se tourna vers Morane, Ballantine et Clairembart, pour continuer aussitôt :

– Pour l'instant, je vous laisse la vie sauve. Ce sera le général lui-même qui décidera de votre sort. Si vous pouvez réellement lui rendre service, tant mieux pour vous. Dans le cas contraire...

En prononçant ces derniers mots, le sinistre capitaine Valeriano se passa le doigt d'une oreille à l'autre

ce qui, dans tous les pays du monde, est une menace d'avoir la gorge tranchée...

*
**

Après avoir été amenés, ligotés sur les mulets, jusqu'à la route, Morane, Bill et le savant avaient été hissés sur des camions et conduits à Santa Marta, où on les avait enfermés dans un vieil hôpital transformé provisoirement en prison.

Quand la lourde porte bardée de bronze de la petite pièce où on les avait jetés se fut refermée sur eux, ils purent donner libre cours à leur désappointement. Morane et Bill surtout, le professeur Clairembart essayant, au contraire, de prouver à ses jeunes amis que tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes. En effet si, dès leur départ de Fundacion, la situation avait empiré quand ils étaient retombés aux mains d'El Mozuelo, elle s'était par contre améliorée puisque, après avoir failli être massacrés à coups de machettes, ils se retrouvaient maintenant tous trois sains et saufs.

— Ouais, sains et saufs, avait fait remarquer Bill Ballantine. Mais pour combien de temps? D'après ce que j'ai entendu dire de ce Macabeo Salvadera, nous n'avons guère à nous féliciter d'être tombés entre ses mains. On ne doit pas lui avoir donné pour rien le surnom de « Tigre du Magdalena ».

Mais Bob Morane semblait avoir, à son tour, recouvré toute sa confiance.

— Le professeur a raison, Bill, intervint-il. Nous sommes en vie, et cela seul compte. Pour le reste, nous parviendrons bien à nous débrouiller. Que diable,

n'avons-nous déjà pas eu affaire à des ennemis bien plus coriaces que ce Salvadera?

Tout d'abord, un peu dépassé par la succession rapide des événements, il n'avait pas non plus compris les raisons de l'intervention du chef des *bandidos*, mais à présent il commençait à y voir clair. Si ses suppositions étaient exactes, la situation ne tarderait pas à se compliquer davantage, et c'était afin de ne pas inquiéter ses amis qu'il évitait de leur faire part de ses doutes.

De toute façon, la conversation devait être interrompue par plusieurs soldats armés qui firent irruption dans la pièce. Sans ménagements, mais sans excessive brutalité non plus, ils obligèrent les trois Européens à se lever et à sortir dans le couloir.

— Où nous emmenez-vous? interrogea Morane.

Tout ce qu'il reçut comme réponse fut un coup de crosse de fusil dans les reins.

On leur fit suivre un long couloir au plafond mouluré, traverser un large patio aux colonnes duquel quelques sentinelles somnolentes se trouvaient adossées, suivre un nouveau couloir et s'arrêter enfin devant une porte à double battants qui fut ouverte. Les trois prisonniers furent alors poussés dans une grande pièce sommairement meublée et éclairée seulement par la lumière d'un jour encore pâle pénétrant par des fenêtres grillagées à la mode espagnole. Dans cette pièce, deux hommes se tenaient, assis simplement sur des chaises à hauts dossiers. L'un de ces hommes n'était autre qu'El Mozuelo. Le second était un personnage trapu, au visage large éclairé par des yeux bridés, aux regards fuyants, et dont le front bas,

presque inexistant, était couronné par une chevelure lisse qui, soigneusement cosmétiquée, brillait comme de la toile cirée; au-dessus de la lèvre supérieure, des moustaches, soigneusement cosmétiquées, elles aussi, tenaient raides comme celles des chats. L'inconnu portait un uniforme d'une coupe trop parfaite, et chamarrée à ce point que Morane et ses compagnons comprirent aussitôt se trouver en présence de l'ex-colonel Macabeo Salvadera, devenu général et aspirant dictateur par sa propre volonté.

« Ce que je craignais est arrivé, songea Morane. Salvadera et notre Bon-à-Rien ont fait alliance. En partant du principe que, seuls, ceux qui se ressemblent s'assemblent, nous voilà en présence d'un fameux couple de coquins.

Le général avait dévisagé avec insistance les trois Européens dès leur entrée dans la pièce.

– Ainsi, señores, dit-il finalement, s'il faut en croire mon ami Ignacio Belerofonte – ce devait être là le vrai nom d'El Mozuelo – vous détiendriez le secret d'un trésor fabuleux caché quelque part dans les sierras. Qu'y a-t-il de vrai en cela?

– Ce qu'il y a de vrai, fit Morane qui s'attendait à cette question, c'est que votre « ami » Ignacio Belerofonte, mieux connu sous le nom d'El Mozuelo, chef de brigands notoire, est en train de sombrer lentement dans une douce folie. Il ne suffit pas de raconter des histoires, il faut fournir des preuves...

Macabeo Salvadera se contenta de hocher la tête en disant :

– Vous me voyez très embarrassé, señores, car le señor Belerofonte m'a affirmé avoir pris sur l'un de vous un bijou ancien enrichi d'émeraudes et qui, s'il

faut l'en croire, pourrait provenir de la légendaire Vallée des Mille Soleils.

Feignant la plus grande surprise, Bob Morane se tourna vers le professeur Clairembart et Bill Ballantine en disant :

– La Vallée des Mille Soleils?... Avez-vous déjà entendu parler de cela, mes amis?

L'archéologue secoua la tête.

– Jamais, Bob. Aussi vrai que je suis entomologiste de mon état et daltonien de naissance...

Bien entendu, comme le savant était archéologue et myope, il ne courait guère le risque de mentir.

L'Écossais, lui, avait éclaté de rire, pour déclarer, en secouant ses épaules de géant :

– La Valle des Mille Soleils, commandant? Jamais entendu parler d'un truc pareil, et celui qui l'a inventé devait avoir les yeux plus gros que la tête. Faudrait une fameuse vallée pour y loger mille soleils, entendu que le nôtre est à lui seul, si mes souvenirs scolaires sont bons, un million trois cent mille fois et des poussières plus gros que la Terre.

– Vous voyez, señor général, enchaîna Morane à l'adresse de Salvadera, aucun d'entre nous n'a entendu parler de votre vallée.

– Et ce bijou qui aurait été en possession du señor Belerofonte, demanda encore, sans se démonter, Maçabeo Salvadera, n'erez-vous également son existence?

Morane, qui était perspicace, avait aussitôt enregistré le « aurait été » précédant les mots « en possession ». Aussi fut-ce avec un certain détachement qu'il répondit :

– Je ne sais pas de quel bijou vous voulez parler,

señor général. Pourquoi d'ailleurs, s'il existe réellement, votre « ami » ne l'exhibe-t-il pas ?

Dans les yeux bridés, aux regards fourbes, du chef révolutionnaire, passa une expression de doute.

– C'est que, fit-il, toujours selon le *señor* Belerofonte, un de mes soldats, en le fouillant, lui aurait dérobé le bijou en question...

Cette fois, Bob éclata de rire.

– Votre *señor* Belerofonte a décidément beaucoup d'imagination, *señor* général. Il a inventé tout cela pour se donner de l'importance auprès de vous, gagner votre confiance. En réalité c'est un fieffé menteur, et rien d'autre...

Jusqu'à présent, El Mozuelo n'avait pas pris part à la conversation. Cependant, à l'accusation de mensonge il se dressa soudain, en hurlant :

– C'est vous qui mentez ! Vous savez que ce bijou existe.

Pas un seul instant, Morane ne se départit de son calme. Assez paradoxalement, c'était le bandit qui était sincère, et lui, l'homme honnête et droit, qui dissimulait la vérité. Aussi fut-ce sans hésiter qu'il répondit au scélérat :

– Puisque vous me provoquez, ce sera ma parole contre la vôtre. Quand on a mérité le surnom d'El Mozuelo, on ne doit pas jouer au chevalier sans peur et sans reproche...

Durant un instant, on crut que le chef des *bandidos* allait se précipiter sur Morane, qui l'attendait de pied ferme, mais il n'en fut rien. Macabeo Salvadera avait parlé, d'une voix tranchante :

– Asseyez-vous, *señor* Belerofonte, et ne parlez plus désormais sans ma permission...

La rage peinte sur son long visage marqué de tous les stigmates du crime, El Mozuelo se rassit, et Salvadora continua aussitôt, à l'adresse de Morane et de ses compagnons.

— Quant à vous, señores, ne croyez pas vous en tirer à si bon compte. Si le bijou dont parle notre ami existe réellement, il sera retrouvé, même si je dois faire fusiller l'un après l'autre les soldats qui vous ont capturés. Si, alors, j'acquiesce la certitude que vous connaissez réellement l'emplacement de la Vallée des Mille Soleils, je vous garantis que, de gré ou de force, vous m'en révélez l'emplacement. J'ai besoin d'argent, de beaucoup d'argent, pour acheter des armes afin de pouvoir continuer, jusqu'à la victoire, ma lutte contre le gouvernement central, et je ne reculerai devant aucun moyen pour m'en procurer...

De cela, ni Bob, ni Bill Ballantine, ni le professeur Clairembart ne doutaient. Ils savaient que, si le petit soleil d'or était retrouvé, de nouveaux ennuis foudraient sur eux.

VIII

Les trois amis avaient été ramenés dans leur prison où, en leur absence, on avait dressé des lits de camp. Comme Bob et ses deux compagnons commençaient à se sentir exténués après les longues heures d'émotion qu'ils venaient de vivre, ils s'allongèrent et, presque aussitôt, sombrèrent dans le sommeil.

Vers midi, on devait leur apporter un repas substantiel, composé de riz cuit et de viande bouillie, le tout relevé d'une sauce aux piments et arrosé d'une grande gargoulette d'eau fraîche.

N'ayant plus rien mangé depuis la veille, les trois prisonniers firent honneur à ces victuailles un peu grossières mais que leurs estomacs affamés trouvèrent pourtant succulentes.

L'après-midi touchait à sa fin quand trois soldats pénétrèrent dans la pièce et ramenèrent les prisonniers dans la salle où, le matin déjà, ils avaient été reçus par Salvadera.

Le général, toujours accompagné d'El Mozuelo, les y attendait. Tout de suite, Bob Morane remarqua

l'objet que Macabeo Salvadera faisait balancer doucement devant sa poitrine : le soleil d'or.

« Aïe, se dit le Français, ce que nous craignons est arrivé! »

– Que pensez-vous de ceci, señor Morane? avait immédiatement demandé Salvadera en abaissant ses regards vers le bijou.

Bob haussa les épaules.

– Que voulez-vous que j'en pense, señor général? fit-il d'une voix faussement indifférente. Sans doute avez-vous déniché cette quincaillerie dans un *almacen* quelconque...

Macabeo Salvadera sourit sans se démontrer.

– Il ne s'agit pas de quincaillerie, et vous le savez bien. Regardez donc de plus près. Mais regardez donc!...

Morane obéit, et il fut obligé de reconnaître :

– Eh bien!... oui, un bijou en or. N'importe quel bijoutier serait capable d'en ciseler un semblable...

Continuant à sourire, le général constata :

– Votre mauvaise foi est évidente, señor Morane. Il s'agit là de ce joyau que mon ami Ignacio Belerofonte vous a subtilisé. Cet après-midi, j'ai fait réunir tous les soldats faisant partie du groupe vous ayant arrêté dans la sierra. J'en ai fait fusiller quelques-uns pour l'exemple et l'homme qui avait pris le bijou s'est empressé de me le remettre. Bien entendu, il a aussitôt payé son larcin de sa vie. Je vous ai dit ce matin que j'avais besoin de beaucoup d'argent et que je ne reculerais devant rien pour m'en procurer. Où avez-vous trouvé ce bijou ancien?

Ce fut donc sans le moindre étonnement que Morane s'entendit déclarer :

– Je vois ce bijou pour la première fois.

Le calme que, jusqu'ici, le général avait affiché, sembla se volatiliser brusquement. Salvadera se dressa d'un bond, l'index pointé vers Bob. Il hurla :

– Vous mentez ! Le señor Belerofonte a, au contraire, dit la vérité jusqu'ici, puisque nous avons retrouvé le bijou sur un soldat qui a effectivement reconnu le lui avoir dérobé. L'entêtement que vous mettez à nier l'évidence prouve que vous avez quelque chose à cacher et que, là où vous avez trouvé le bijou, il existe d'autres objets semblables, ou plus précieux encore.

– Pensez ce que vous voudrez, jeta Morane en criant plus fort que son interlocuteur. Désormais, je ne parlerai plus qu'en présence de mon consul...

A ces derniers mots, Macabeo Salvadera se calma soudain. Il se rassit et un sourire narquois reparut sur ses lèvres épaisses.

– Votre consul, señor Morane ! Vous me faites rire avec votre consul ! Tout d'abord, il n'y a pas de consul à Santa Marta. En outre, vous n'ignorez pas que la guerre civile règne dans ce pays et que, en cette circonstance, on fait bien peu de cas des lois internationales...

L'aspirant dictateur fit une pause, puis reprit :

– Mieux vaut oublier votre consul et vous décider à parler, señor Morane. Si vous refusez, je trouverai bien le moyen de vous délier la langue. Je pourrais peut-être faire fusiller un de vos amis sous vos yeux. Ce grand gaillard à la chevelure de feu par exemple. – Le scélérat désignait Ballantine. – Ne serait-ce pas dommage qu'un homme si grand, si fort, si plein de santé, périsse fauché à la fleur de l'âge ?

La menace porta, et Morane se troubla. Bill s'en rendit compte, car il intervint aussitôt, en français :

– Ne vous laissez pas embobiner, commandant. Il me suffit de me jeter sur ce pantin chamarré, de lui briser les reins, et ensuite nous fonçons...

Mais Bob savait que ce ne serait pas si simple. Le professeur Clairembart semblait lui aussi de cet avis.

– Ne continuons pas à jouer ce petit jeu, Bob. Nous ne pouvons gagner. Mieux vaut indiquer l'emplacement du trésor à notre geôlier. De toute façon, puisqu'il ne nous intéresse qu'au point de vue archéologique, nous n'avons rien à y perdre. Et nos vies valent tout l'or de la terre...

C'était à présent ce dernier avis que partageait Morane.

– Vous avez gagné, *señor* général, dit-il. Je vais vous indiquer le chemin à suivre pour atteindre la Vallée des Mille Soleils...

*
**

Lorsque Bob Morane se tut, il avait relaté à Salvadera les circonstances dans lesquelles, voulant fuir les *bandidos*, il avait, par hasard, atteint la vallée où, depuis des siècles, se trouvait enfoui le trésor des Chibchas.

Macabeo Salvadera et El Mozuelo triomphaient. Pourtant, le général possédait assez de bon sens pour ne pas se laisser emporter aveuglément par la cupidité. Quand Bob eut fini de parler, il fit la moue, tandis que son regard, jusqu'alors fuyant, prenait une acuité soudaine, comme s'il avait voulu lire dans l'esprit du Français.

– Il est possible que vous nous ayez tout dit, *señor*

Morane, finit-il par déclarer, mais il est possible aussi que vous nous ayez menti sur certains points, que vous nous ayez caché certaines choses. Voilà pourquoi, demain, vous nous accompagnerez, le señor Belerofonte et moi, jusqu'à la Vallée des Mille Soleils, tandis que vos amis demeureront ici sous bonne garde. Quand nous serons en possession du trésor, je vous rendrai la liberté à tous trois...

Durant un instant, il regretta d'avoir parlé, mais il savait n'avoir pas eu le choix, car il jouait la vie de ses amis et, ensuite, la sienne. A présent que le mal était fait, il n'y avait plus qu'à chercher à s'en sortir sans trop de mal.

Bob avait donc feint de croire Salvadera. Il s'était incliné, pour déclarer :

– Je suis naturellement à votre disposition, señor général. Je vous conduirai là où vous le désirez.

– Nous partirons demain, à l'aube, avec une petite escorte. Evidemment, ne croyez pas pouvoir vous échapper. Vous serez sans cesse surveillé de près.

Morane fit mine de ne pas avoir entendu. Il tenait les yeux fixés sur El Mozuelo, qui triomphait. Sur le visage du bandit, une telle joie abjecte se lisait que Bob se sentit pris d'un désir de l'effacer à coups de poing, car il n'oubliait pas qu'El Mozuelo était à la base de tous leurs ennuis. Il se contenta cependant et, Salvadera ayant jeté un ordre aux soldats, il suivit ses amis au-dehors.

*
**

– Croyez-vous réellement, commandant, que quand vous aurez conduit Salvadera à la Vallée des Mille Soleils, il nous fera mettre à mort?

Les trois amis avaient réintégré la petite chambre leur servant de cellule. C'était Bill qui venait de parler. Morane ne répondit pas. Il se contenta de se tourner vers Clairembart et de demander :

– Qu'en pensez-vous, professeur?

Le savant fit la grimace et sa barbiche de chèvre fut agitée d'un tremblement convulsif, ce qui indiquait chez lui un grand désarroi.

– Ce que j'en pense, Bob? J'ai, comme vous sans doute, étudié les traits de Salvadera alors qu'il nous promettait la liberté et, à son expression, j'ai eu la certitude très nette qu'il nourrissait au contraire des projets sinistres à notre égard. J'ai aussitôt regretté de vous avoir conseillé de tout lui raconter en ce qui concernait la Vallée des Mille Soleils.

– De toute façon, nous ne pouvions rien faire d'autre, constata Morane. Nous étions au pied du mur. Si je n'avais pas reconnu avoir trouvé le bijou et indiqué à quel endroit, Salvadera aurait certainement mis à exécution sa menace de fusiller Bill.

Pendant un moment, Bob se tut, passant et repassant les doigts de sa main droite ouverte dans la brosse de ses cheveux. L'expression de son visage aux traits durs indiquait qu'un combat se livrait en lui. Finalement, il eut un geste de colère et serra les poings.

– J'enrage d'avoir dû indiquer l'emplacement du trésor à ces deux scélérats! Le diable seul sait l'usage qu'ils pourront en faire. Enfin, ils ignorent comment pénétrer dans la vallée puisque la faille que j'ai empruntée est bouchée. Ils ignorent également l'existence du vieux gardien aux flèches empoisonnées. Peut-être leur donnera-t-il du fil à retordre...

– Quand vous serez sur place, commandant, fit

remarquer Ballantine, Salvadera vous obligera à lui indiquer le chemin par lequel vous avez quitté la grotte. Et, autant qu'eux, vous courrez le danger de recevoir une flèche tirée par Lu Pu Lu...

Morane demeura à nouveau songeur, puis il sourit. Il semblait avoir pris une soudaine décision.

– Non, Bill, fit-il, cela ne se passera pas comme tu l'imagines, car je n'accompagnerai pas ces deux vautours.

Un moment, le professeur Clairembart et Bill Ballantine considérèrent leur ami comme si celui-ci avait soudain perdu la raison. Mais ils le connaissaient trop bien pour demeurer longtemps sur une telle impression.

– Que comptez-vous faire, Bob? interrogea doucement Clairembart.

Morane éclata d'un petit rire sec, narquois.

– Ce que je compte faire, professeur? Ce que nous allons faire, plutôt? Nous allons tout simplement nous donner de l'air, tirer notre révérence, hisser le grand foc. En un mot : fausser compagnie à notre ami Macabeo Salvadera.

IX

– Gardes!... A l'aide!... A l'aide!...

Dans l'énorme maison, silencieuse et déserte à cette heure nocturne, ces appels retentirent en faisant résonner tous les échos.

– A l'aide!... Gardes!... A l'aide!... *Por favor! Por favor!*

Une nouvelle fois, les appels roulèrent à travers les couloirs, rebondissant de muraille en muraille, se répercutant, faisant vibrer toute l'habitation telle une ruche folle, pour mourir enfin.

– Gardes... A l'aide... *Por favor!...*

Des coups sourds, frappés avec violence contre une porte, accompagnaient ces cris, qui devaient finalement obtenir le résultat cherché. Il y eut des bruits de bottes, des cliquetis d'armes, puis des pas lourds ébranlèrent les dalles centenaires des corridors.

– Que se passe-t-il, là-dedans?

– Ouvrez la porte!... L'un de nous va mourir!... Ouvrez la porte!... *Pronto!... Pronto!...*

L'un des gardes fit tourner une clef dans la serrure et poussa le battant, qui s'ouvrit sur un spectacle qui,

tout d'abord, laissa les soldats surpris et indécis. Contre le mur d'en face, le professeur Clairembart était affaissé, haletant, la bouche tordue et les yeux révulsés, tandis qu'un râle intermittent s'échappait de sa poitrine houleuse. Tout près, lui soutenant la tête, Bob Morane était agenouillé. Il tourna vers les soldats un visage ravagé d'inquiétude.

– C'est le cœur, jeta-t-il, d'une voix angoissée. Il faudrait un médecin! Vite!... Lui faire une piqûre, ou il va mourir... Aidez-moi à le transporter sur le lit...

Ces soldats servaient une mauvaise cause, mais ils étaient quand même des hommes. Aussi, leur premier mouvement fut-il de s'avancer pour porter aide à leur semblable dans la détresse. Alors seulement, ils se souvinrent que, normalement, il devait y avoir trois captifs dans la pièce. Trop tard cependant. Derrière eux, une masse pesante bougea. Ils voulurent faire volte-face mais, déjà, les poings énormes de Ballantine frappaient, couchant deux d'entre eux sur le sol. Avec une rapidité de bête sauvage, Morane bondissait à son tour sur le troisième garde et, d'un violent crochet du droit, le mettait hors de combat.

Le professeur Clairembart, qui n'avait jamais cessé de se porter comme un charme, se releva, tandis que Bill allait refermer la porte.

– Vite! fit Morane en désignant les soldats toujours inanimés. Dépouillons-les de leurs uniformes. Ensuite, nous les ligoterons et les bâillonnerons solidement. Toi, Bill, tu prendras les vêtements du plus grand. Vous, professeur, du plus petit. Il faut que, dans cinq minutes, tout soit terminé...

Les trois amis se penchèrent sur les soldats et, avec une dextérité qu'auraient pu leur envier ces détours-

seurs de cadavres qui, jadis, suivaient les armées napoléoniennes, ils se mirent en devoir de les dépouiller de leurs vêtements et de leurs armes. Cela fait, il les bâillonnèrent et leur entravèrent poignets et chevilles.

– Nous passerons les uniformes par-dessus nos vêtements, ordonna Bob, de façon à pouvoir nous en débarrasser quand nous le voudrons. Port illégal d'uniforme, c'est un délit assez grave, mais nous n'avons pas le choix.

Quelques minutes plus tard, ils en avaient terminé, tandis que les soldats, qui avaient repris conscience, se tordaient en vain dans leurs liens. On ne pouvait dire que les trois amis avaient fière mine dans leurs nouveaux atours, mais ils avaient cependant à penser à tout autre chose qu'à leur élégance. Bill particulièrement, que sa taille et sa carrure de géant désavantageaient, paraissait ridicule avec sa tunique étriquée, dont il n'avait réussi à fermer qu'un bouton sur deux, ses manches et ses pantalons trop courts, son casque qui lui tenait sur le dessus de la tête, dissimulant à peine ses cheveux roux.

– Filons! jeta Morane sans se soucier de la mine piteuse tirée par l'Écossais. Jusqu'ici, nous nous en sommes tirés. Ne gaspillons pas notre avantage...

Fusils à l'épaule, ils quittèrent la pièce pour, après avoir refermé soigneusement la porte derrière eux, s'avancer à la file indienne à travers les couloirs. Morane, dont l'allure pouvait paraître la moins insolite, marchait en tête, et ce fut sans faire la moindre rencontre qu'ils atteignirent le grand patio éclairé seulement par quatre ampoules électriques, suspendues une à chaque angle.

Entre les colonnes, à gauche, Bob devina les silhouettes de quelques soldats : aussi préféra-t-il contourner le patio par la droite. Ses amis et lui ne durent pas passer inaperçus mais, de loin, dans la pénombre, grâce aux uniformes qu'ils avaient eu le soin d'endosser, ils ne durent pas attirer l'attention, car ce fut sans encombres qu'ils s'avancèrent dans le couloir menant au corps de garde.

Comme ils n'étaient plus qu'à quelques mètres de la porte cochère donnant sur la rue, un sous-officier s'avança vers eux. Tout d'abord, il crut avoir réellement affaire aux soldats qui, alertés par les cris des prisonniers, étaient allés aux nouvelles, car il demanda, à l'adresse de Morane :

– Alors, caporal, que voulaient-ils ?

Bob n'était plus qu'à deux mètres de lui quand il s'aperçut de sa méprise et balbutia :

– Mais, qu'est-ce que?...

Déjà, le Français avait appuyé le canon de son fusil contre la poitrine du sergent, en disant à mi-voix, mais sur un ton menaçant :

– Surtout, pas un mot...

Du menton, il désigna la porte du corps de garde et commanda :

– Entrez là !

Dans le corps de garde, il y avait quatre hommes qui, sous la menace des carabines braquées sur eux, n'opposèrent pas la moindre résistance. En un instant, ils furent désarmés, et Morane leur ordonna, ainsi qu'au sergent, de se ranger devant la muraille. Il se tourna alors vers Ballantine et dit simplement :

– A toi de jouer, Bill...

Le colosse s'avança et, coup sur coup, de cinq

crochets puissants, jeta les cinq soldats sur le sol, où ils ne bougèrent plus, privés de conscience.

– Maintenant, filons! jeta Bob.

Suivi de ses deux compagnons, il sortit du corps de garde et, en quelques enjambées, ils gagnèrent la rue.

*
**

Les habitants de Santa Marta affirment avec orgueil que cette ville – une des plus anciennes du Nouveau Monde – est une Rio de Janeiro en miniature.

Quand on regarde la cité en venant du large, on se rend compte que le front de mer peut se diviser en trois parties. A droite, le quartier résidentiel avec quelques grands hôtels et de luxueuses villas aux jardins descendant en pente douce vers la mer. Au centre – un peu déporté vers la gauche – le port commercial, dont l'unique wharf accueille les bateaux bananiers; à l'extrême gauche enfin, le port de pêche avec ses huttes basses et ses pirogues rangées comme des tuyaux d'orgue.

C'était vers ce port de pêche que Morane et ses compagnons avaient décidé de se diriger. Le but de Morane était en effet de gagner Ciénaga, où ils n'auraient plus à craindre les entreprises de Macabeo Salvadera. Par la mer, ils avaient plus de chances, à la faveur de la nuit et en longeant les côtes, d'atteindre Ciénaga sans être inquiétés.

A travers la ville endormie, Bob, Bill et l'archéologue se dirigeaient donc vers le port de pêche. Tant que l'alarme ne serait pas donnée, les uniformes qu'ils portaient leur assuraient toute sécurité. Néanmoins, ils

trouvaient préférable d'éviter, autant que possible, les patrouilles.

Pour éviter de passer par le port commercial, gardé nuit et jour militairement, ils avaient préféré effectuer un crochet vers le nord de la ville afin de sortir de celle-ci et gagner les collines – premiers contreforts de la Sierra Nevada – qui surplombent ce village de pêcheurs.

Ils venaient de dépasser les dernières maisons et de s'engager à travers la brousse quand, venant de la ville, une salve de coups de feu éclata soudain, déchirant le silence nocturne d'un long crépitement sonore.

Les trois hommes échangèrent des regards inquiets.

– L'alarme! fit Clairembart. Les hommes du corps de garde, que Bill a assommés, seront revenus à eux et tirent en l'air pour donner l'alerte.

Ils pressèrent le pas, gravissant le flanc d'une colline, descendant au creux d'un vallon, escaladant une nouvelle colline. Et, soudain, le grand miroir de la baie s'étala devant eux. Sous leurs pieds, au bas d'une falaise à pic, les maisons de pêcheurs s'alignaient, adossées au rocher, comme si la mer proche les y acculait. Sur la grève pierreuse, des embarcations de toutes tailles, allant de la simple pirogue creusée dans un tronc d'arbre à la barque pontée, étaient tirées.

Etendus à plat ventre à l'extrême bord de la falaise, les fuyards se mirent en devoir de chercher un chemin qui leur permettrait d'atteindre la grève sans les obliger à se livrer à des acrobaties périlleuses.

Au bout d'un moment, Bill désigna, sur la droite, un étroit escalier creusé dans le roc.

– Voilà ce qu'il nous faut, murmura-t-il.

– Si nous nous débarrassions de ces uniformes?
proposa Clairembart.

Mais Morane n'était pas de cet avis.

– Non, dit-il. En les abandonnant ici, ils pourraient être découverts, et nos poursuivants sauraient alors quel chemin nous avons pris. La disparition d'une pirogue pourra paraître déjà bien assez louche...

Sur ces paroles sages, les trois amis se dirigèrent vers l'escalier et s'y engagèrent, tandis que, derrière eux, la cloche de l'église continuait à sonner le tocsin.

Il leur fallut à peine quelques minutes pour atteindre la grève. Longeant les huttes de pêcheurs endormies, ils se dirigèrent vers l'extrémité du port. Sous leurs lourdes chaussures, les galets s'entrechoquaient avec un bruit d'assiettes heurtées. Mais ils n'y pouvaient rien. Comme ils avaient conservé les fusils pris aux trois gardes, ils se tenaient prêts à ouvrir le feu sur tout ennemi qui se présenterait.

Tout de suite, Ballantine avisa une grande pirogue munie d'un mât et portant à l'avant une voile roulée.

– Voilà ce qu'il nous faut, remarqua l'Écossais. Cette embarcation n'est pas trop importante. On mettra sans doute quelque temps à s'apercevoir de sa disparition.

– Espérons-le, fit Morane.

Leurs fusils jetés dans la pirogue, ils en agrippèrent tous trois le bordage et unirent leurs forces pour la mettre à l'eau. Ils y parvinrent aisément et grimperent à bord. Bill saisit une pagaie et, d'un bras vigoureux, entreprit de faire franchir au canot la petite barre les séparant de l'eau profonde.

– Doucement, conseilla Bob. Ces parages sont infes-

tés de requins, et je ne tiens pas à prendre un bain forcé, surtout la nuit...

Il saisit une pagaie et aida Ballantine à faire passer l'embarcation en mer calme, au-delà du mascaret qui, heureusement, n'était pas très violent.

Pendant que s'accomplissait cette manœuvre, le professeur Clairembart n'avait cessé de surveiller le rivage. Un avertissement vint.

– Bob!... Bill!... Des soldats!...

Au sommet de la falaise, presque à l'endroit où les fuyards se trouvaient un peu plus tôt, une demi-douzaine de silhouettes, facilement reconnaissables à leurs casques, se détachaient.

Les soldats devaient avoir aperçu les fuyards, car plusieurs coups de feu éclatèrent. Les balles firent s'élever de petits geysers tout autour de la pirogue.

– Plus vite! cria Bob à l'adresse de Ballantine. Plus vite!...

Les deux hommes appuyèrent davantage sur leurs pagaies et l'embarcation fila plus rapidement à la surface de l'eau calme. Pendant ce temps, le professeur Clairembart, s'était saisi d'un fusil, ouvrait le feu dans la direction des soldats, non qu'il cherchât, à cette distance, à les atteindre, mais pour les obliger à se mettre eux-mêmes à couvert et à interrompre leur tir.

Quand le savant eut vidé les chargeurs des trois fusils, la pirogue était hors de portée des balles. Ce ne fut cependant que lorsque l'esquif fut au centre de la baie que Morane et Bill s'arrêtèrent de pagayer pour souffler un peu.

L'Écossais rejeta son casque, trop étroit pour lui, on

s'en souvient, et essuya la transpiration perlant à son front.

– Ouf! fit-il. Nous voilà tirés d'affaire...

– Pas encore, fit remarquer Morane. N'oublions pas que l'alerte est donnée à présent, et que l'on connaît le chemin que nous avons pris. Remettons-nous aux pagaies. Il nous faut au plus vite gagner la mer libre.

– Et si nous hissions la voile? proposa Bill.

Bob secoua la tête.

– Inutile. Le vent ne souffle pas ici... Ce sera seulement quand nous aurons doublé les pointes que nous pourrons en profiter...

– Si nous les doublons jamais, jeta Clairembart d'une voix remplie d'inquiétude.

Morane et Bill se tournèrent d'une pièce vers leur compagnon.

– Que voulez-vous insinuer, professeur?

L'archéologue tendit simplement le bras vers le fond de la baie, en disant :

– Là-bas!... Regardez!...

Venant de la côte, une sorte de gros œil jaunâtre s'approchait d'eux à toute allure, tandis que le ronronnement d'un moteur se faisait entendre.

L'œil d'un projecteur.

X

Bill Ballantine résuma les pensées de chacun en déclarant :

– Cette fois, pas à en douter. Nous sommes cuits...

– Je le crois aussi, constata Clairembart. Je ne vois pas très bien comment nous pourrions nous en tirer.

– Il doit y avoir un moyen, fit Bob, qui se creusait la cervelle pour trouver une échappatoire quelconque. Il existe toujours un moyen...

Et, soudain, frappé d'une sorte de révélation, il trouva ce qu'il cherchait.

– Couchons-nous à plat ventre au fond du canot, en dépliant la voile sur nous. Quand le canot sera tout près, nous ouvrirons le feu sur le projecteur afin de le détruire. Ensuite, nous profiterons des ténèbres pour prendre le large...

Sans que le moindre commentaire ne fut formulé, les trois hommes s'allongèrent au fond de l'embarcation en étendant la voile sur eux de façon à ce que l'on ne pût les apercevoir. En hâte, ils glissèrent dans les fusils de nouveaux chargeurs, contenus dans les car-

touchières de leurs ceinturons, et se tinrent prêts à l'action.

Le bruit du moteur retentissait tout près maintenant.

– Attention, ça va être le moment, fit Morane qui, jetant un regard sous la toile, surveillait l'approche de la vedette.

Et, soudain, après avoir balayé une nouvelle fois la surface de l'eau, la langue de lumière du projecteur s'arrêta sur la pirogue. Aussitôt, la vedette ralentit.

– Préparons-nous, ordonna Bob.

Les canons des fusils étaient déjà glissés entre le bordage de la pirogue et la toile, et les trois compagnons se mirent en devoir de viser soigneusement le projecteur.

Tout à coup, le moteur du canot automobile s'arrêta, et l'embarcation s'immobilisa à vingt mètres à peine de la pirogue éclairée maintenant comme une grande actrice sur une scène de music-hall.

Une voix cria :

– Ohé, de la pirogue!... Nous savons qu'il y a quelqu'un à bord. Mieux vaut vous rendre, ou notre mitrailleuse ouvre le...

Ce fut Morane lui-même qui compléta la phrase en hurlant :

– Feu!

Les détonations se confondirent en une seule et le projecteur, touché par trois projectiles, s'éteignit.

– Aux pagaies! cria encore Morane.

D'un même sursaut, Bill et lui, repoussant la toile à voile, se redressèrent et, saisissant les deux seules pagaies disponibles, qu'ils avaient soigneusement gardées à portée de main, ils se mirent à souquer de toutes

leurs forces, propulsant la pirogue à travers les ténèbres. Bien leur en prit car, presque aussitôt, une mitrailleuse crépita. Les balles frappèrent l'eau à l'endroit précis où l'embarcation se trouvait quelques instants auparavant.

— A gauche, fit Bob à mi-voix.

La pirogue infléchit sa course, de façon à se mettre approximativement à hauteur du canot automobile et à échapper à l'arrosage de la mitrailleuse qui, après s'être tue durant quelques secondes, avait repris sa sinistre chanson.

Sous l'impulsion des pagaies, l'embarcation des fuyards infléchit à nouveau sa course, filant parallèlement au rivage. Ce fut seulement quand Bob et Ballantine se jugèrent hors de portée de la mitrailleuse qu'ils reprirent la direction du large en visant la pointe sud de la baie, dont ils distinguaient vaguement la silhouette basse et allongée.

A peine avaient-ils doublé la pointe sud qu'un vent assez fort les accueillit, faisant danser la pirogue sur une mer houleuse. Bill éclata de rire.

Ils se débarrassèrent des uniformes afin d'augmenter la liberté de leurs mouvements, la toile fut hissée au mât, bordée et orientée de façon à serrer le vent au plus près. Ce vent devenait d'ailleurs de plus en plus fort, et la brise dont venait de parler Ballantine se changea en rafales toujours plus violentes.

— Nous avons mal choisi notre moment, constata le professeur Clairembart. Il faut que nous prenions la mer au moment précis où la tempête éclate!

— Il nous faut à tout prix tenir le cap! lança Morane. Toi, Bill, occupe-toi du gouvernail. Vous, professeur, aidez-moi à la voile.

Pendant un quart d'heure environ, les trois hommes, conjuguant leurs efforts, parvinrent à maintenir l'embarcation parallèle à la côte. Puis, le vent redoublant encore de violence, ils ne purent plus qu'essayer de prévenir le pire. Une bourrasque plus dure que les autres brisa le mât et la voile fut emportée.

– Les pagaies! hurla Morane. C'est notre seule chance!...

Mais l'embarcation n'était déjà plus qu'un jouet ballotté par la tourmente, et tout ce que les hommes purent tenter désormais fut de la maintenir à flot.

*
**

Durant toute la nuit, Bob Morane et Bill Ballantine, relayés par le professeur Clairembart, avaient lutté contre la tempête. A l'aube, le vent tomba soudain et, progressivement, la mer se calma. Les trois hommes étaient exténués; trempés, ils grelottaient de froid, et le sel avait brûlé leurs lèvres, augmentant encore la soif qui les dévorait. Ils avaient beau regarder autour d'eux, nulle part, ils n'apercevaient plus la terre.

– On dirait que nous avons fait pas mal de chemin, constata Ballantine. Bah! nous n'aurons aucun mal à nous orienter.

Il tendit la main dans la direction où le soleil se levait et continua :

– La côte doit être par là...

– Oui, il n'y a pas à douter, reconnut Morane. Reste à savoir de combien nous avons dérivé, et si nous serons capables de rejoindre le rivage à la pagaie. Nous avons été pas mal secoués cette nuit, et je me sens aussi faible qu'un lapin de trois jours.

B D

LA SOURCE D' ETERNITE

BIRGER - RAFAEL



EN AVANT POUR LA B.D. !



BIDGER + RAFAEL

LA SOURCE D'ÉTERNITÉ



les guerriers oubliés

 **Glénat** EDITIONS



BIDGER + RAFAEL

LA SOURCE D'ÉTERNITÉ



les guerriers oubliés


© 1984 by Birger et Rafaël
représentés par Paul Derouet, Brühlstr 25.
3000 Hannover (RFA)
© 1985 Editions Glénat, BP 177 38008 Grenoble Cedex
Pour la version française
Traduction : Paul Derouet
Lettrage : J.P. Tubetti




CE DEVAIT ÊTRE EN MAI, OU EN AVRIL... EN TOUT CAS EN 1984.

NOUS AVIONS QUITTÉ AMBATO, ÉQUATEUR, EN DIRECTION DE L' OUEST. LES JOURS AVAIENT PASSÉ, MONOTONES: MARCHER, MARCHER, MARCHER... L' ATMOSPHÈRE, AU SEIN DE NOTRE GROUPE, COMMENÇAIT À SE DÉGRADER SÉRIEUSEMENT. — ET UN MATIN...







PRONTO !
DESCENDEZ-MOI
DE LÀ, BANDE
DE FEIGNANTS !
AAAAH !
MIL DEMONIOS !



AH, TE VOILÀ ENFIN,
STANDFAST ! C'EST
TOI QUI DEVRAIS
ÊTRE LA-HAUT. TU ES
LE CHEF APRÈS TOUT !
C'EST À TOI DE
MARCHER DEVANT !




TA GUEULE,
JASON ! AIDE-
MOI PLUTÔT
À LE DESCEN-
DRE DE LÀ !




QUE DIT LE SPÉCIALISTE ? JE POURRAI BIENTÔT REDONNER DES COUPS DE PIED AUX FESSES ? ALORS, VOUS AUTRES, VOUS L'INSTALLEZ CE CAMPEMENT ?! VENGÀ PUERCOS !

RIEN DE CASSÉ. MAIS JE VAIS QUAND MÊME TE FAIRE UN BANDAGE SERRE, ÇA T'AIDERA À MARCHER.

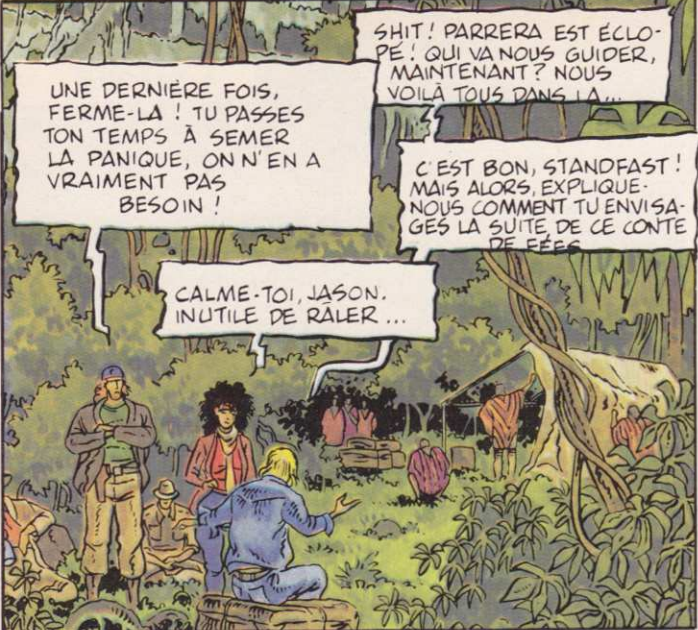


STANDFAST ! ÇA FAIT DES JOURS QU'ON PATAGE DANS CE SAUNA ! ÇA COMMENCE À BIEN FAIRE. OÙ EST-ELLE, TA SOURCE-MIRACLE ?

OH, ARRETE ! VOUS N'ÊTES PAS ENGAGÉS POUR PALABRER, NI POUR TOMBER DANS LE PREMIER PIÈGE !



LE PLUS DUR RESTE À FAIRE. SI TU AS PEUR, TU PEUX RENTRER. J'EN AI MARRE DE T'ENTENDRE PLEURNICHER. TU PRENDS TON FRIC ET...




UNE DERNIÈRE FOIS,
FERME-LA ! TU PASSES
TON TEMPS À SEMER
LA PANIQUE, ON N'EN A
VRAIMENT PAS
BESOIN !

SHIT ! PARRERA EST ÉCLO-
PÉ ! QUI VA NOUS GUIDER,
MAINTENANT ? NOUS
VOILÀ TOUS DANS LA...


C'EST BON, STANDFAST !
MAIS ALORS, EXPLIQUE-
NOUS COMMENT TU ENVI-
SAGES LA SUITE, DE CE CONTE
DE FÉES

CALME-TOI, JASON.
INUTILE DE RÂLER ...




NE VOUS INQUIÉTEZ PAS
POUR ANGEL PARRERA.
IL RESTE DANS LA DANSE
QUE DEVIENDRAIT LA
DEMOISELLE, SANS
SON DANSEUR DE
TANGO ? HI HI HI !







BRAVO ! LE GRAND CHEF A PARLÉ BIEN SÛR QU'ON RESTE, ON N'A D'AILLEURS PAS LE CHOIX. MAIS QU'EST-CE QU'ON VA FAIRE AVEC ANGEL ? L'ANGE A PERDU SES AILES... EST-CE QU'IL... OH, ET PUIS ZUT ! J'AI FAIM...



BULLSHIT ! VIENS, MARIE, ON MANGE ! I'M HUNGRY.



J'AI ENCORE UN MOT À DIRE. VOUS AVEZ TOUS ÉTÉ INFORMÉS DES DIFFICULTÉS ET DES DANGERS DE CETTE EXPÉDITION. CEUX QUI EN ONT ASSEZ PEUVENT ENCORE RECEVOIR LEUR ARGENT ET FAIRE DEMI-TOUR. L'EXPÉDITION REPREND SA ROUTE DEMAIN, SUIVANT LES INDICATIONS DE CE QUIPO.



QUAND LE LOUP A FAIM, IL ENTRE DANS LE POU-LAILLER. IL CHANTE COMME UN COQ ET LES POULES LE PRENNENT POUR UN RENARD...

LE LOUP S'EN APERÇOIT ET AFFRONTÉ UN DILEMME INTÉRIEUR MAIS IL A TOUJOURS FAIM... SI NOUS PASSIONS À TABLE?...

LUI ET SES
CONNERIES! ...
JE NE LES LÂCHERAI
PAS D'UNE SEMELLE!
SURTOUT PAS
LA DEMOISELLE ...

EN EQUATEUR AUSSI,
ON A DES PROVERBES!
PAR EXEMPLE: LES
FEMMES, C'EST COMME
LE WHISKY, IL FAUT...

... ÊTRE PRUDENT
AVEC LES DEUX! ... JE
VAIS PRÉPARER LE
REPAS AVEC PABLO,

POUR NOURRIR LES
LOUPS AFFAMES, AVANT
QUE LEUR DILEMME INTÉ-
RIEUR NE LES DÉVORE!



LES INDIGÈNES!
HEY, ANGEL, ILS SONT COM-
MENT ICI? COUPEURS DE TÊTES
COME ON, RACONTE!

HMM! IL Y A DANS LE COIN
UNE TRIBU QUI N'APPRECIÉ
GUÈRE LES GRINGOS.
S'ILS EN PRENNENT UN,
ILS L' ENTERRENT
JUSQU' AU COU, ET...

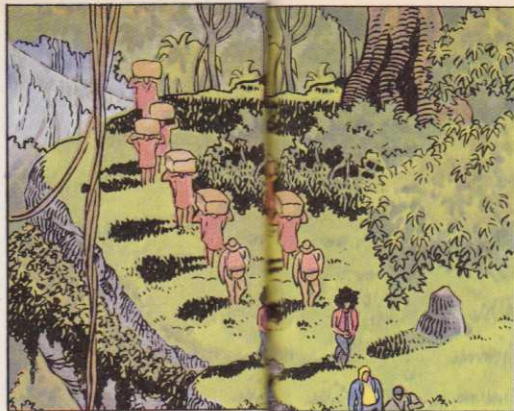
D'APRÈS LE QUIPO, IL DEVRAIT
NOUS RESTER À PEÏNE DEUX
JOURS DE MARCHÉ. DEMAIN, IL
FAUDRA GARDER LES YEUX
ET LES OREILLES GRANDS
OUVERTS. LES PIÈGES
POURRAIENT BIEN
SE MULTIPLIER.

ÇA SUFFIT, ANGEL.
ALLONS
PLÛTÔT DORMIR



NOUS REPAR-
TIMES TRÈS TÔT.
LE TERRAIN
DEVENAIT DE
PLUS EN PLUS
HOSTILE.
L' APATHIE
COMMENÇAIT
À NOUS GA-
GNER, NOUS
NE PENSIONS
QU'À AVANCER
...





STOP! PABLO A
DISPARU! JE NE
COMPRENDS PAS, IL
ÉTAIT AVEC NOUS IL Y
A ENCORE UN INSTANT!



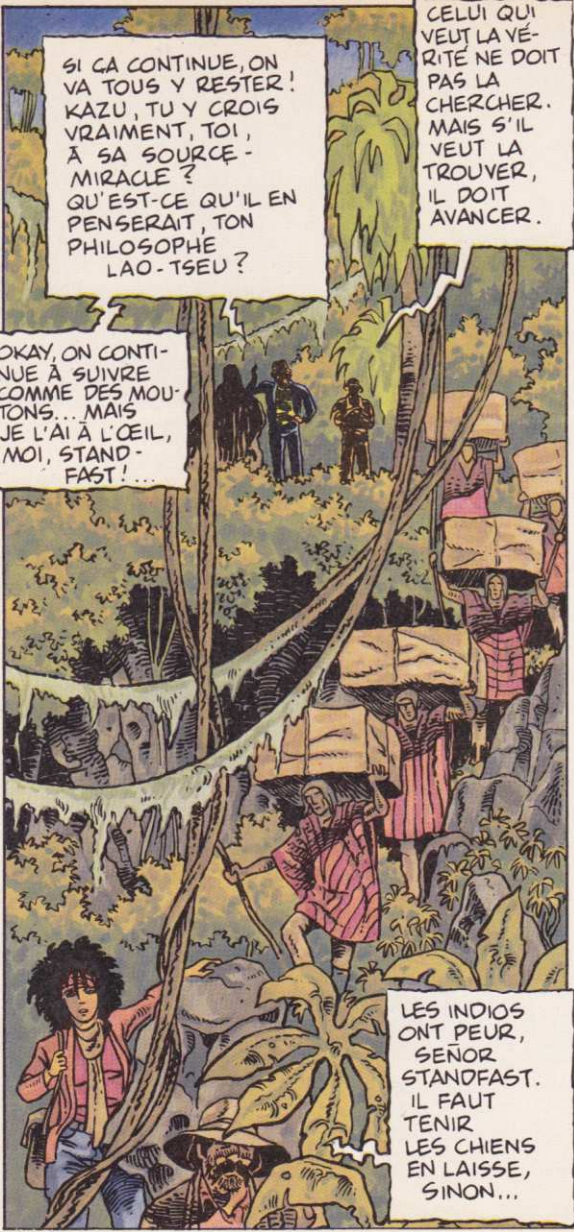
HEY, INDIO! OÙ
ES-TU? SHIT!
MONTRE-TOI!...

SON PAQUETAGE
EST ICI. RETOURNEZ
PRÈS DES PORTEURS
ET ESSAYEZ DE
LES CALMER.
JE VAIS
CHERCHER...



MANQUAIT PLUS QUE ÇA!
SI PRÈS DU BUT...
IL FAUT À TOUT PRIX
ÉVITER LA PANIQUE!

INUTILE DE CHER-
CHER. MIEUX VAUT
AVANCER, ET
VITE!...



SI ÇA CONTINUE, ON
VA TOUS Y RESTER !
KAZU, TU Y CROIS
VRAIMENT, TOI,
À SA SOURCE -
MIRACLE ?
QU'EST-CE QU'IL EN
PENSERAIT, TON
PHILOSOPHE
LAO-TSEU ?

CELUI QUI
VEUT LA VÉ-
RITÉ NE DOIT
PAS LA
CHERCHER.
MAIS S'IL
VEUT LA
TROUVER,
IL DOIT
AVANCER.

OKAY, ON CONTI-
NUE À SUIVRE
COMME DES MOU-
TONS... MAIS
JE L'AI À L'ŒIL,
MOI, STAND-
FAST!

LES INDIOS
ONT PEUR,
SEÑOR
STANDFAST.
IL FAUT
TENIR
LES CHIENS
EN LAISSE,
SINON...



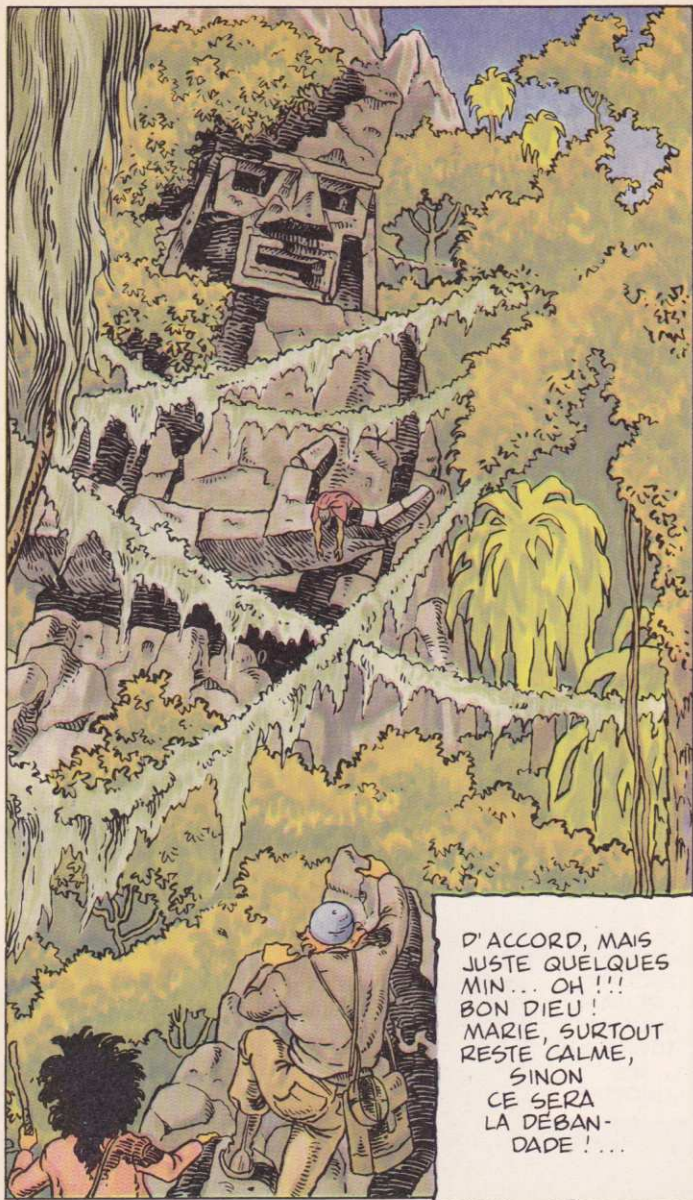
C'EST BON, ANGEL !
J'IGNORE SI
PABLO A FILÉ, OU
S'IL EST TOMBÉ
DANS UN PIÈGE.
MAIS JE SAIS
QUE NOUS TOU-
CHONS AU BUT.
LE RESTE NE
M'INTÉRESSE
PAS.

DES QU'ILS ME
SENTENT FAIBLIR,
ILS SONT TOUS
LA POUR ENFON-
CER LE CLOU !

LES HEURES PASSAIENT...

MARIE,
REGARDE !
JE SAVAIS
QU'ON AP-
PROCHAIT !
DEMAIN,
NOUS AT-
TEINDRONS
LES
GROTTES.

OUI, ELLIOT ! MAIS
LAISSE-NOUS SOUF-
FLER UN PEU, ON
EST TOUS ÉPUISÉS.



D'ACCORD, MAIS
JUSTE QUELQUES
MIN... OH !!!
BON DIEU !
MARIE, SURTOUT
RESTE CALME,
SINON
CE SERA
LA DEBAN-
DADE ! ...



HUYAMOS,
LOS DIABLOS
DE PIEDRA !!

DIOS
MIO !!!



CARAY!
CEUX-LÀ, ON N'EST
PAS PRÈS DE
LES REVOIR !...



TU ES CONTENT,
STANDFAST !?
TU VEUX TOUS NOUS
FAIRE CREVER !!
MAIS JE ...

ARRÊTE DE CRIER,
JASON ! CE N'EST
VRAIMENT PAS LE
MOMENT !

LES GARDIENS
DE PIERRE ...



EXACTEMENT CE QUE RODRIGO
ALVAREZ NOTAIT DANS SON JOUR-
NAL : " DES STATUES DE PIERRE
PROTÈGENT LES GROTTES CONTRE
LES INTRUS "... DEMAIN, NOUS
SERONS AU BUT ~ !

LES GARDIENS
DE PIERRE ?



J'AIMERAIS BIEN
SAVOIR COMMENT CE
PAUVRE PABLO EST
ALLÉ SE PERCHER
LÀ-HAUT... EN TOUT
CAS, ON NE PEUT
PAS LE LAISSER LÀ.
IL FAUT
L' ENTERRER.

ALVAREZ ÉCRIT QUE LES
INDIOS CRAIGNENT CES
STATUES. SELON LA-LE-
GENDE, ELLES ABRITENT
LES ÂMES DES GUERRIERS
MORTS, QUI TUENT TOUS
CEUX QUI APPROCHENT.

CONTINUE,
ELLIOT !

TON ALVAMACHIN-
CHOUETTE, ON S'EN
FOUT, STANDFAST !
PARTONS D'ICI AVANT
DE FINIR COMME
CE PAUVRE TYPE !

SHIT ! C'EST POUR
NOUS TOUS, QU'ON
DEVRAIT
CREUSER ! ...

ALVAREZ FAISAIT
PARTIE D'UN GROUPE
D' AVENTURIERS, QUI
DÉSERTÈRENT LES
ARMÉES DE PIZARRE,
POUR CHERCHER L'EL-
DORADO. UN INDIEN
CAPTURÉ DANS LA
JUNGLE LEUR RÉVÉLA
SOUS LA TORTURE,
L'EXISTENCE DE LA
SOURCE... MAIS OC
CUPONS-NOUS PLUTÔT
D' ENTERRER PABLO !

APRES AVOIR ENTERRE PABLO, NOUS
INSTALLAMES LE CAMP... LES
CONVERSATIONS ETAIENT RARES...



CHACUN TENTAIT
DE RESISTER
À LA CHALEUR
MOITE...



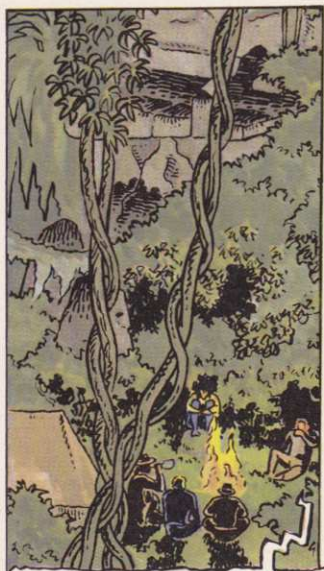
...OU AUX DILEMMES
INTERIEURS...





DIS-MOI, ELLIOT !
CET ALVAREZ, IL A FINI
PAR LA TROUVER,
SA SOURCE ?

NON. TOUS SUCCOMBE-
RENT À UNE ÉTRANGE
MALADIE. L'INDIEN
MALADE, LES
AVAIT CONTAMINÉS.



COMMENT
AS-TU EU
ACCÈS À
CE JOURNAL ?



UN PRÊTRE
L'AVAIT RAPPORTÉ
EN ESPAGNE.
IL S'Y TROUVE
ENCORE, À
L'ESCURIAL.

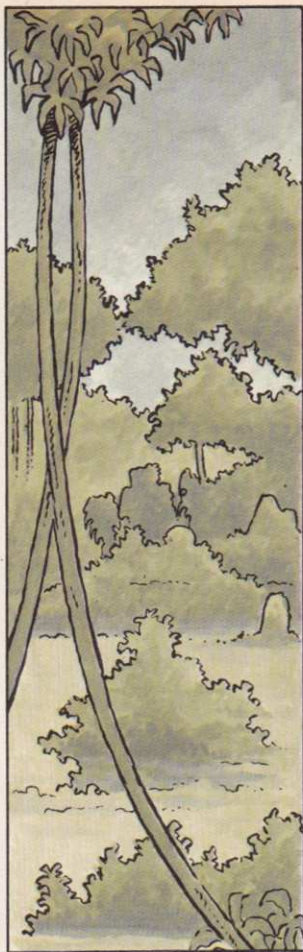
ALVAREZ AVAIT NOTÉ
LE RÉCIT DE L'INDIEN
DANS SON JOURNAL,
S'EMPARANT AUSSI
DE SON QUIPO. MALADE,
IL PARVINT À REJOIN-
DRE LES TROUPES
DE PIZARRE, MAIS
FUT EXÉCUTÉ COMME
DÉSERTEUR.

UN AMI QUI L'AVAIT
TRADUIT M'EN PARLA.
IL PARVINT AUSSI
À DÉCHIFFRER
LE QUIPO. LA SUITE,
VOUS LA CONNAISSEZ.



ET TU Y
CROIS VRAI-
MENT, À
CETTE SOURCE?

AUTANT QUE
TOI À L'ARGENT
QUE TU REÇOIS
POUR LA
CHERCHER...



LE LENDEMAIN MATIN...



HÉ ! OÙ
ALLEZ-VOUS ?
NE ME
LAISSEZ PAS
TOUT SEUL
ICI !

N' AIE PAS PEUR, MARIE
RESTE AVEC TOI. ON IRA
PLUS VITE À TROIS. DÈS
QU'ON AURA TROUVÉ, ON
VIENDRA VOUS CHERCHER.



MALGRÉ LA VÉGÉTATION TOUFFUE...



ET L'ABSENCE
DE TOUT SENTIER...



...NOUS PROGRESSIONS ASSEZ VITE





UNE SECONDE!
JE VAIS PISSER...



FAIS VITE! JE VOUDRAIS
RENTRER AU CAMP DÈS
QUE POSSIBLE.

COOL IT
MAN! TU
ES PEUT-
ÊTRE LE
GUIDE
SUPRÊME
DE L'EX-

PÉDITION, MAIS
TU NE COM-
MANDES PAS
ENCORE À NOS
BESOINS
NATURELS!...



TOUJOURS
PRESS...
OOH!?!



ARRÊTE DE TIRER,
IDIOT! ATTENDEZ...
JE CROIS QUE...

LES COUPS
DE FEU COU-
VRENT LES
BATTEMENTS
DE CŒUR...



C'EST BIEN
CE QUE
JE PENSAIS !
HA ! HA ! HA !



NOTRE COW-BOY SE MET
À TIRER SUR DES
BLOCS DE PIERRE !
JE PARIE QUE
LA TROUILLE T'A FAIT
PISSER DANS TON FROC !



ESPÈCE DE CONNARD !
JE VAIS TE...



MERCI,
KAZU.



ALORS, COW-BOY,
TU ES CALME ?
CONTINUONS,
NOUS AVONS
PERDU
ASSEZ DE TEMPS.



PFFH !
OUI,
J'ARRIVE...



JE CROIS
QU'ON AR-
RIVE. CES
MONSTRES
DE PIERRE
SERVAIENT
D'ULTIME
DISSUASION.



LA JUNGLE SEM-
BLE S'ÉCLAIRCIR.
ET LE SOL DE-
VIENT DE PLUS
EN PLUS RO-
CHEUX. LA
GROTTE NE
DEVRAIT PAS
ÊTRE LOIN...



UN
PEU
PLUS
TARD
...



PAS SI VITE !
JE N'EN PEUX PLUS,
JE VEUX
ME REPOSER ...

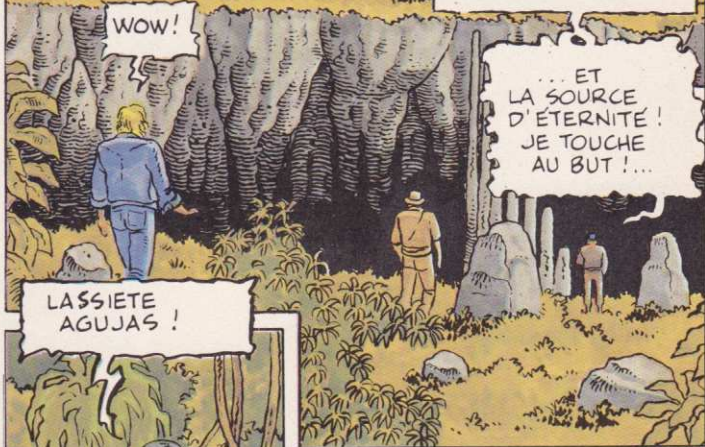




LA GROTTTE EST LA-BAS,
SOUS CES ROCHERS.

WOW!

... ET
LA SOURCE
D'ÉTERNITÉ !
JE TOUCHE
AU BUT !...



LASSIETE
AGUJAS !



DEMAIN, NOUS SERONS
DANS LA GROTTÉ. IL
RESTE À FRANCHIR
LES SEPT AIGUILLES.

IMPOSSIBLE.
IL FAUT
CHERCHER UN
AUTRE PASSAGE.

C'EST
LE SEUL.
CETTE GORGE
FAIT PLUS
DE 100 KM.

IL NOUS FAUDRAIT
DES SEMAINES
POUR LA
CONTOURNER.

NOUS TROUVERONS
BIEN UN MOYEN DE
PASSER.
D'AILLEURS, C'EST
LA SEULE SOLUTION.

J'ESPÈRE
QUE LA NUIT
M'APPORTERA
DES AILES.

C'EST NOTRE
SEULE CHANCE,
KAZU.



JASON N'EN POUVAIT PLUS.
JE FIS DEMI-TOUR AVEC
KAZU, POUR ALLER CHER-
CHER ANGEL ET MARIE.

J'ESPÈRE QUE JASON VA
SE CALMER. IL COMMENCE
À ME TAPER SUR LES NERFS!
... OH ?! TU ENTENDS
CES CRIS ?



OUI, IL SE
PASSE QUEL-
QUE CHOSE.



ARRÊTE ! LAISSE-LA,
OU JE TE DÉFONCE LE
CRÂNE, GROS PORC !

LE LOUP A
TRÈS FAIM.



JE VAIS
LE TUER !



CALME-TOI, MARIE !
IL A DÛ BOIRE
UN COUP DE TROP.

LE SALAUD !
J'AIMERAIS
L'ÉCORCHER !

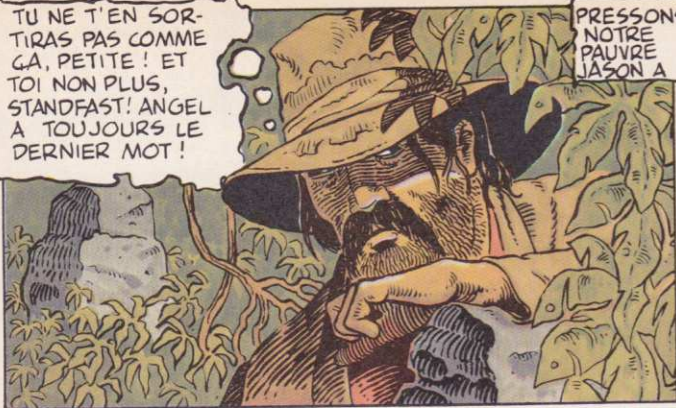


POUR ÇA, TU
ATTENDRAS UN PEU
... RASSEMBLONS
VITE LES AFFAIRES,
LA NUIT
VA BIENTÔT
TOMBER.

CETTE FOIS,
TU AS EU DE
LA CHANCE,
ANGEL !
TU ENTENDS ?!
TU AS
FAILLI PASSER
À L'ABATTOIR !



TU NE T'EN SORTIRAS PAS COMME GA, PETITE ! ET TOI NON PLUS, STANDFAST ! ANGEL A TOUJOURS LE DERNIER MOT !



PRESSONS ! NOTRE PAUVRE JASON A

SÛREMENT PEUR DU NOIR...



MALGRÉ LA BLESSURE D'ANGEL, NOUS AVANÇONS RAPIDEMENT. MAIS PLUS RAPIDE ENCORE ÉTAIT LE COURS DE MES PENSÉES.

UNE CHOSE DEVENAIT ÉVIDENTE : TÔT OU TARD, L'UN D'ENTRE NOUS ALLAIT FINIR PAR CRAQUER.





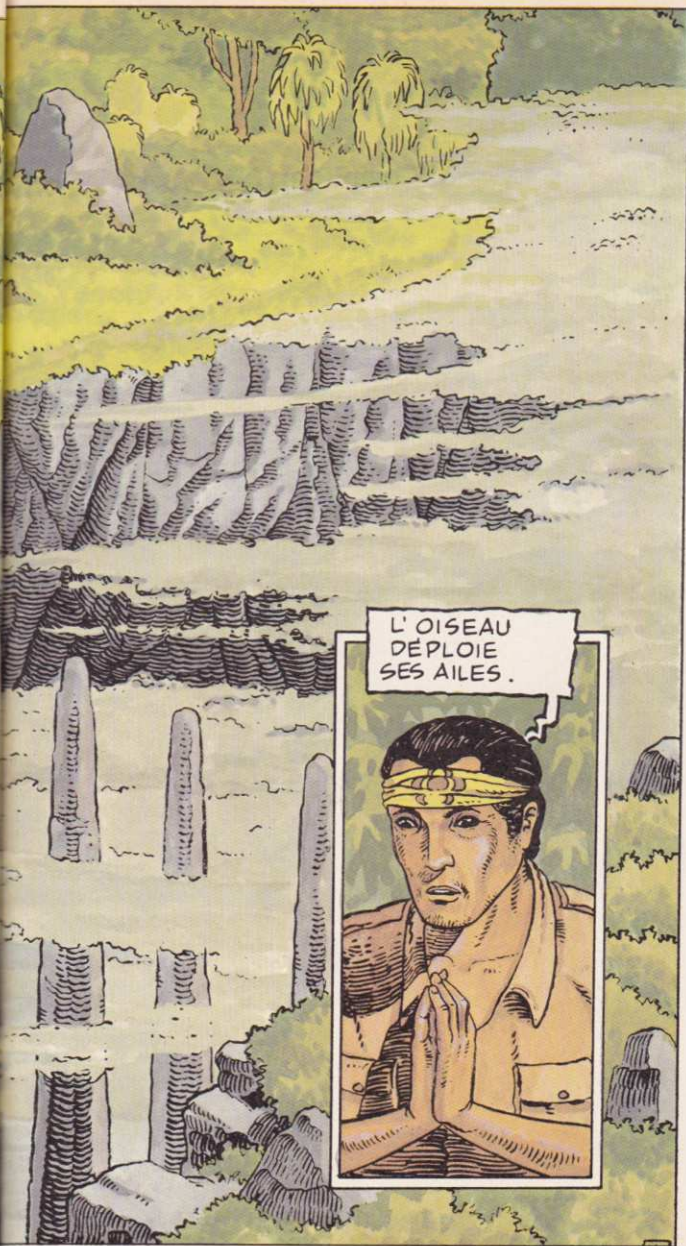
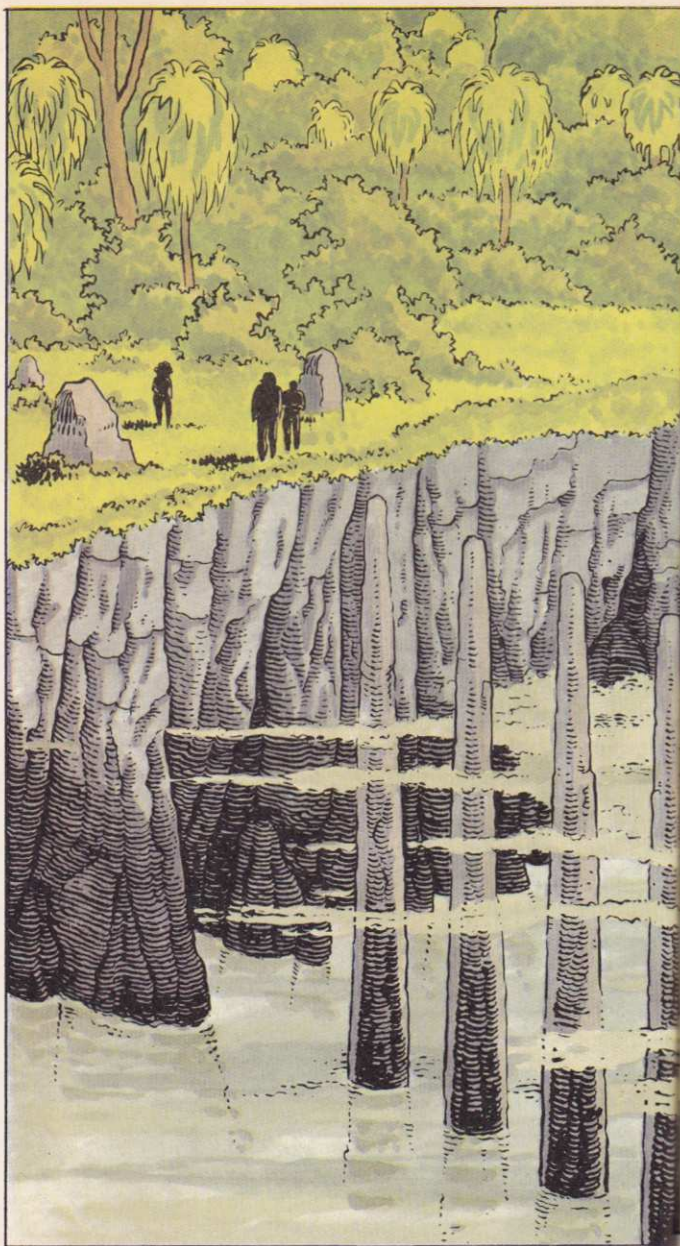
À NOTRE ARRIVÉE, JASON AVAIT
DISPARU. NOS RECHERCHES FURENT
INTERROMPUES PAR LA NUIT.



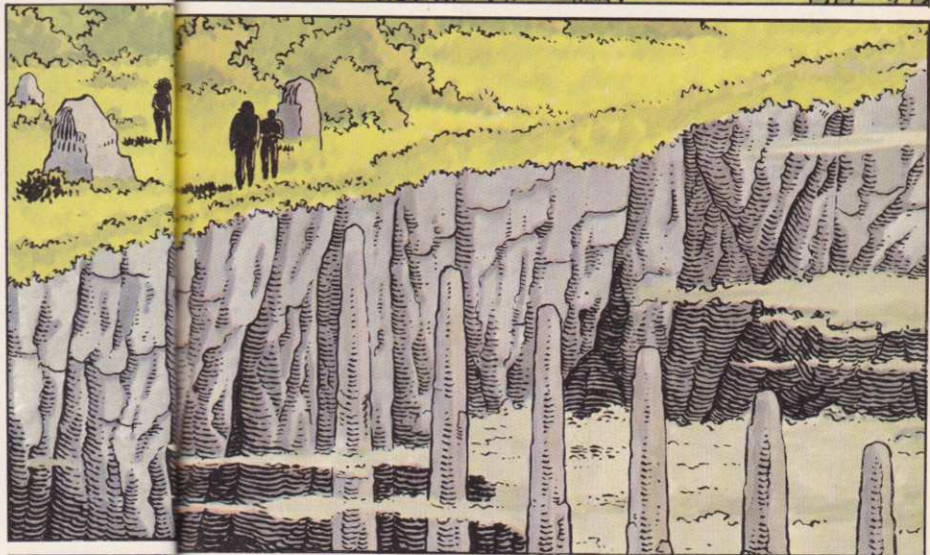
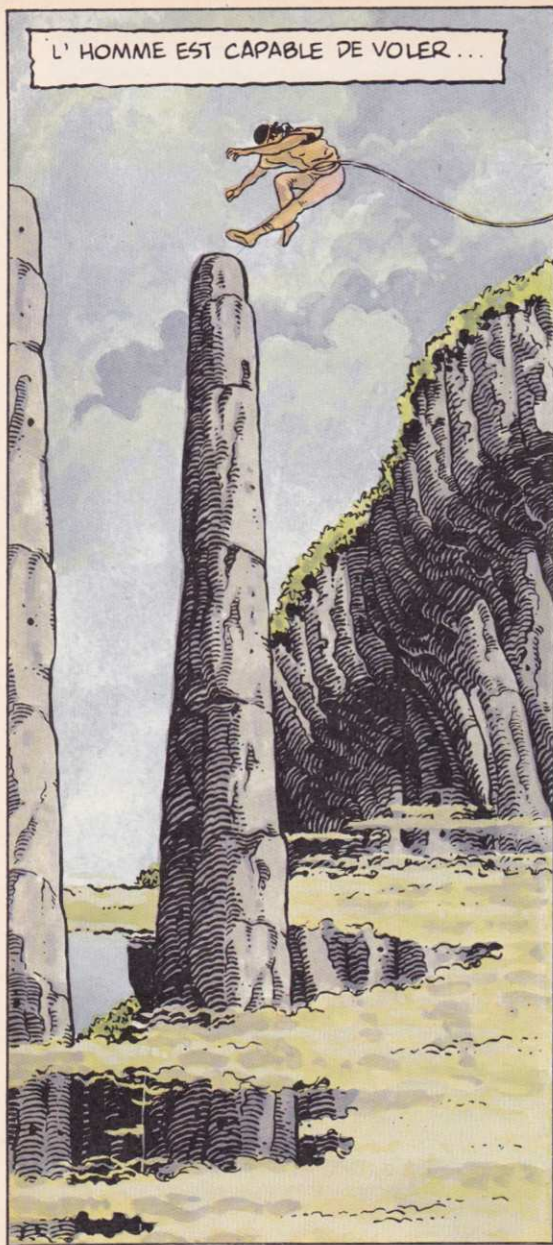
TRES TÔT, NOUS ÉTIIONS
LEVÉS. KAZU AVAIT PASSÉ
LA NUIT À CHANTONNER,
DEBOUT SUR UNE JAMBE.

OÙ ALLEZ-VOUS,
ELLIOT?
ATTENDEZ-MOI !





L'OISEAU
DÉPLOIE
SES AILES.



... LUI COUPE
LES AILES ...



... ET LE FAIT
CHUTER ...



... SOUVENT...

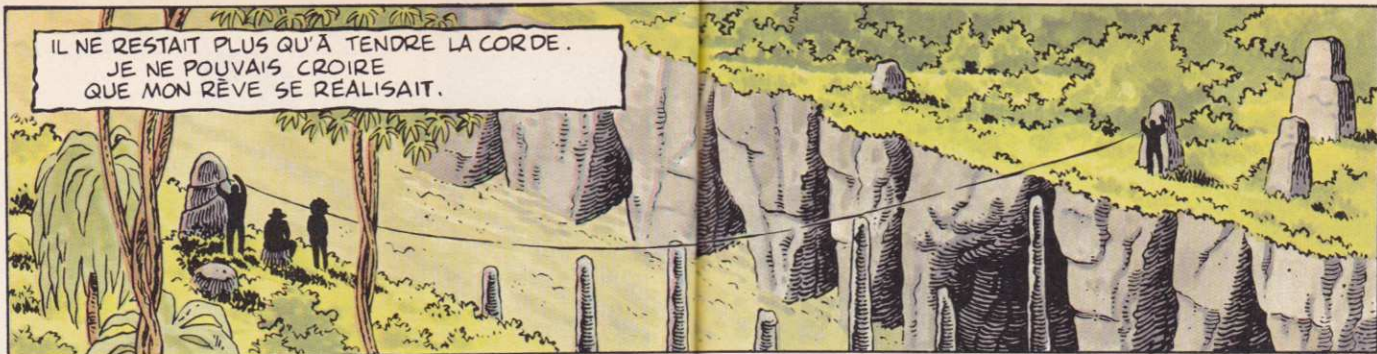
... MAIS PAS TOUJOURS.



IL
EST
PASSÉ!

安

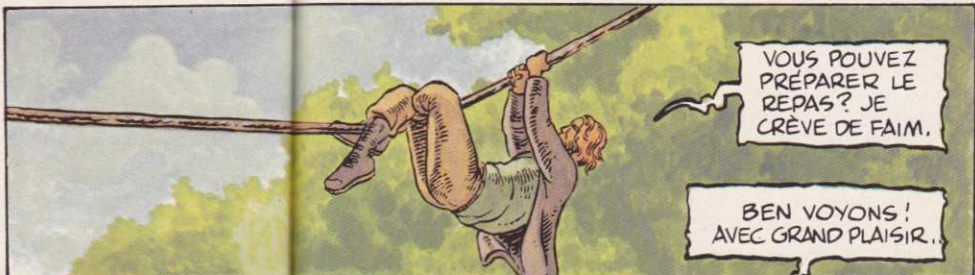
IL NE RESTAIT PLUS QU'À TENDRE LA CORDE.
JE NE POUVAIS CROIRE
QUE MON RÊVE SE RÉALISAIT.



JE VAIS AVEC
KAZU CHER-
CHER LA GROTT-
TE. CE NE
SERA PAS
LONG.



VOUS POUVEZ
PRÉPARER LE
REPAS? JE
CRÈVE DE FAIM.

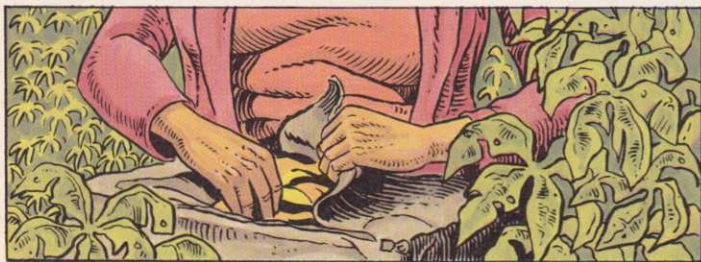
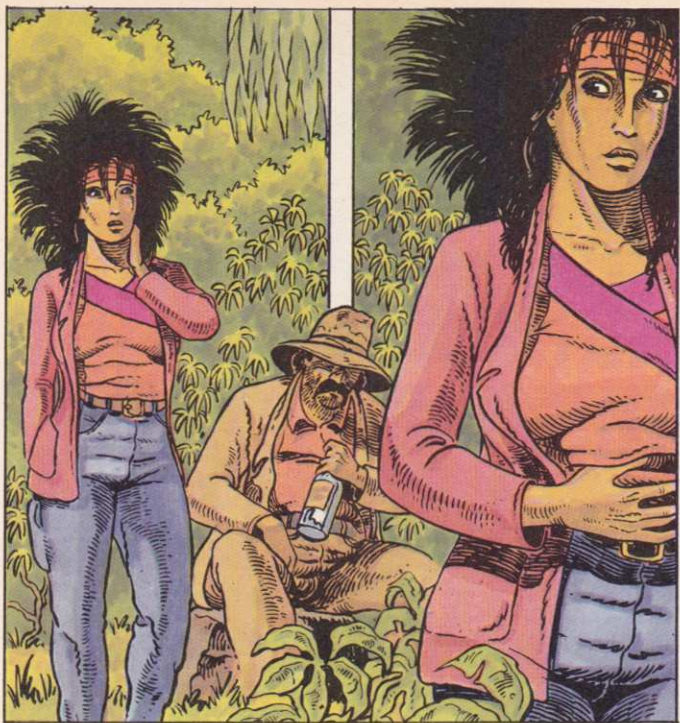


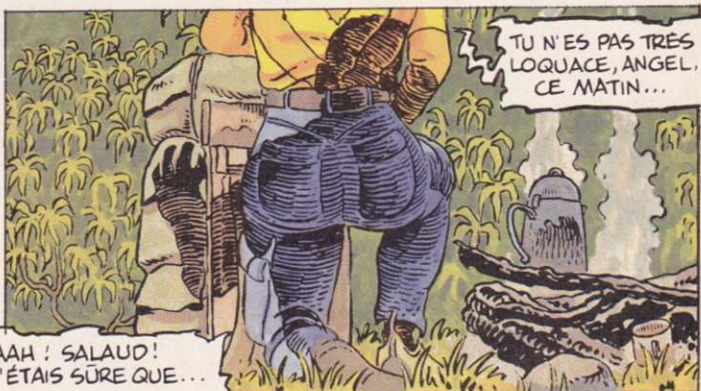
BEN VOYONS!
AVEC GRAND PLAISIR.

CE GROS
PORC A
INTÉRÊT
À GARDER
SES
DISTANCES!

ET ME REVOILÀ
TOUT SEUL AVEC
LA PETITE TIGRESSE.

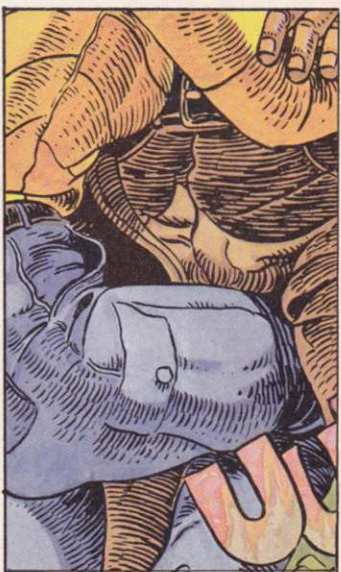


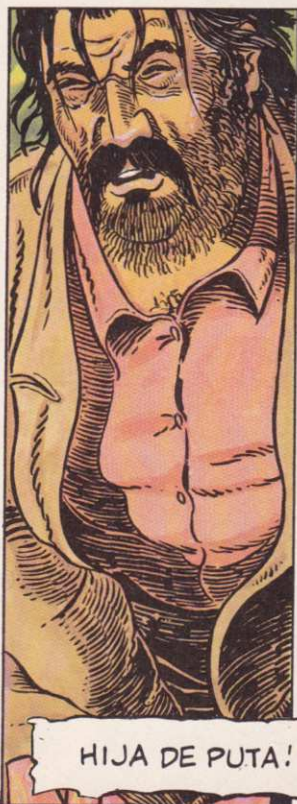
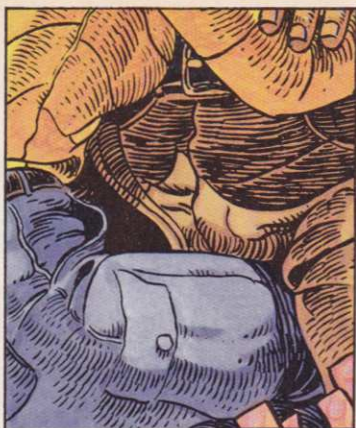




TU N'ES PAS TRÈS LOQUACE, ANGEL, CE MATIN...

AAH ! SALAUD !
J'ÉTAIS SÛRE QUE...





DEMAIN, NOUS
IRONS EXPLORER
CETTE GROTTTE.




OH, MERDE !
ON N'AURAIT PAS DÙ
LA LAISSER SEULE
AVEC LUI !




MARIE !!
ARRÊTE ! FAIS PAS
DE CONNERIE !







TU L'AS...
IL EST MORT ?



JUSTE UN PEU
ESTROPIÉ !
PENDANT QUELQUES
JOURS, CE GROS
MINABLE SE SENTIRA
MOINS BIEN ARMÉ !...




S'IL ESSAIE
ENCORE UNE FOIS
DE TE TOUCHER,
JE LUI CASSE
LA GUEUCE !




JE N'AI PAS
BESOIN
D'ANGE-GARDIEN,
STANDFAST !




発



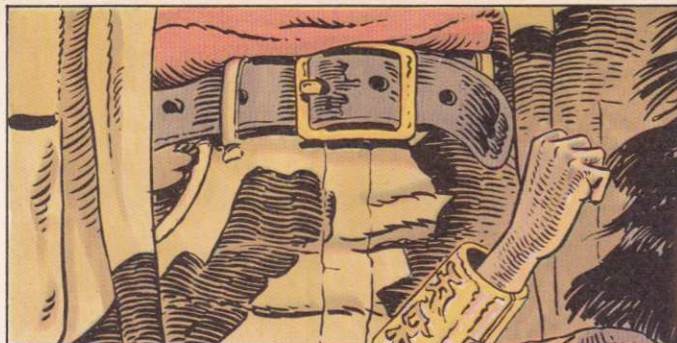
MARIE AVAIT PEUT-ÊTRE
RAISON, MAIS QUAND MÊME...
JE SENTAIS MONTER
EN MOI UNE SOURDE
COLÈRE. J'ÉTAIS
DE PLUS EN PLUS
DÉCIDÉ À ME DÉBAR-
RASSER D'ANGEL,
À LA PREMIÈRE
OCCASION.



OÙ EST
PASSÉ ANGEL ?
ÇA FAIT
UN BON MOMENT
QU'IL EST PARTI
DANS LA FORÊT.



IL EST LÀ,
ANGEL !
ET REGARDEZ
UN PEU CE
QU'IL VOUS
RAPPORTE !



TIENS TOI TRANQUILLE,
PETIT MORVEUX,
SI TU NE VEUX PAS QUE
JE T'ARRACHE LES CHEVEUX !



AYH, DEJAME,
BRUTO...
LA COLERE
DE YUPANQUI
TE TUERA !

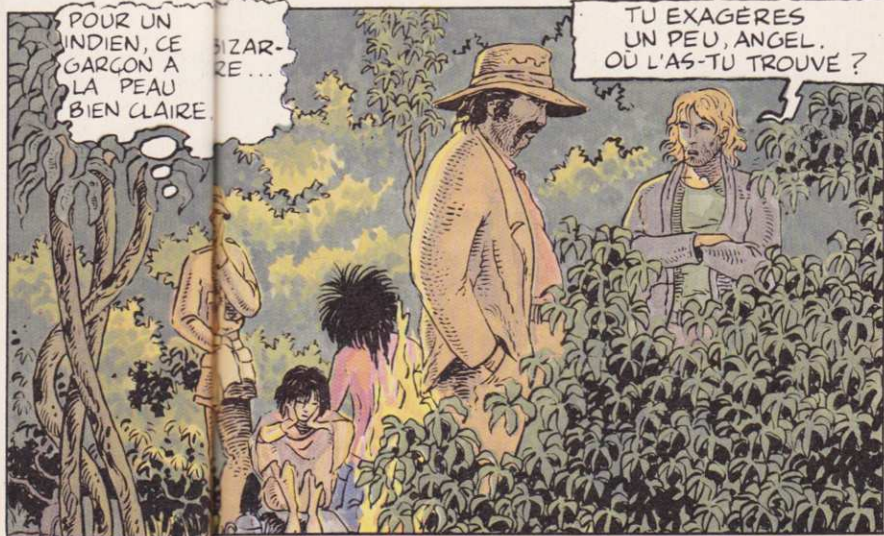
LAISSE CE GOSSE
TRANQUILLE, ANGEL!
COMPRIS ?!



VIENS, PETIT.
ÇA VA ALLER.
ICI, TU NE
CRAINS
RIEN.



POUR UN
INDIEN, CE
GARÇON A
LA PEAU
BIEN CLAIRE



BIZARRE...

TU EXAGÈRES
UN PEU, ANGEL.
OU L'AS-TU TROUVÉ ?

JE VOULAIS JUSTE ME DÉ-
GOURDIR LES JAMBES. JE L'AI
SURPRIS EN TRAIN DE RAMPER
DANS LES FOURRÉS
ET DE VOUS ÉPIER.



ESPECE
DE BRUTE !

TU VEUX ME
DIRE D'OU
TU VIENS ?



IL DOIT HABITER DANS
LE COIN. POURTANT,
D'APRES SES VÊTE-
MENTS, C'EST UN INDIEN
DES PLATEAUX. ILS
VIVENT À DES CEN-
TAINES DE KILO-
MÈTRES D'ICI ! ...



... OU BIEN DANS
LES GROTTES ! ...
ÇA VOUDRAIT DIRE QUE
CES GROTTES SONT
HABITÉES PAR DES
DESCENDANTS DIRECTS
DES INCAS ... IL FAUT
PARLER AVEC LUI.

MAIS KAZU NE
M'AVAIT PAS
ENTENDU ...





KAZU!
QU'EST-CE QUE
TU LUI AS FAIT ?



NE T'INQUIÈTE PAS POUR
LUI. IL DORT. MAINTENANT,
J'AI BESOIN DE CALME.

IL REMET ÇA AVEC
SES PRIÈRES!..



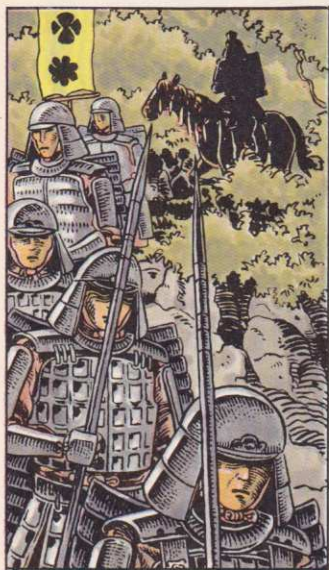
J'AI VU LE DIEU BLANC DE LA
GUERRE À LA COUR DU GRAND
KUBLAI KHAN, Ô FILS DES
MINAMOTO. IL EST FORT
ET PUISSANT. IL VIEN
D'UN PAYS LOINTAIN OÙ
VIVENT D'AUTRES DIEUX
BLANCS, Ô FILS DES MINAMOTO.

C'EST BIEN, KYUI.
TU SERAS RÉCOM-
PENSÉ. AVANT LA
PREMIÈRE NEIGE,
TU SERAS AC-
CUEILLI DANS
LA FAMILLE DES
CHUNIN. MAINTEN-
NANT LAISSE-MOI,
VALEUREUX NINJA.

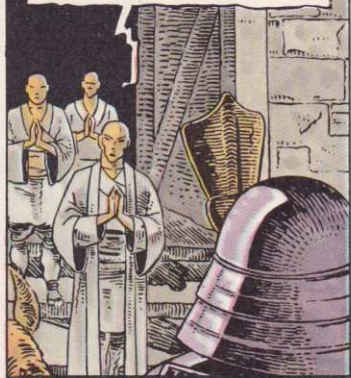
JAPON, 1285.
UN COURRIER
DU GRAND SHOGOUN
COURT VERS
LE MONASTÈRE
D'ITSU.



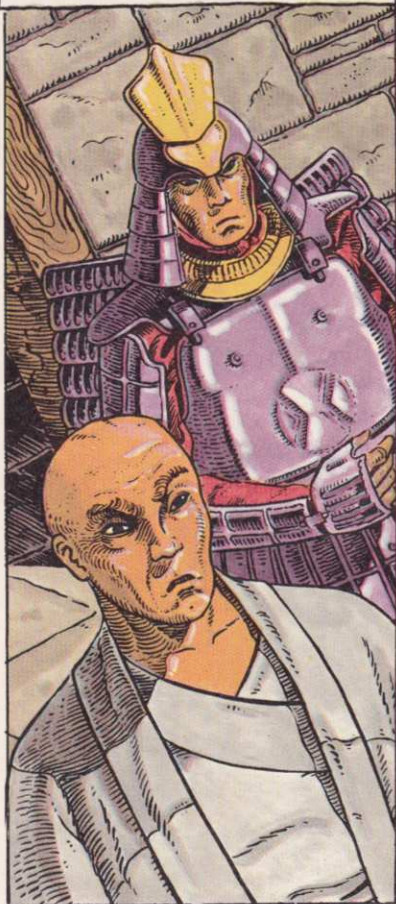
IL ANNONCE AU GRAND
SAGE LA VISITE DE
MOMITIMO, FILS DES
MINAMOTO.



SOIS LE BIENVENU,
MOMITIMO. LAISSE TES
PENSÉES GUERRIÈRES
ET SUIS-MOI, LE MAÎTRE
T'ATTEND. TES GUER-
RIERS RESTERONT
DEVANT LE MONASTÈRE.

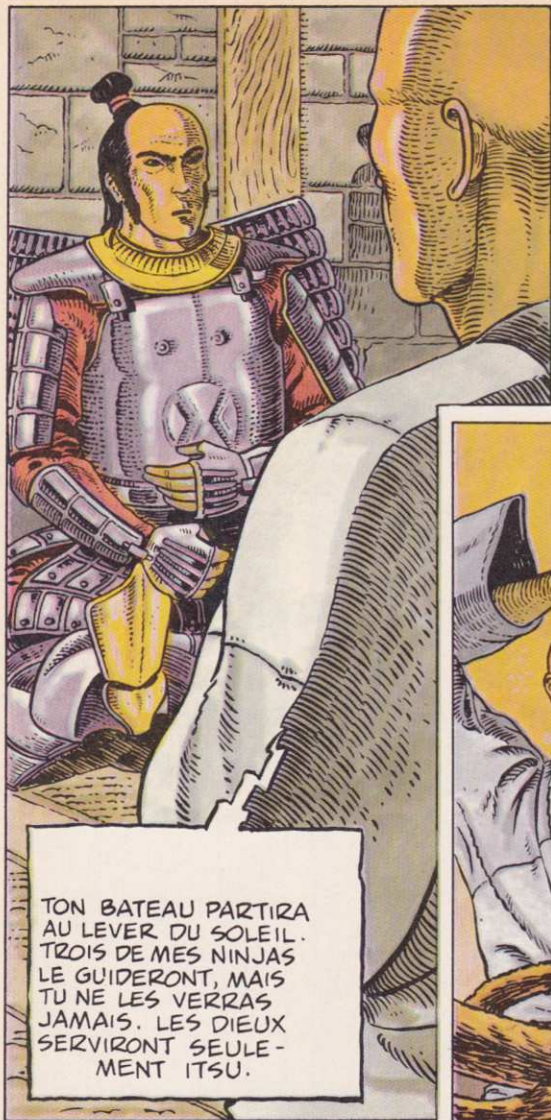


LE MONASTÈRE D'ITSU.
C'EST ICI QUE VIT LE MAÎTRE
TANO. IL A GRANDI À ITSU
ET N'EN EST JAMAIS SORTI.
POURTANT, RIEN NE LUI
RESTE ÉTRANGER
OU INCONNU.

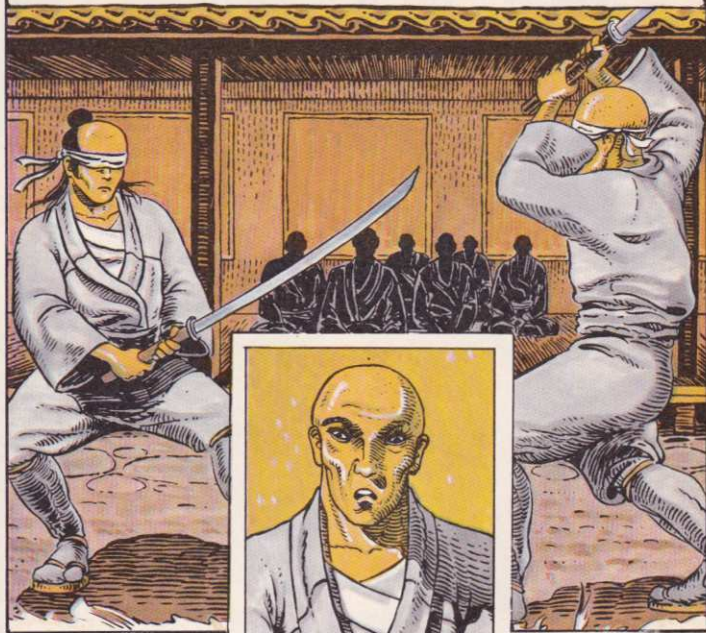


LES MEILLEURS
DE SES DISCIPLES
SAVENT COMMANDER
AUX QUATRE ÉLÉMENTS :
LE FEU, L'EAU, LA
TERRE ET LE VENT.





IL Y A À ITSU, À CÔTÉ DES MOINES, UN PETIT GROUPE DE DISCIPLES ÉLUS : LES NINJAS. DÈS LEUR NAISSANCE, ON LEUR A COUPÉ LA LANGUE ET ILS NE SAVENT NI LIRE NI ÉCRIRE. AINSI NE PEUVENT-ILS RÉVÉLER À QUICONQUE LES SECRETS QUI LEUR SONT CONFIES.



DES ANNÉES DURANT,
ILS SUBISSENT
UN ENTRAÎNEMENT
MORAL ET
PSYCHIQUE.



結禪帶



被襖衣

服股衣



着膝當



佩膝甲



貫臂罩

披身甲



裝帷輪



纏額卷



蒙頬當

戴頭盔

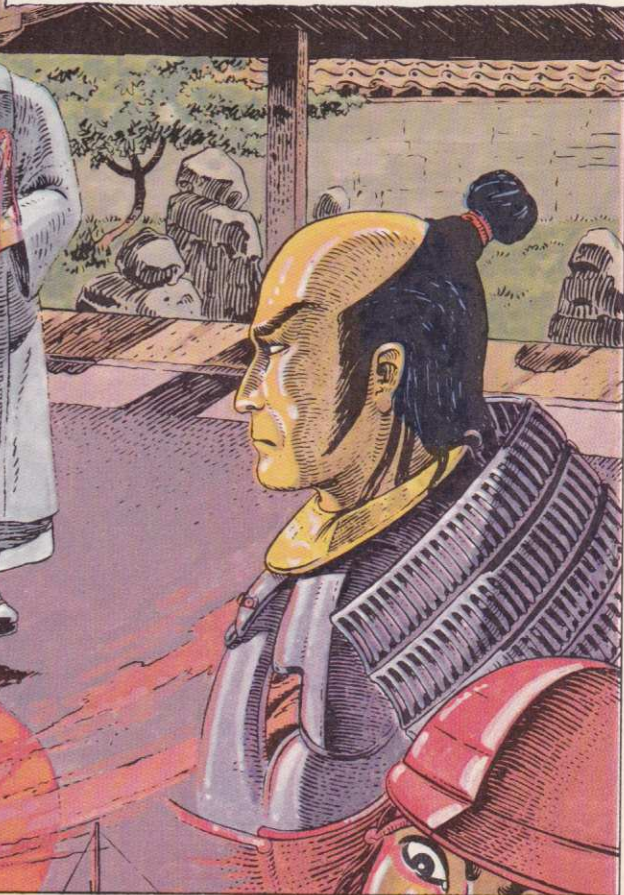


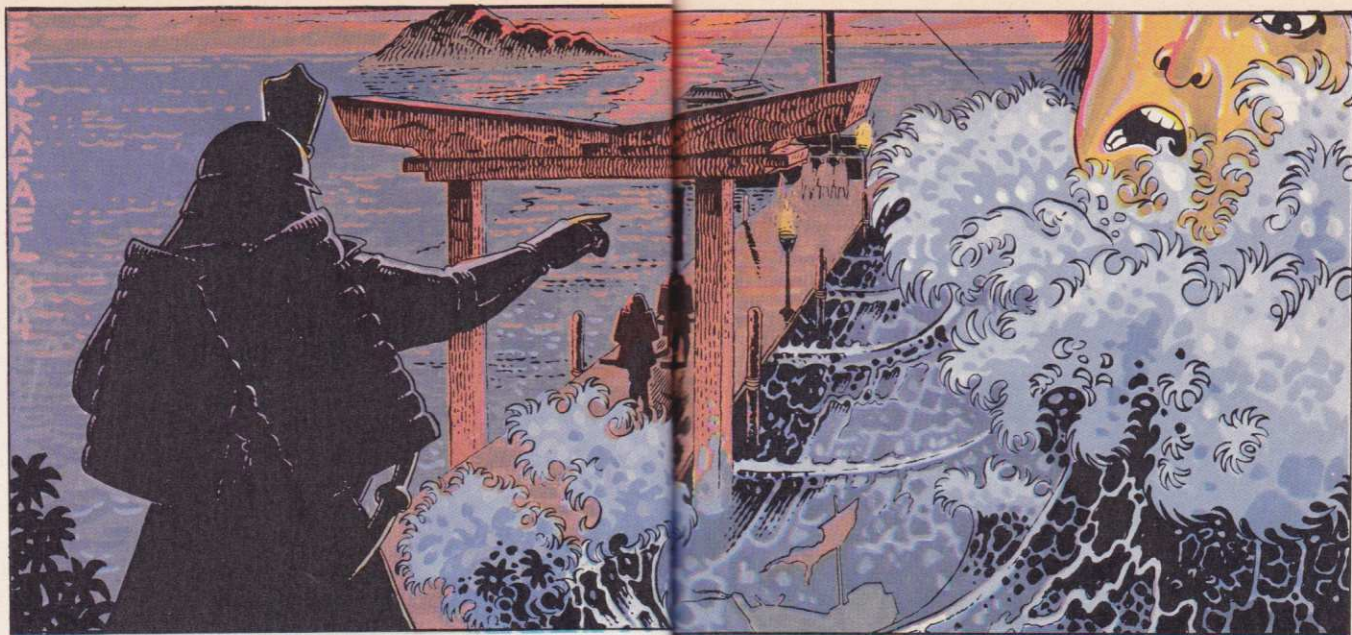
插鎗杖





L'USAGE DES ARMES LES PLUS DIVERSES LEUR EST ENSEIGNE, ALTERNANT AVEC LES EXERCICES DE MÉDITATION ET LES ENSEIGNEMENTS DU MAÎTRE. ILS PRATIQUENT LE JARDINAGE ZEN ET APPRENNENT LE NIUJUTSU, L'ART DE SE RENDRE INVISIBLE. ILS EXERCENT LEURS CAPACITÉS D'HYPNOSE ET DE TÉLÉPATHIE. LEURS ENNEMIS LES CONSIDÈRENT COMME INVINCIBLES. UN NINJA D'ITSU EST CALME COMME LA FORÊT, IMMOBILE COMME LA MONTAGNE, FROID COMME LE BROUIL-LARD, VIF COMME LE VENT ET, AU COMBAT, DÉVASTATEUR COMME LE FEU.







JE... OH, CE
N'EST RIEN.
J'ÉTAIS DANS
UN RÊVE
ÉTRANGE...
TIENS, MARIE.
RENDS
AU GARÇON
SON BRACE-
LET.



ESTA LOCO
EL JAPONES!

IL FAUT D'ABORD
QUE JE REFERME
LE CERCLE.



VIENS, KAZU,
LE PETIT
S'EST RÉVEIL-
LÉ. IL DIT
QU'IL NOUS
CONDUIRA
DEMAIN
DANS LA
GROTTE.



C'EST FABULEUX !
SES ANCÊTRES
ONT SURVECU
DANS CETTE
GROTTE, DE
GÉNÉRATION
EN GÉNÉRATION !

L'INDIEN
MALADE
DÉCOUVERT
PAR ALVARE
DEVAIT ÊTRE
UN DES
LEURS.

JE VAIS VOUS
CONDUIRE
À MON PÈRE.
IL SAIT
BEAUCOUP.
IL RÉPONDRA
À VOS
QUESTIONS.



JE NE PEUX
PAS DORMIR,
ELLIOT.
JE M'INQUIÈTE
POUR JASON.

IL FAUT DORMIR.
DEMAIN SERA
UNE DURE
JOURNÉE.

25



NOUS NOUS LEVAMES
TRES TÔT. LORSQU'
ANGEL SE RÉVEILLA,
NOUS ÉTIENS DÉJÀ SUR
LE DÉPART. POUR NOUS,
C'ÉTAIT CLAIR: LE MO-
MENT ÉTAIT VENU DE
NOUS DEBARRASSER
DE LUI.

HÉ! VOUS POUVEZ BIEN
M'ATTENDRE UNE MINUTE!
J' ARRIVE!

ON COMMENCE À AVANCER, ANGEL.
TU NOUS RATTRAPERAS BIEN...



MAIS JE SAURAI BIEN
VOUS RETROUVER, SALES
GRINGOS! ET ALORS, JE
VOUS TUERAI TOUS!
TU ENTENDS, STANDFAST?
ET TOI AUSSI, CEIL-BRIDE?
JE VOUS TUERAI TOUS !!..

ILS ONT FILÉ,
LES SALAUDS!



NOTRE MACHO VA ENFIN POUVOIR
MONTRER CE QU'IL A DANS
LE VENTRE, SANS CRAINTE D'Y
PRENDRE UN MAUVAIS COUP...



NOTRE JEUNE GUIDE NOUS CON-
DUISAIT, PAR DES CHEMINS INVISI-
BLES, DE PLUS EN PLUS PROFON-
DÉMENT SOUS LES ROCHERS.
ON PERCEVAIT ENCORE, LÀ-
HAUT, LES CRIS D'ANGEL.





NOUS PLONGIONS DANS L'OBSCURITÉ COMPLÈTE. LES BRUITS DE LA JUNGLE FIRENT PLACE À UN SILENCE SÉPULCRAL. SEULS, NOS PAS RÉSONNAIENT SUR LES PAROIS DU LABYRINTHE.



CURIEUX RÊVE. ET
COMMENT CES CA-
RACTÈRES JAPONAIS
ONT-ILS PU VENIR
SUR CE BRACELET?
ET SI
C'ÉTAIT...

CES INDIENS VIVENT ICI DEPUIS
450 ANS. DONC ILS CONNAIS-
SENT LA SOURCE !





C'EST ICI.
EN HAUT
DE CET
ESCALIER.



INCROYABLE!
DANS AUCUNE
EXPÉDITION, JE
N'AI VU UNE GROTTES
AUSSI FASCINANTE!

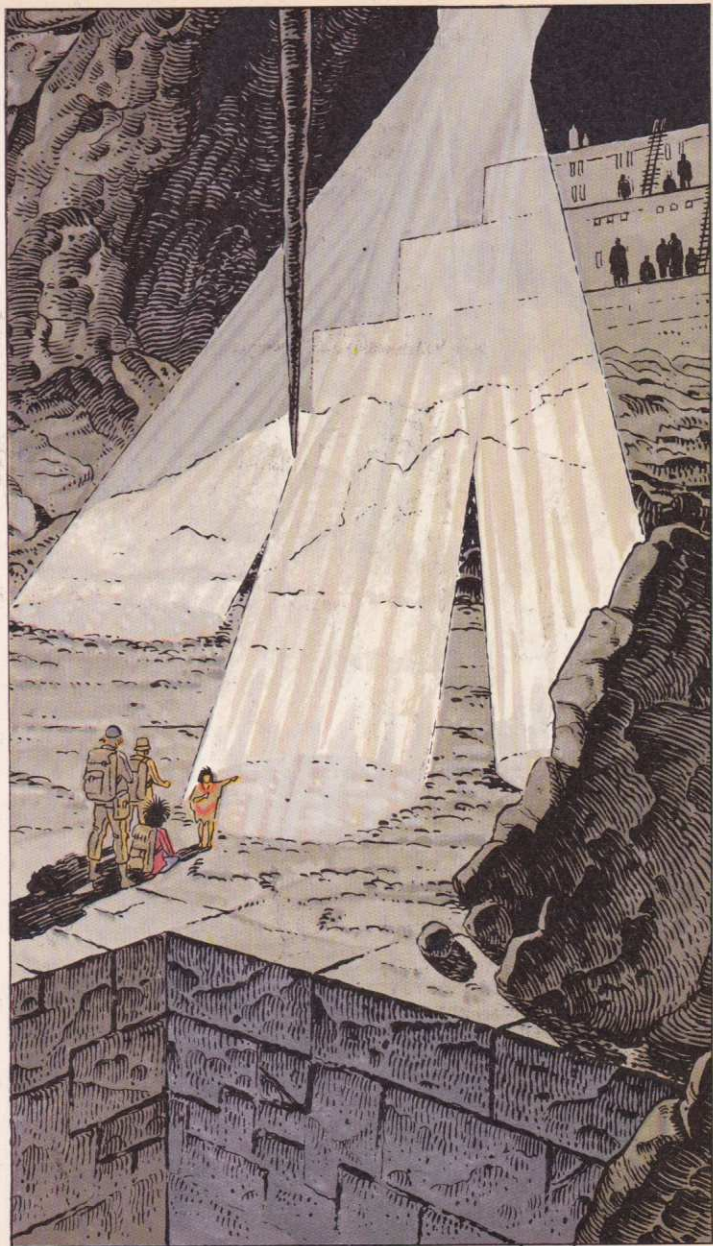




DITES-MOI SI JE RÊVE,
OU SI TOUT ÇA EST VRAI.
ON SE CROIRAIT
DANS UN FILM
DE SPIELBERG.

NON. LA RÉALITÉ
EST ENCORE
AU-DELÀ.
REGARDEZ !

OUI. CETTE GROTTE
ET SES HABITANTS
AURAIENT PU
ÊTRE INVENTÉS
PAR JULES VERNE.



CAPAC, ENFIN !
NOUS PENSIONS
QUE TU ÉTAIS
DEVENU
UNE VICTIME
DU SOLEIL.

UN HOMME
AVEC UN GRAND
CHAPEAU
M'A
SURPRIS.
PUIS L'HOMME
JAUNE M'A
ENDORMI.
CE MATIN, JE
LES AI CON-
DUITS ICI.

JE VOULAIS RA-
MASSER DES HERBES
ET J'AI VU
LES ÉTRANGERS...

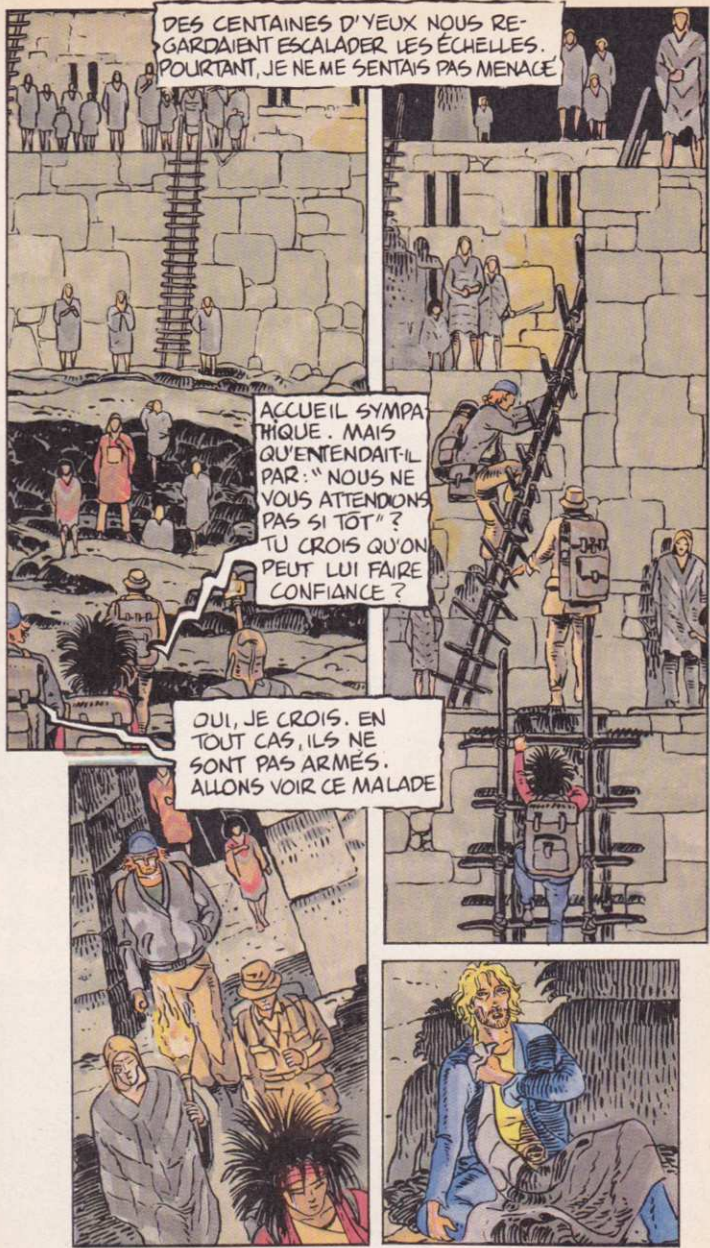
SOYEZ LES BIENVENUS,
N'AYEZ AUCUNE CRAINTE.
VOUS ÊTES LES HÔTES
D'ATALPA HUYAS. NOUS NE
VOUS ATTENDIONS PAS SI TÔT.

MON FILS CAPAC
CHERCHAIT DES HERBES
POUR LE MALADE, MAIS
JE PENSE QUE VOUS LUI
SEREZ PLUS UTILES.
SUIVEZ-MOI !

DES CENTAINES D'YEUX NOUS RE-
GARDAIENT ESCALADER LES ÉCHELLES.
POURTANT, JE NE ME SENTAIS PAS MENACÉ

ACCUEIL SYMPA-
TIQUE. MAIS
QU'ENTENDAIT-IL
PAR: "NOUS NE
VOUS ATTENDONS
PAS SI TÔT"?
TU CROIS QU'ON
PEUT LUI FAIRE
CONFIANCE?

OUI, JE CROIS. EN
TOUT CAS, ILS NE
SONT PAS ARMÉS.
ALLONS VOIR CE MALADE



JASON ! MON DIEU,
QU'EST-CE QU'IL A ?!
KAZU, FAIS QUELQUE
CHOSE !




TU ES INJUSTE,
ELLIOT. IL A DÛ PASSER
DE SALES MOMENTS.


ELLE EST BIEN BONNE !
ON LES CHERCHE PARTOUT,
ON S'INQUIÈTE, ET MONSIEUR
SE PRÉLASSE ICI À NOUS
ATTENDRE !




UN PEU DE REPOS ET
TOUT IRA BIEN. IL EST
JUSTE UN PEU SONNÉ.




OU VAS-TU? ON DEVRAIT PARLER
AVEC LE CHEF. IL POURRAIT SANS
DOUTE NOUS RACONTER UNE FOULE
DE CHOSES INTERESSANTES.




ÇA, C'EST
TON BOULOT,
ELLIOT.
LE MIEN,
C'EST D'ALLER
ANALYSER
CETTE
SOURCE.




HMM...TRES INTERESSANT
ALLONS MONTRER
ÇA À ELLIOT!



... ET DEPUIS
QUE VOS
ANCÊTRES
SE SONT
CACHÉS ICI,
TRAQUÉS PAR
LES CONQUIS-
TADORES,
VOUS VIVEZ
ICI SANS AU-
CUN CONTACT
EXTÉRIEUR?



L'HEURE
DE VÉRITÉ.
ON VA ENFIN
SAVOIR SI
C'EST LA
FAMEUSE
SOURCE.



OUI. LA PROPHÉTIE DE HUAYANA
CAPAC DISAIT QUE DES HOMMES
BLANCS BARBUS VIENDRAIENT,
APPORTANT AVEC EUX LA MORT
ET LA CORRUPTION. CES GROTTES
NOUS PERMIRENT DE LEUR ÉCHAPPER.

NOUS SAVONS QUE BEAUCOUP DE CHOSÉS ONT CHANGÉ DEPUIS, MAIS NOUS RESTONS ICI. NOUS NE QUITTONS CES GROTTES QUE POUR CHERCHER NOTRE NOURRITURE ET RAMASSER DES HERBES. ICI, NOUS POUVONS VIVRE EN PAIX AVEC LES DIEUX.

H₂O. EXCELLENTE EAU POTABLE, PURE EAU DE SOURCE.

DEMAIN AURA LIEU NOTRE CÉRÉMONIE EN L'HONNEUR DES DIEUX AUX LONGS COUTEAUX... VOUS ÊTES NOS HÔTES, VOUS POURREZ Y PARTICIPER.



MERDE ! DE LA FLOTTE ! ET POURTANT JE SUIS SÛR QUE CETTE SOURCE EST ICI, QUELQUE PART !

EUH... OUI, MERCI ! NOUS... EUH... NOUS SOMMES BIEN SÛR TRÈS HONORÉS DE POUVOIR ASSISTER À VOTRE CÉRÉMONIE. MERCI BEAUCOUP !

HEY, FRIENDS, ME REVOILÀ ! TOP OF THE WORLD !




JE NE CROIS PAS QUE CET HOMMAGE SOIT POUR TOI, MON BON JASON, MAIS PLUTÔT POUR KAZU.

MAIS QU'EST-CE QU'ILS ONT TOUS ? ILS SE PROSTERNENT DEVANT MOI. JE NE SUIS POURTANT PAS...




ILS TE PRENNENT POUR UN GRAND SORCIER, KAZU.




PUISQUE TU ES SI
POPULAIRE, ESSAYONS
D'EN PROFITER. ON
POURRAIT PEUT-ÊTRE
OBTENIR D'EUX QU'ILS
NOUS MONTRENT
TOUTES LEURS SOURCES.

HMM... ELLIOT
A RAISON. JE
DEVRAIS SOIGNER
MA POPULARITE.
ÇA POURRA
PEUT-ÊTRE
SERVIR.

ARRETE DE NOUS
EMMERDER AVEC
TA SOURCE! MOI,
CE QUI M'IMPORTE,
C'EST D'AVOIR RE-
TROUVÉ LA FORME!

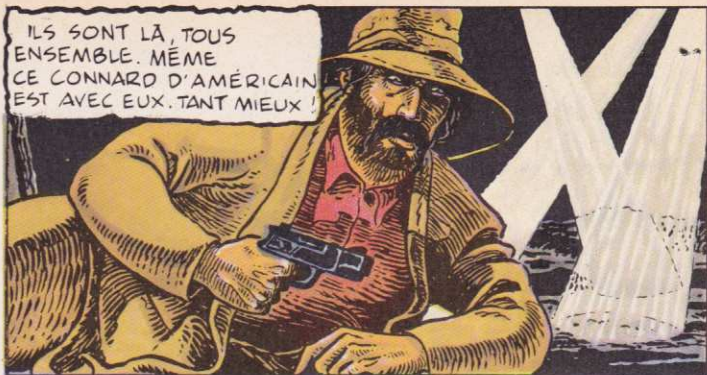


VOUS N'ALLEZ PAS
RECOMMENCER A
VOUS DISPUTER,
VOUS DEUX! ON SE
CROIRAIT DANS UNE
COUR D'ÉCOLE!



ASSEZ DE DISCOURS,
AMIGOS. IL EST TEMPS DE
RÉGLER LES COMPTES.

ILS SONT LÀ, TOUS
ENSEMBLE. MÊME
CE CONNARD D'AMÉRICAIN
EST AVEC EUX. TANT MIEUX !



HOLÀ, AMIGOS !
ÇA C'EST UNE
SURPRISE, NON ?
VOUS PENSIEZ
DÉJÀ VOUS ÊTRE
DÉBARRASSÉS
DU BRAVE
ANGEL !...



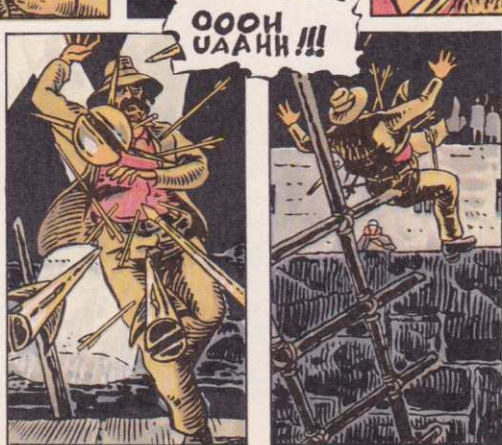
NE FAIS PAS L'IDIOT,
ANGEL. RANGE TON ARME,
ON PEUT AUSSI BIEN DIS-
CUTER TRANQUILLEMENT.




NE LAISSE JA-
MAIS TA COLÈRE
DEVENIR PLUS
GRANDE QUE TOI
SINON, ELLE
T'ÉCRASERA.


TA GUEULE, STANDFAST !
SI TU CROIS QUE J'AI CRU
À TES FABLES IDIOTES !
UNE SOURCE-MIRACLE,
LAISSE-MOI RIRE ! C'EST DE
L'OR QUE TU CHERCHES !








WOW, LES KIDS
ONT FAIT
DU BON TRAVAIL!
ILS NE SONT
PAS AUSSI
INOFFENSIFS
QU'ILS EN ONT
L'AIR. ON
DEVRAIT
SE MÉFIER...




HEY! CES FLÈCHES
SONT EN OR
MASSIF!



TU PEUX TE LES
METTRE OU TU
VEUX, TES FLÈCHES!



MAIS VOUS
ÊTES SOURDS
?! DE L'OR
MASSIF !!!

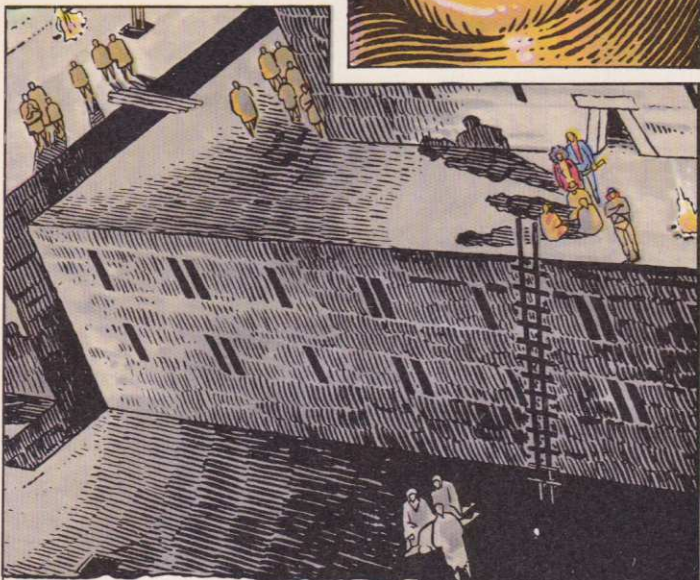


RIEN DE CASSÉ.
LA BALLE A
JUSTE TRAVERSÉ
LA JAMBE.

PAREIL
QU'ANGEL ! ...
MAIS APRÈS TOUT,
CHACUN POURSUIT
SON RÊVE ...



NOUS RESTERONS ICI JUSQU'À
CE QUE NOUS AYONS TROUVÉ
LA SOURCE. NOUS COMMENCE
RONS LES RECHERCHES DEMAIN



J'AVAIS DE PLUS EN PLUS DE
MAL À ME CONTENIR. LES CHOSES
NE SE PASSAIENT PAS COMME JE
L'AURAIS VOULU. JASON RECOM-
MENÇAIT À ME TAPER SUR LES NERFS
ET OÙ ÉTAIT DONC CETTE SOURCE ?

VOUS ÊTES TOUS DES CINGLÉS! CE QUI COMPTE, C'EST ÇA! OUBLIEZ CETTE SOURCE, ELLE N'EXISTE PAS! KAZU! MARIE! VOUS ENTENDEZ?

DIFFICILE DE RESTER SOURDS À DES CRIS PAREILS!

TU VAS LA FERMER, OUI? JE TE RAPPELLE, UNE FOIS DE PLUS, QUE C'EST MOI QUI TE PAYE. EN CLAIR: TU FERAS CE QU'ON TE DIRA!



COMPLÈTEMENT MALADES! DE L'OR! IL Y EN A ASSEZ ICI POUR QUE NOUS SOYONS TOUS RICHES! JE SUIS SÛR QUE CES GROTTES EN SONT PLEINES! IL N'Y A QU'À SE SERVIR!

PRENDS GARDE QUE L'ÉCLAT DE L'OR NE T'AVEUGLE!





NOUS AVONS DÉJÀ SACRÉMENT AVANCÉ. IL Y A QUELQUES JOURS ENCORE, VOUS NE VOULIEZ PAS CROIRE À CETTE GROTTÉ. POURTANT NOUS Y SOMMES ET NOUS TROUVERONS CETTE SOURCE.

OKAY, ELLIOT, ON CONTINUE À CHERCHER. MAIS SI ON NE TROUVE RIEN, J'EMPORTERAIS BIEN, MOI AUSSI, QUELQUES PETITS SOUVENIRS.



L'OR ÉTAIT À PORTÉE DE NOTRE MAIN, LA SOURCE D'ÉTERNITÉ ÉTAIT UN FANTÔME... NOS PENSÉES SE NOYAIENT DANS L'OBSCURITÉ DE LA GROTTÉ...



QU'EST-CE QUE C'EST ?

ON SE CROIRAIT À TOKYO, À L'HEURE DE POINTE !

LA CÉRÉMONIE
DES DIEUX AUX
LONGS COUTEAUX
VA COMMENCER.
LEVEZ-VOUS VITE
ET SUIVEZ-NOUS
VOUS AUREZ
L'HONNEUR
DE
PARTICIPER
À LA
CÉLÉBRATION.



BONJOUR, ATALPA HUYAS!...HMM
... DIFFICILE DE SAVOIR
QUAND LE JOUR SE LÈVE,
ICI...

LE CORTÈGE S'ÉBRANLA
EN CHANTANT, AU SON
DES FLÛTES ET DES
TAMBOURS. COMME
LEURS ANCÊTRES, LES
INDIENS PORTAIENT DES
PARURES D'OR ET
DE PLUMES.




WOW!
ILS BRILLENT COMME
DES SAPINS DE NOËL!
JE VOUS
L'AVAIS DIT,
ON EST TOMBÉS
SUR
LA CAVERNE
D'ALI-BABA!


TU DEVRAS AP-
PRENDRE À TE TENIR
MON VIEUX. C'EST
UNE CÉRÉMONIE,
PAS UN SUPERMARCHÉ.




SEUL UN PETIT NOMBRE D'IN-
DIENS PARTICIPAIT À LA CÉLÉBRATION
ILS NOUS CONDUISAIENT VERS UNE
GALERIE ILLUMINÉE, QUE NOUS
N'AVIONS PAS ENCORE REMARQUÉE.




INCROYABLE !
ILS ONT REUSSI
À SAUVEGARDER
LEUR CULTURE
DURANT
DES SIÈCLES.
S'ILS SONT DÉCOU-
VERTS, CE SERA
FINI !



REGARDE
COMME TOUT
BRILLE, MARIE !
JE PARIE
QU'ILS NOUS
CONDUISENT
DANS
LA SALLE
DU
TRÉSOR.



NOUS N'AVONS
PAS LE DROIT DE
RÉVÉLER
AU MONDE
LEUR EXISTENCE



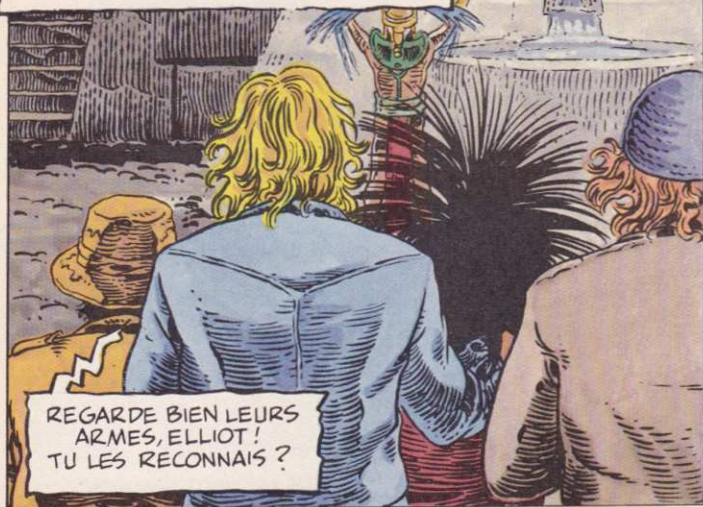
QU'EST-CE QUE C'EST ?
J'AI COMME L'IMPRESSION
D'AVOIR DÉJÀ VU
CES STATUES
QUELQUE PART...

HEY, ELLES SONT PEUT-
ÊTRE EN OR, ELLES AUSSI !
SI ÇA CONTINUE, IL NOUS
FAUDRA UN CAMION !

MON DIEU,
MAIS C'EST...

MAIS COMMENT
EST-CE POSSIBLE ?
ON
DIRAIT...

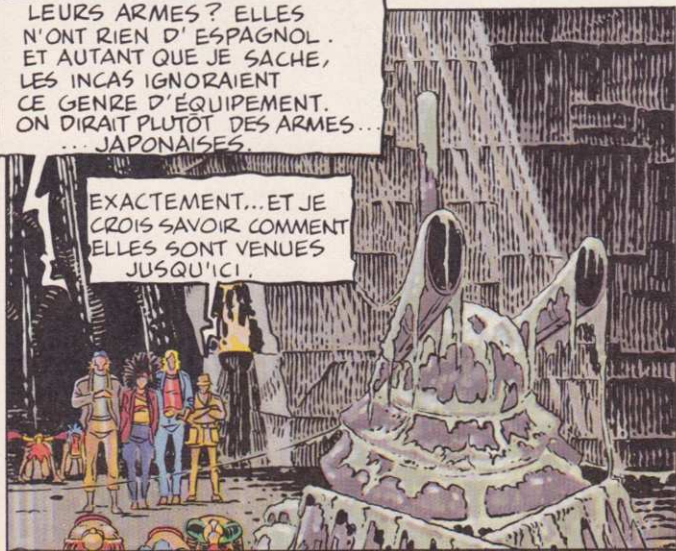
Ô DIEUX AUX LONGS COUTEAUX,
GARDIENS DE LA SOURCE SACRÉE,
AMIS ET PROTECTEURS DE NOS
PÈRES, QUI VOUS CONNAISSAIENT
QUAND VOTRE CHAIR RESPIRAIT
ENCORE !...



REGARDE BIEN LEURS
ARMES, ELLIOT !
TU LES RECONNAIS ?

LEURS ARMES ? ELLES
N'ONT RIEN D'ESPAGNOL .
ET AUTANT QUE JE SACHE ,
LES INCAS IGNORAIENT
CE GENRE D'ÉQUIPEMENT .
ON DIRAIT PLUTÔT DES ARMES ...
... JAPONAISES .

EXACTEMENT... ET JE
CROIS SAVOIR COMMENT
ELLES SONT VENUES
JUSQU'ICI .





LE TEMPS EST REVENU DE VOUS OFFRIR L'EAU
DE LA FÉLICITÉ ÉTERNELLE...
L'EAU DE LA DAMNATION ÉTERNELLE.



ACCEPTEZ
QUE JE PUISE
À LA SOURCE
SACRÉE.
DAIGNEZ
ME LAISSER
APPROCHER
ET VOUS
OFFRIR CE
BREUVAGE.



VOS SERVITEURS VOUS REMERCIENT DE VOTRE PROTECTION.
AUSSI LONGTEMPS QUE VOUS SEREZ AVEC NOUS, NUL MAL
NE VOUS ATTEINDRA. BUVEZ CETTE EAU SACRÉE, Ô
DIEUX AUX LONGS COUTEAUX.



Ô DIEUX, VOUS RES-
PIREZ ET VOS CORPS
S'ANIMENT. VOUS
ÊTES DE RETOUR !





JASON ! QU'EST-CE QUE ...
KAZU, VITE !

UNE
FORCE
ANCIENNE
SE
RÉVEILLE.

LE CERCLE S'EST REFERMÉ -
LA PROPHÉTIE S'EST ACCOMPLIE -
LE FILS DES MINAMOTO VOUS A IMAGINÉS -
LE SAGE D'ITSU VOUS A DONNÉ LA VIE -

JASON!
QU'EST-CE
QUE TU
RACONTES?!
MON DIEU,
JASON,
CALME-TOI!

ILS SONT
VIVANTS,
KAZU.
C'EST
INCROYABLE!



LE VENT NOUS A PORTÉS EN CES LIEUX -
LE ROCHER NOUS A APPRIS À ATTENDRE -
LA SOURCE SACRÉE NOUS A DONNÉ
LA VIE ÉTERNELLE -





VOUS CHERCHEZ LA VIE ÉTERNELLE
VOUS AVEZ RENDU VIE AU ROCHER -
LE VENT VOUS A PORTÉS ICI -
VOTRE VIE APPARTIENT AU SAGE D'ITSU
VOUS INCARNEZ LE RÊVE DU FILS
DES MINAMOTO -
LA PROPHÉTIE S'EST ACCOMPLIE -
LE CERCLE S'EST REFERMÉ -

ESSAYONS
DE RESTER
CALMES.
ILS N'ONT PAS
L'AIR DE PLAISANTER.

CE LANGAGE...
ILS UTILISENT
JASON COMME
MÉDIUM POUR
COMMUNIQUER
AVEC NOUS.



TROP DE MOTS
DÉTRUISENT
LES ACTES.
ASSEZ PARLÉ, IL
EST TEMPS D'AGIR !



L'ŒIL DU TIGRE. LA FORCE DU PASSÉ. LA SAGESSE
DU TEMPS. LE COURS DES PENSÉES. TOUT CELA PARLE
SANS MOTS. TOUT CELA NE PARLE QU'EN TOI.

QU'EST-CE QUI
T'EST ARRIVÉ,
JASON?
ÇA VA
MIEUX ?

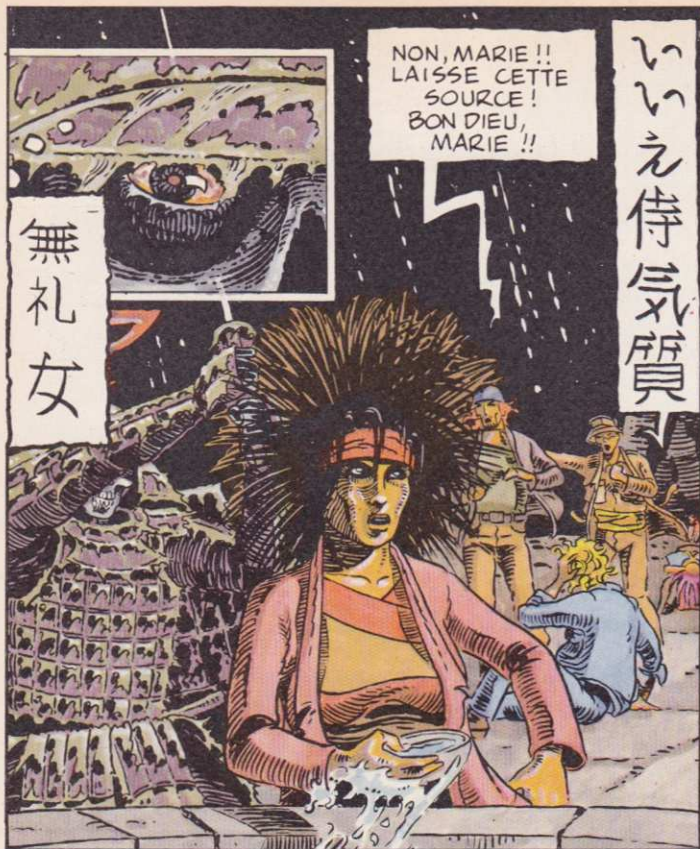
OH!
J'AI
SOIF!...



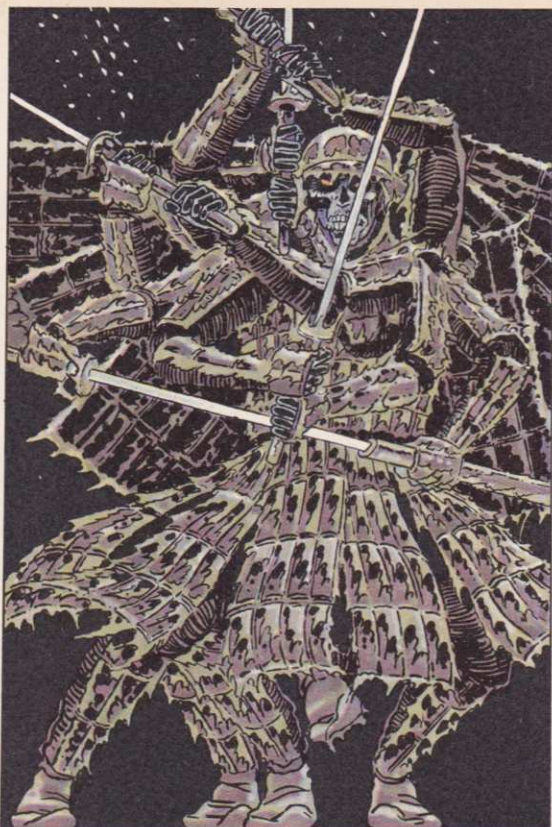
MARIE AVAIT OUBLIÉ LA PEUR ET LE RES-
PECT DU AUX DIEUX AUX LONGS
COUTEAUX. LE MOT "SOIF" L'AVAIT
CONDUITE TOUT DROIT À LA SOURCE.

ア
レ
ア
レ
ッ









CELUI QUI SEMBLAIT ÊTRE LEUR CHEF FIT UN SIGNE
QUE NOUS COMPRÎMES TOUS, BIEN QUE NE L'AYANT JAMAIS
VU AUPARAVANT, SANS UN MOT, NOUS NOUS MIMES EN CHEMIN.




NOUS AVIONS RESSUSCITÉ LE PASSÉ, NOUS LUI ÉTIONS
DÉSORMAIS LIVRES CORPS ET BIENS. NOTRE SEULE
CHANCE ÉTAIT DE SUIVRE, D'ESPÉRER ET D'ATTENDRE
UNE OCCASION, DE FUIR CE CAUCHEMAR.



LA SOURCE
D'ÉTERNITÉ !
C'ÉTAIT DONC VRAI !
GRÂCE À ELLE,
ILS ONT
SURVÉCU ! ...

ALORS,
STANDFAST ?
TU AS UNE
IDÉE ? ON EST
MAL EMBAR-
QUÉS! ...





ON A TROUVÉ LA SOURCE, KAZU.
LA SOURCE D'ÉTERNITÉ! C'EST
ELLE QUI LEUR A PERMIS DE SUR-
VIVRE PLUSIEURS SIÈCLES. MAIS
J'AIMERAIS BIEN SAVOIR COMMENT
ILS SONT VENUS JUSQU'ICI.

KAZU,
QU'EST-CE QUI
EST ARRIVÉ
À JASON?
QU'EST-CE
QU'ILS LUI
ONT FAIT ?

ILS L'ONT
UTILISÉ
COMME
INTERPRETE.
JASON
EST
APPAREM-
MENT...
UN BON
MEDIUM.

ILS L'ONT
UTILISÉ
COMME
INTERPRETE
JASON
EST
APPAREM-
MENT...
UN BON
MEDIUM.

TU CROIS QU'ILS
ONT PASSÉ TOUT
CE TEMPS À NOUS
ATTENDRE ?



MAINTENANT
JE COMPRENDS
MON RÊVE.
LES TROIS NINJAS
ONT ÉTÉ ENVOYÉS
IL Y A PLUSIEURS
SIÈCLES POUR
RECHERCHER
DES DIEUX BLANCS
ET LES RAMENER

OUI. ILS SE SONT PLONGÉS DANS
LEUR SOMMEIL MÉDITATIF ET LES
INDIENS EN ONT FAIT LEURS DIEUX,
LEUR OFFRANT RÉGULIÈREMENT
L'EAU ÉTERNELLE.

DES GÉNÉRA-
TIONS D'IN-
DIENS ONT
PERPÉTUÉ
CETTE CÉRÉMO-
NIE LEUR PER-
METTANT AINSI
DE SURVI-
VRE.



NOUS MARCHIONS
DEPUIS DES HEURES...



IL NOUS RESTE
PEUT-ÊTRE UNE CHANCE
JE CROIS QU'ILS NE
RÉSISTERONT PAS
À LA LUMIÈRE DU SO-
LEIL. S'ILS SORTENT
DE LA GROTTÉ ...



TU CROIS QU'ILS
SERONT RÉDUITS
EN POUSSIÈRE ?
HMM ...




ROULEMENT DE TAMBOUR, KIDS!
LE SUSPENSE EST À SON COMBLE!
NOS HÉROS S'EN SORTIRONT-ILS ?
LES MÉCHANTS SERONT-ILS
VOLATILISÉS ?


TON HUMOUR
EST QUELQUE-
FOIS DU MEIL-
LEUR GÔT,
JASON.




LE SOLEIL APPARUT SOUDAIN, AU FLANC
D'UNE FALAISE. MAIS LES NINJAS N'EN SOUFFRIRENT
NULLEMENT. AU CONTRAIRE, LE SOLEIL SEMBLAIT
LEUR REDONNER DES FORCES.



REGARDEZ ! ILS SE METTENT
À PRIER LE SOLEIL ! ON NE
S'EN DÉBARRASSERA PAS
AUSSI FACILEMENT !




POURQUOI TU
T'INQUIÈTES ?
LE GRAND
STANDFAST
VA BIEN
TROUVER
UNE
SOLUTION !



SI VOUS M'AVIEZ
ÉCOUTÉ, ON AURAIT DE
L'OR PLEIN LES POCHEES
ET ON SERAIT SUR
LE CHEMIN DE ...

... DE
L'OPTICIEN !
N'OUBLIE PAS :
L'OR
AVEUGLE !



LES NINJAS
AVANCAIENT
SANS
HÉSITATION,
SEMBLANT
SAVOIR
EXACTEMENT
OÙ ILS ALLAIENT
NOUS
N'AVIONS
PLUS
QU'À SUIVRE,
LA TÊTE
PLEINE
DE
QUESTIONS.

ENFIN, APRÈS DES KILOMÈTRES,
NOUS FIMES UNE PAUSE.
LES NINJAS SEMBLAIENT AVOIR
ATTEINT UN POINT IMPORTANT.
NOUS ÉTIIONS COMPLÈTEMENT
ÉPUISÉS.

VOUS SAVEZ,
JE LES
CROIS BIEN
CAPABLES
DE NOUS
TRAINER
AVEC
EUX
JUSQU'AU
JAPON.

PEU IMPORTE
MAINTENANT!
POUR
ATTEINDRE
LA SOURCE,
JE DOIS
REPARTIR
À ZÉRO.

ILS CHERCHENT QUELQUE
CHOSE. IL EST POSSIBLE
QUE LEURS BATEAUX
AIENT ACCOSTÉ ICI,
AUTREFOIS.

LE CHEF SE MIT À SOUFFLER DANS UNE FLÛTE
DE BAMBOU, MAIS L'ÉCHO QU'IL SEMBLAIT ATTENDRE NE SE
MANIFESTA PAS... LA JUNGLE AVALAIT TOUT...





J'EN
SERAIS
MÊME
PLUS

SURPRIS DE VOIR
SURGIR AU LARGE
UNE FLOTTE JAPONAISE !...

NOTRE SEUL ESPOIR EST DE
RENCONTRER DES GENS.
À MON AVIS, NOUS N'AVONS
PAS LA MOINDRE CHANCE DE
POUVOIR LEUR ÉCHAPPER
OU LES MAÎTRISER.

ET D'AILLEURS,
POURQUOI DONC,
STANDFAST ?!
NOUS SOMMES
TOUS PLEINS D'ENTHOUSIASME À
L'IDÉE DE VIVRE
UNE TELLE AVENTURE!

JASON PERDIT SON HUMOUR LE LENDEMAIN
MATIN, LORSQUE NOUS FÛMES RÉVEILLÉS
DÈS L'AUBE. NOTRE ROUTE CONTINUAIT DANS
LA JUNGLE INEXTRICABLE.

VOYAGES ET
AVENTURES
STANDFAST
AND CO. MR
STANDFAST
EN PERSONNE
VOUS CONDUIRA DANS
LA MERDE!..

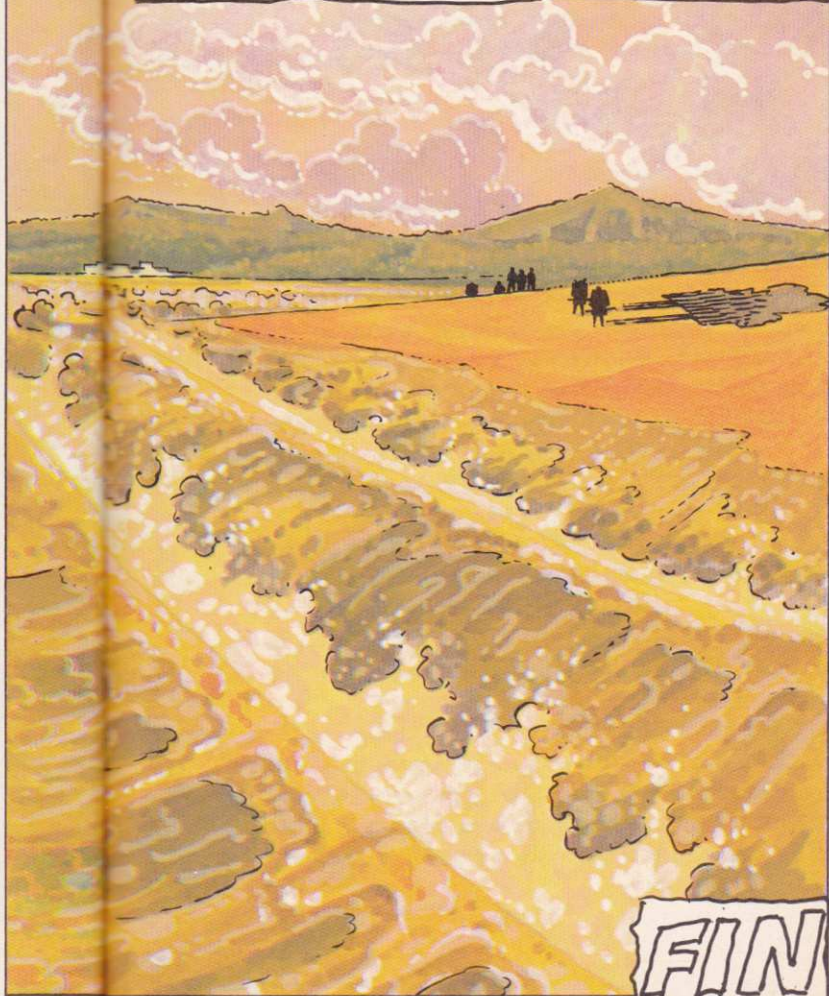
PEU À PEU, DANS L'APRÈS-MIDI, LA FORÊT COMMENÇA À S'ÉCLAIRCIR. ON PERCEVAIT DÉJÀ LE BRUIT DE LA MER.





VOUS CONNAISSEZ LA SUITE? TOUTANKHAMON ARRIVE EN CADILLAC ET NOUS EMMÈNE À L'OMBRE DES PYRAMIDES FAIRE UN BILLARD AVEC CLEOPÂTRE.

LA PRŒPHÉTIE DE JASON NE SE RÉALISA PAS. MAIS NOTRE MARCHÉ DURA ENCORE PLUSIEURS HEURES. DEVANT NOUS, SOUS LE SOLEIL COUCHANT, APPARUT UNE BOURGADE DE PÊCHEURS. RESTAIT À SAVOIR COMMENT NOS ÉTRANGES COMPAGNONS RÉAGIRAIENT À LA VIE MODERNE. QUANT À NOUS, NOUS ÉTIONS SÛRS D'ASSISTER BIENTÔT À DES CHOSES ÉTONNANTES. NOUS NE NOUS TROMPIONS PAS...



FIN

– Rien ne nous empêche de nous reposer un peu, fit Clairembart. Bientôt, le soleil nous réchauffera et nous pourrons nous remettre à souquer en nous relayant.

– Avec le ventre creux comme un tambour, constata Bob.

– Et la gorge comme une éponge oubliée par un Pharaon au sommet de la Grande Pyramide, enchaîna Ballantine.

Tout à coup, le visage du géant, renfrogné jusqu'alors, s'illumina.

– Non, ce n'est pas possible, murmura-t-il en tendant le bras vers un point précis. Dites-moi si je rêve... Du whisky!...

Se demandant si leur ami était subitement devenu fou, Bob Morane et le professeur Clairembart regardèrent dans la même direction que l'Écossais. Et, à leur tour, ils eurent une heureuse surprise. De la brume matinale, un vaisseau venait de surgir. Un grand yacht blanc, véritable petit paquebot avec ses decks et sa cheminée trapue. Il battait pavillon britannique.

– L'Union Jack! s'exclama encore Ballantine. Je suis sûr qu'il y a du whisky à bord!...

Au risque de déséquilibrer la pirogue, le colosse se mit à faire de grands gestes des bras en hurlant :

– Ohé, du bateau!... Ohé, du bateau!...

On devait les avoir aperçus, car le yacht se dirigeait droit sur eux. Arrivé à une encablure environ, il stoppa.

Bob et ses amis avaient retrouvé tout leur courage. Les pagaies plongèrent à nouveau et, glissant à la surface de la mer maintenant calme, la pirogue alla se ranger sous une échelle de coupée que l'on venait de descendre. Les naufragés s'y engagèrent et prirent pied

sur un large deck où un homme mince, d'une quarantaine d'années, au visage rasé de près, les attendait, entouré d'une demi-douzaine de matelots. L'inconnu portait un pantalon de flanelle grise, des mocassins et un blazer rayé sous lequel Morane crut distinguer la forme d'un revolver glissé dans un étui sous l'aisselle. Dans le visage étroit, anguleux, des yeux gris-vert brillaient d'un éclat à la fois narquois et dur.

Morane s'était incliné et, usant de l'anglais, se présenta ainsi que ses amis.

L'homme au blazer s'inclina à son tour, pour dire simplement :

– John Smyrne Baxter...

Bob tiqua. John Smyrne Baxter était ce richissime propriétaire de mines australien, dont la fortune se chiffrait par dizaines, voire par centaines de milliards.

XI

Les anciens prisonniers de Macabeo Salvadera, vêtus de frais et de sec, se trouvaient à présent sous le grand velum, sur le deck arrière du yacht, devant une table garnie de victuailles et de boissons. Quand Morane se fut restauré, il reporta ses regards sur John Smyrne Baxter, assis en face de lui, de l'autre côté de la table.

– Vous devez vous demander, dit-il, comment il se fait que vous nous ayez trouvés ainsi, perdus en pleine mer sur une pirogue.

– Je ne vous cache pas que cela m'intrigue un peu, reconnut le milliardaire avec un léger sourire qui faisait remonter un seul coin de sa bouche, ce qui lui donnait un petit air de cynisme. Pourtant, si c'est votre secret...

L'espace de quelques secondes, Morane hésita à renseigner leur hôte sur les aventures qui leur étaient survenues, à ses amis et à lui, au cours des derniers jours. Le trésor de la Vallée des Mille Soleils avait éveillé trop de cupidité jusqu'ici pour qu'il ne s'entourât de précautions avant d'en révéler l'existence à

quiconque. Pourtant, dans le cas présent, il ne pensait pas devoir nourrir de craintes. John Smyrne Baxter était si riche que, depuis longtemps, l'or devait le laisser indifférent. En outre, l'Australien était connu pour sa sagesse, son goût de l'incognito, sa prédilection pour les plaisirs simples et sérieux. A plusieurs reprises déjà, il avait mis son yacht et ses deniers à la disposition de savants pour des expéditions scientifiques.

Comprenant n'avoir aucune raison de se méfier de leur sauveur, Bob entreprit de lui raconter par le menu les mésaventures qui leur étaient survenues, à Bill Ballantine, au professeur Clairembart et à lui-même, depuis que, ayant quitté Ciénaga, ils s'étaient enfoncés à travers les sierras pour tenter de découvrir le secret de l'*ambira*.

– Voilà des aventures bien passionnantes, comme j'aurais aimé en vivre, constata John Smyrne Baxter. Si je comprends bien, comme vous avez indiqué à Salvadera et à ce Mozuelo le chemin à suivre pour atteindre la Vallée des Mille Soleils, ces deux chena-pans doivent s'être mis en route à l'heure actuelle...

– Sans doute, grimaça Bob. Notre fuite les aura probablement retardés un peu mais, quand ils auront constaté que nous avons réussi à échapper aux recherches, ils n'auront pas attendu davantage...

En un geste où se mêlaient la colère et le dépit, le Français fit claquer son poing droit au creux de sa main gauche.

– J'enrage à la pensée que le trésor tombera bientôt aux mains de ces scélérats. Si seulement il y avait moyen de contrecarrer leurs plans!

– Et si je vous proposais de nous unir pour empê-

cher ces rapaces de danser en rond? demanda à brûle-pourpoint Smyrne Baxter.

Morane sursauta.

– Que voulez-vous dire? interrogea-t-il.

– Ceci, tout simplement... Je viens de vous avouer combien j'aurais aimé vivre une aventure aussi passionnante que la vôtre. Pourquoi ne pas la terminer ensemble? J'ai une jeep à bord. Il nous suffirait de la faire débarquer en un point quelconque de la côte et elle nous mènerait, avec armes et bagages, au pied des sierras, à l'endroit le plus proche de votre Vallée des Mille Soleils. A nous quatre, nous nous arrangerons bien pour jouer quelque mauvais tour aux deux complices. Evidemment, nous pourrions nous faire accompagner par une douzaine de matelots, mais je ne pense pas qu'il soit souhaitable de mettre de nouvelles personnes dans la confidence. Tout le monde n'est pas désintéressé comme vous... et blasé comme moi. Que pensez-vous de cette offre, gentlemen?

– Nous l'accepterions avec joie, sir, assura Morane, si nous ne craignons pas de vous mener au-devant de graves ennuis. Macabeo Salvadera est un redoutable personnage, et il règne en maître dans tout le nord-est de la Colombie.

John Smyrne Baxter éclata de rire.

– Peut-être craignez-vous que je ne me montre pas à la hauteur de compagnons tels que vous?

Il ouvrit son blazer et montra, glissé dans un étui, sous l'aisselle, la crosse de nacre d'un revolver, dont Morane avait tantôt deviné la présence.

– Rassurez-vous à ce sujet, continua Smyrne. J'en ai vu de dures dans mon existence de businessman, car il n'est pas aisé de faire fortune à la force du poignet

dans ce pays toujours neuf qu'est l'Australie. J'ai dû me défendre, et souvent durement, contre des adversaires sans scrupules, féroces comme des tigres. C'est depuis ce temps-là que je porte toujours une arme, et je sais m'en servir, croyez-le...

Morane se tourna vers Clairembart, pour demander :

– Qu'en pensez-vous, professeur?

L'archéologue n'hésita pas, lui.

– Nous ne pouvons laisser le trésor des Chibchas tomber aux mains de scélérats comme Salvadera et El Mozuelo. Et puis, je ne vous cache pas que j'aimerais pouvoir jeter également un coup d'œil sur les merveilles archéologiques que doivent renfermer votre Vallée des Mille Soleils.

Fort de cette double approbation, Bob tendit la main à Smyrne Baxter, en disant :

– Eh bien! sir, topons-là et allons ensemble tirer les oreilles à ces deux mauvais drôles.

*
**

Le yacht devait mettre deux heures à peine pour atteindre la côte, où il avait jeté l'ancre dans une petite crique, quelque part entre Ciénaga et Fundacion. Il avait cependant fallu attendre la nuit pour débarquer la jeep à l'aide d'un grand radeau pneumatique. Les nouveaux associés avaient d'ailleurs trouvé préférable de profiter des ténèbres pour rouler, car Morane, Balantine et le professeur Clairembart devaient toujours être recherchés.

Bob, qui connaissait le mieux la région, avait pris le volant et, phares allumés, menait à bonne allure le

véhicule le long des mauvais chemins serpentant entre les plantations de bananiers.

Il fallut plus d'une heure pour atteindre la grand-route descendant vers le sud en contournant les sierras.

Un peu avant Fundacion, Morane fit tourner la voiture dans un sentier et la mena jusqu'au pied d'une colline où il stoppa.

— Nous camperons ici, décida-t-il. Demain, dès l'aube, nous emprunterons le chemin que le professeur, Bill et moi avons suivi il y a quelques jours, en longeant l'*espinazo del diablo*. Nous gagnerons ensuite l'endroit où j'ai été attaqué par El Mozuelo et ses hors-la-loi. Il nous suffira alors de descendre le cours de la rivière pour atteindre la Vallée des Mille Soleils.

Le lendemain, aux premières heures du jour, ils se mirent en route à pied, un léger sac au dos et armé chacun d'un revolver et d'un coutelas.

Contournant les premières collines, ils atteignirent les crêtes menant à l'*espinazo del diablo*, qu'ils longèrent jusqu'au village indien.

La journée était fort avancée déjà quand ils arrivèrent à l'endroit où Bob et Valdès, le guide métis, avaient été attaqués par les *bandidos*. Tout ce qu'ils trouvèrent comme témoignage de cette attaque fut les squelettes, nettoyés par les vautours, du malheureux Valdès et du mulet abattu. Les restes du métis furent enfouis sous un cairn fait de pierres entassées et au sommet duquel fut plantée une grosse croix.

Quand cette pieuse besogne fut achevée, le soleil était très bas déjà sur l'horizon. Les quatre voyageurs campèrent donc sur place, pour reprendre leur route le

lendemain. Cheminant le long de corniches qui serpentaient à flanc de falaise, pataugeant au bord du torrent, moitié marchant, moitié nageant, s'entraïdant de leur mieux dans les passages difficiles, ils gagnèrent finalement la vasque aux eaux calmes où s'était terminé le bain forcé de Morane. Une fois là, ils n'eurent aucune peine de retrouver la faille par laquelle Bob avait pénétrer dans la Vallée des Mille Soleils. Ils s'y engagèrent mais durent bientôt s'arrêter. Ils avaient espéré que le passage eût été dégagé, ce qui aurait indiqué que, depuis la venue du Français, d'autres hommes – Salvadera et El Mozuelo en l'occurrence – s'étaient aventurés là. Cependant, un éboulis obstruait toujours la faille.

– Si Salvadera et El Mozuelo ont pénétré dans la vallée, constata Morane, ils ont dû emprunter un autre chemin. Impossible de déplacer ces quartiers de roc. Pourtant, ce serait presque un miracle si les deux complices avaient découvert l'ouverture par laquelle je me suis échappé.

– Puisque la vallée est à ciel ouvert, il est probable, voire certain, remarqua Clairembart, qu'ils aient trouvé une voie d'accès par le haut.

– J'y ai pensé, fit Bob en levant la tête pour inspecter la paroi des falaises. Le tout est de réussir à grimper là-haut.

Ils durent revenir sur leurs pas, vers la vasque aux eaux calmes qu'ils venaient de quitter. A cet endroit, la base de la falaise était tapissée de végétation, ce qui rendait les recherches plus difficiles.

Soudain, Ballantine poussa une exclamation et se baissa, pour se relever aussitôt, tenant au creux de la main un petit objet brillant : une balle de revolver

dont la douille de cuivre, nette et polie, ne présentait pas la moindre trace d'oxydation.

– Des civilisés sont passés par ici, et il n'y a pas bien longtemps, fit remarquer l'Écossais. Dans le cas contraire, il y aurait des traces de vert-de-gris sur cette douille...

Cette constatation encouragea les quatre hommes. Ils reprirent leurs recherches et, au bout d'une nouvelle demi-heure environ, Smyrne Baxter devait découvrir une étroite corniche, dissimulée par la broussaille et s'élevant le long de la falaise suivant un angle de quarante-cinq degrés environ. Des branches brisées, d'où suintait encore de la sève, témoignaient du passage d'une troupe d'hommes et, dans un coin de terre meuble, à la base de la corniche, Morane releva même l'empreinte fraîche d'un pied de mulet.

– Cette empreinte ne doit pas dater de plus de deux jours. Les bords en sont nets et aucun débris végétal ne s'y est encore déposé... Il n'y a pas à en douter : Salvadera et El Mozuelo sont passés par ici...

L'un derrière l'autre, ils s'engagèrent sur la corniche. Celle-ci n'était pas très large, mais assez cependant pour permettre à un mulet monté de passer. A plusieurs reprises d'ailleurs, Bob devait relever des traces de sabots sur le sol. A différents endroits aussi, là où la végétation était trop épaisse, on pouvait se rendre compte que les machettes étaient entrées en action. Des branches avaient été coupées et jonchaient le sol. Ainsi qu'en témoignait la sève coulant encore des blessures, on pouvait conclure que celles-ci étaient relativement fraîches.

Aux trois quarts du chemin, la broussaille cessa de grimper à l'assaut des falaises et, malgré les dangers de

l'escalade, on put avancer plus rapidement. Bientôt, les quatre hommes débouchèrent sur une sorte de long plateau couvert d'une végétation rare, composée surtout d'épineux. Là-bas, le plateau se terminait par une colline en pain de sucre sous laquelle, Bob Morane le savait, se trouvait la grotte au trésor.

— Nous sommes sur la bonne voie, constata le Français. En marchant droit devant nous, nous finirons par trouver la vallée. Ce qu'il nous faudra chercher alors, c'est un moyen de descendre au fond. Si nous n'y parvenons pas, il nous restera toujours la possibilité d'emprunter le chemin que j'ai pris moi-même pour sortir et qui nous permettra de pénétrer directement dans la caverne.

— Redoublons de précautions, recommanda le professeur Clairembart. Nous ne pouvons douter que Salvadera et El Mozuelo, et quelques-uns de leurs complices aussi sans doute, soient passés par ici. S'ils se trouvent encore dans la vallée, il y aura de la bagarre. Nous avons donc tout intérêt à les surprendre...

Amortissant le bruit de leurs pas, Morane et ses compagnons continuèrent à avancer. Soudain, ils s'immobilisèrent. Devant eux, des bruits se faisaient entendre, comme issus du sol. C'était un concert de piaillements accompagnés de claquements d'ailes, comme si d'invisibles harpies se livraient là, non loin d'eux, à quelque repoussant sabbat.

— Les vautours! fit Morane. Ce sont les cris des vautours à la curée!

XII

D'un même élan, les quatre voyageurs s'étaient précipités en avant, revolver au poing. Ils avaient à peine franchi une dizaine de mètres qu'au détour d'un bosquet de nopal, ils aperçurent six mulets attachés au tronc d'un petit arbre. Ils étaient debout et bien vivants, mais montraient cependant une inquiétude évidente, tirant sur leurs longes et bronchant sans cesse.

Encore quelques mètres, et Morane et ses compagnons atteignirent soudain le bord de la vallée, qui s'étendait sous eux, avec ses momies dans leurs niches, semblable en tous points à ce qu'elle était quand Bob l'avait visitée la première fois.

Une seule chose différait cependant, c'était, au fond, cette masse d'oiseaux charognards agglomérés autour d'une proie dont il était impossible de discerner la nature exacte. A l'aide de cailloux, Morane se mit en devoir de lapider les vautours qui frustrés de leur repas s'envolèrent à regret, dans de lourds battements d'ailes, en poussant des cris réprobateurs. La proie se révéla

alors. Il s'agissait d'un homme couché sur le ventre et dont toute une partie du dos était déjà dépecé par les becs avides.

Smyrne Baxter s'était penché par-dessus l'épaule de Morane.

– Croyez-vous que ce soit?... interrogea-t-il.

– Salvadera ou El Mozuelo? fit Bob. Difficile à dire. Il faudrait aller y voir de plus près...

Tendant le bras, Bill Ballantine désigna une grosse corde, fixée au pied d'un arbre, laquelle plongeait dans la vallée.

– Ils sont descendus par là, commandant!

Sans attendre, Bob saisit la corde et, à la force des poignets, se laissa descendre. Vingt mètres plus bas, il toucha le sol, pour se diriger immédiatement vers le corps étendu.

– Là, Bob, regardez! s'exclama Clairembart qui, suivi par Smyrne et Ballantine, était venu rejoindre Morane.

Dans la nuque de l'inconnu, une courte flèche à empennage de plumes rouges était plantée, brisée par les vautours.

– Lu Pu Lu! fit Morane. Le vieux fanatique est un gardien efficace, et j'ai eu bien de la chance de lui échapper...

Du pied, avec tout le respect qu'il pouvait mettre dans un tel geste, Bill Ballantine avait retourné le cadavre, qui offrait un visage anonyme.

– Ce n'est pas Salvadera, dit le géant.

– Ni El Mozuelo, enchaîna le professeur Clairembart.

– Sans doute est-ce un de leurs complices, supposa

Smyrne Baxter. N'oublions pas qu'il y avait six mulets là-haut.

Bill avait jeté un regard autour de lui. Il réprima un frisson.

– Brrr! plutôt sinistre le coin! Ce n'est pas ici que je viendrai me retirer pour finir mes jours.

Il fallait reconnaître que la vallée, avec sa double rangée de momies aux masques grimaçants, ce corps à demi rongé par les becs voraces des charognards qui tournaient dans le ciel en poussant des clameurs de colère et d'impatience, n'avait rien de bien réjouissant.

– Continuons, dit Morane. J'ai l'impression que nous ne sommes pas au bout de nos surprises. Mais tenons-nous sur nos gardes...

Toujours suivi par ses trois compagnons, le Français se mit à longer l'étroite vallée en direction de la caverne au trésor. Passé un coude, ils devaient faire une nouvelle découverte macabre : trois corps en partie dévorés par les vautours, étaient étendus sur le sol. Chacun de ces malheureux avait été tué d'une fléchette empoisonnée. Dans aucun d'entre eux, Bob et ses amis ne devaient reconnaître Salvadera ou El Mozuelo.

– Voilà les comparses éliminés, constata Clairembart d'une voix sourde. Reste à savoir ce que sont devenus le général et notre brigand.

En contemplant les trois corps étendus, ces corps déchiquetés par les rapaces et d'où montait l'odeur fétide de la décomposition, Bob Morane serra les poings. Si, lors de son premier passage en ces lieux, il n'avait pas emporté le petit soleil d'or, rien de tout

cela ne se serait sans doute passé. « Il est également possible, songea-t-il, que si je n'avais pas emporté ce bijou, Bill, le professeur et moi-même serions morts à l'heure actuelle, massacrés à coups de machettes par les soldats révolutionnaires... » Instinctivement, Bob chercha du regard la momie privée de son petit soleil d'or. Il la découvrit à peu de distance et – effet de son imagination assurément – il crut lire une expression de reproche sur le visage ravagé, au nez effondré, aux yeux et à la bouche changés en trous de ténèbres.

Morane se secoua afin d'échapper à la terreur instinctive qui l'envahissait.

– Mettons-nous à la recherche de Salvadera et d'El Mozuelo, ordonna-t-il. Tout en ayant soin de redoubler d'attention. Lu Pu Lu peut être embusqué quelque part, occupé à nous guetter...

*
**

Ils devaient découvrir ceux qu'ils cherchaient dans la grotte au trésor, où El Mozuelo gisait sur le sol, tué d'une balle en plein front. Près de sa main gauche gisait le petit soleil d'or qu'il avait laissé échapper au moment de trépasser. Macabeo Salvadera, lui, était écroulé, à demi assis, parmi l'énorme amoncellement des objets d'or. Il avait lâché son revolver pour refermer les poings sur un peu de ces richesses qu'il avait convoitées. Sous sa tunique militaire ouverte, une large tache rouge s'étalait, sur la chemise, au niveau du cœur.

– Ces deux fous se sont entre-tués, constata Clai-

rembart. Chacun d'entre eux a voulu le trésor pour lui seul, et ils sont morts.

– Nous ferions mieux de fuir ces lieux, conseilla Morane. Ils sont maudits. Je sens comme une menace peser sur mes épaules...

Un avertissement vint, poussé par John Smyrne Baxter, qui désignait Salvadéra...

– Attention!... Il vit!...

Le chef révolutionnaire avait bougé en effet. Il tenta de se redresser et ouvrit les yeux. Déjà, Morane s'avançait vers lui.

– Prenez garde, commandant! jeta Ballantine.

Mais Bob n'écoutait pas. Il se pencha sur Salvadéra, qui le reconnut. Un faible sourire retroussa les lèvres épaisses, qui avaient pris maintenant la blancheur de la craie.

– *Hay!* señor Morane, fit le blessé d'une voix à peine audible. J'aurais mieux fait de ne pas vous obliger à m'indiquer l'emplacement de cette vallée maudite... Je vais mourir à présent... victime de ma... soif de l'or...

Le Français secoua la tête. Il comprenait que le misérable n'en avait plus pour longtemps à vivre, mais il savait qu'il avait le devoir, au moment suprême, de le reconforter malgré tout.

– Non, señor, vous ne mourrez pas. Nous allons vous soigner et vous emmener loin d'ici...

Doucement, la tête du mourant bougea de gauche à droite.

– N'essayez pas de m'abuser... Mes jours sont comptés, je le sais... Quand je serai mort, fuyez et oubliez... l'existence... de cet endroit néfaste... Il n'a déjà...

fait que... trop de mal... Pardonnez-moi si j'ai pu...

Salvadera n'acheva pas sa phrase. Ses lèvres se figèrent tout à coup et son visage se fit de pierre. Un dernier spasme souleva sa poitrine et il retomba en arrière, à jamais immobile, sur son lit d'or et de pierres précieuses.

Pendant de longues secondes, Bob demeura immobile, rempli de pitié pour cet homme que son orgueil avait perdu mais qui, au moment suprême, avait fait retour sur lui-même et regretté ses crimes. Macabeo Salvadera avait voulu se créer un royaume, dominer les autres hommes, et il venait de périr misérablement, victime de son orgueil et de sa cupidité, en ces lieux perdus qui semblaient émergés du fond des siècles.

Déjà, n'écoutant que sa passion d'archéologue, Clairrembart fouillait parmi les objets d'or entassés, s'extasiant sur une ciselure particulièrement curieuse, s'interrogeant sur l'identité d'un dieu anonyme. Bill et Smyrne Baxter s'étaient mis, eux aussi, à fouiller avec curiosité et passion dans l'amoncellement de ces merveilles. Bob Morane cependant, s'était approché de la dépouille mortelle d'El Mozuelo, pour ramasser le petit soleil d'or que le hors-la-loi avait laissé échapper en tombant. Sortant de la caverne, le Français se dirigea alors vers la momie au cou de laquelle le bijou pendait encore quelques jours plus tôt. Gravement, comme s'il accomplissait un rite, Morane passa la chaîne autour de la nuque desséchée, et le petit soleil reposa à nouveau à l'endroit où il était depuis des siècles : sur la poitrine décharnée de la momie. Depuis quelques minutes en effet, Morane n'avait plus qu'une pensée : tout remettre en état dans la vallée, comme

avant sa venue et celle des autres hommes, afin d'effacer la moindre trace de profanation. S'il n'avait pas agi ainsi, il aurait eu l'impression que, sans cesse, dans l'avenir, la puissance vengeresse des Ancêtres le poursuivrait, où qu'il aille, comme la malédiction des Pharaons avait poursuivi ceux qui avaient violé la sépulture de Toutankhamon.

A pas lents, le Français revint vers ses compagnons.

– Fuyons cet endroit, dit-il. Nous ne pouvons plus rien y faire désormais et nous n'y sommes déjà restés que trop longtemps. Il faut craindre le retour de Lu Pu Lu et de ses flèches empoisonnées.

– Partir! s'exclama John Smyrne Baxter. Et abandonner tous ces trésors?

– Voyons, monsieur Smyrne, s'exclama Bob, qu'en feriez-vous, de ces trésors? Ils seraient pour vous une nouvelle source d'ennuis. Vous êtes déjà suffisamment riche.

– Mais, Bob, enchaîna aussitôt le professeur Clairrembart, songez à ce que nous allons laisser derrière nous, à toutes ces choses qui permettraient d'étudier une civilisation disparue et dont il est resté si peu de vestiges. Au nom de la science...

– Laissons la science tranquille, professeur, intervint à son tour Bill Ballantine. Six hommes sont morts pour la possession de ces richesses, et c'est bien assez. Filons d'ici... Comme le commandant, j'ai l'impression qu'une menace pèse sur mes épaules, et je ne me sentirai rassuré que quand je me retrouverai là-haut, en plein xx^e siècle...

C'est à ce moment qu'une voix connue déclara, sur un ton de haine narquoise :

– Vous ne retournerez jamais là-haut, *gentlemen*...

Dans un même sursaut, Morane, Bill Ballantine et le professeur Clairembart se retournèrent, pour se rendre compte que John Smyrne Baxter se trouvait maintenant derrière eux, le dos tourné à l'amoncellement des richesses.

Les lèvres de l'Australien étaient tordues d'un rictus sardonique, et il braquait un revolver dans la direction des trois amis.

XIII

Un moment d'intense stupéfaction avait succédé à la brusque volte-face de l'Australien, dont le visage n'exprimait plus maintenant qu'une volonté froide de tuer.

Morane, le premier, retrouva son sang-froid.

– Voyons, monsieur Smyrne, fit-il, qu'est-ce que cela veut dire? Seriez-vous devenu fou?

Le ton de l'Australien se fit agressif.

– Cessez de m'appeler ainsi! jeta-t-il.

– Vous appeler ainsi? Je ne comprends pas... Expliquez-vous donc...

Un ricanement s'échappa d'entre les lèvres serrées de l'Australien.

– M'expliquer, commandant Morane?... Vous n'avez donc pas encore compris que je ne suis pas John Smyrne Baxter?

Si la lune était soudainement tombée aux pieds des trois Européens, ils n'auraient pas été davantage surpris que par cette déclaration.

– Vous n'êtes pas John Smyrne Baxter? balbutia Ballantine.

L'autre secoua la tête.

— Qui êtes-vous alors? demanda Clairembart.

— Mon nom est Leonid Walter, et je suis le secrétaire de Mr. Smyrne Baxter. Comme je lui ressemble un peu physiquement, je prends souvent sa place, avec son propre accord, afin de décourager les importuns. Quand nous nous sommes rencontrés, j'allais rejoindre mon maître au Pérou à bord de son yacht, qui avait été immobilisé au Venezuela pour avaries. Quand vous êtes montés à bord, je me suis présenté à vous, ainsi qu'il m'arrive souvent, comme étant Mr. Smyrne Baxter lui-même. Plus tard, quand vous m'eûtes parlé du trésor, je n'eus garde de vous détromper. C'était l'occasion ou jamais de devenir riche à mon tour, très riche... Vous croyiez voir en moi un milliardaire, depuis longtemps désabusé en ce qui concerne la fortune, et vous m'avez fait confiance. Maintenant, toutes ces richesses sont miennes...

Morane serra les mâchoires. Ses amis et lui s'étaient conduits comme des débutants en se confiant ainsi au premier venu, mais le nom de Smyrne Baxter les avait subjugués et, lorsque Leonid Walter leur avait proposé, sous prétexte de vivre une belle aventure, de se lancer sur les traces de Salvadera et d'El Mozuelo, ils avaient accepté tout de suite, croyant au caprice d'un nabab désœuvré. Pouvaient-ils se douter que le secrétaire avait pris la place du maître? Et, comme Smyrne Baxter fuyait les photographes comme la peste, ses traits n'avaient guère été vulgarisés dans la presse. Aussi fut-ce avec calme qu'il dit à l'adresse de l' Australien :

— Cessez de faire l'idiot, Walter. Cet or est maudit, vous venez de vous en rendre compte vous-même. En

quelques heures, six hommes sont morts pour sa possession...

– Bientôt, il y en aura neuf, en comptant vous trois, fit Walter en éclatant de rire. Neuf squelettes de plus dans cette nécropole, cela n'y changera pas grand-chose...

Le ton de l'Australien montait, comme si l'homme avait voulu s'encourager, s'enivrer de mots et de sons pour trouver la force d'accomplir un acte nouveau pour lui : tuer.

– Gardez votre calme Walter, fit Clairembart. Vous n'êtes pas un criminel et, jamais, vous n'oserez tuer trois hommes de sang-froid.

A nouveau, le rire du misérable éclata.

– Je n'oserai pas!... Je n'oserai pas!...

Du pied, il fit rouler quelques objets d'or derrière lui, et enchaîna :

– Rassurez-vous, ceci m'en donnera la force...

Le revolver tremblait dans la main de Walter et, visiblement, il ne tarderait plus à faire feu.

– Vous n'avez aucune chance! jeta Ballantine. Vous réussirez peut-être à tuer l'un d'entre nous, mais les deux autres vous auront. Nous ne sommes pas manchots... Vous n'avez aucune chance! Aucune chance!

Le rire de Walter retentit à nouveau, et son index, crispé sur la gâchette, commença à blanchir sous l'effet de la contraction. Il allait tirer, et les trois Européens s'apprêtaient à bondir en avant quand, soudain, ils perçurent un bref sifflement, suivi d'un léger choc. Walter se raidit, son visage marqua d'abord la douleur, puis l'étonnement, et il tomba la face en avant sur le sol, où il se tordit durant quelques secondes dans les affres de l'agonie, pour ensuite demeurer définitive-

ment immobile. Dans sa nuque, une flèche courte, empennée de plumes rouges, était plantée.

*
**

– Pas bouger... Pas bouger... railla Lu Pu Lu.

Il venait d'apparaître au sommet du tas d'objets d'or et tenait dans ses mains maigres son petit arc où se trouvait encochée une petite flèche en tous points semblable à celle plantée dans la nuque de l'infortuné Leonid Walter.

Le vieillard venait de tuer et, pourtant, aucune haine, aucune férocité ne se lisait sur son visage de momie éclairé seulement par l'éclat des yeux noirs, dont la vivacité contrastait avec la décrépitude du corps squelettique.

– Pas bouger... Pas bouger... répéta Lu Pu Lu.

Bill Ballantine jeta un regard à Morane.

– Qu'est-ce qu'on fait commandant? demanda-t-il à voix basse. On ne peut quand même pas tirer sur ce pauvre vieux.

– Ce « pauvre vieux », comme tu dis, fit Bob, vient de tuer sept hommes, et la flèche empoisonnée encochée sur son arc n'a rien d'un simulacre.

– Sept hommes, répéta Clairembart en écho. N'oubliez pas, Bob, que ces sept hommes étaient des criminels. Tuer, dans ce cas, devient presque de la justice.

Bob considérait avec intérêt Lu Pu Lu toujours dressé sur son socle d'or. Certes, il eut été difficile de comparer ce vieillard rabougri à un ange vengeur mais, avec sa tunique, les bracelets de plumes rouges entou-

rant ses poignets et ses chevilles, et surtout la flamme de ses yeux, il faisait songer à quelque kobold préposé à la garde de ce fabuleux trésor. Certes, en tuant, Lu Pu Lu s'était substitué à la loi, mais y avait-il, en ces lieux, d'autre loi humaine que la sienne?

Lentement, Morane leva la main en signe de paix et parla en espagnol, lentement, en scandant les mots.

– O Lu Pu Lu, nous sommes venus ici pour empêcher ces bandits de profaner l'héritage de tes ancêtres. Cet or ne nous intéresse pas nous-mêmes. Il apporte la malédiction...

Fût-ce un sourire, cette grimace qui apparut sur le masque de mort-vivant du vieil Indien?

– Homme aux cheveux courts parlé vrai, fit la bouche édentée. Lu Pu Lu savoir lui pas vouloir trésor ancêtres... Première fois lui venir ici, lui rien emporté... Sauf petit soleil... Mais lui remis maintenant petit soleil cou ancêtre... Lu Pu Lu voir... Lu Pu Lu savoir homme aux cheveux courts bon...

Le vieux gardien de la vallée désigna Bill Ballantine et le professeur Clairembart, pour demander :

– Et eux, bons aussi?

– Ce sont mes amis, expliqua Morane. Ils ne le seraient pas s'ils étaient mauvais.

A nouveau, le sourire-grimace apparut sur la face ridée.

– Lu Pu Lu comprendre... Amitié plus précieuse que l'or...

Le vieillard s'interrompit, puis il demanda :

– Qui autre connaître existence Vallée des Mille Soleils?

– Personne, répondit Bob. Tous ceux qui étaient au courant sont morts. Quant à nous, nous ne révélerons

le secret à personne. Nous en donnons notre parole.

– Lu Pu Lu croire, fit l'Indien en hochant la tête. Lu Pu Lu reconnaissant...

Il fouilla sous sa tunique de plumes et en tira un petit sac de cuir qu'il jeta aux pieds des trois Européens. Le sac s'ouvrit, laissant échapper un flot scintillant d'énormes diamants et émeraudes.

– Notre silence n'a pas besoin d'être acheté, fit Bob.

– Ça pas acheter silence, précisa Lu Pu Lu. Ça prix vertu...

Et, brusquement, il n'y eut plus de Lu Pu Lu, comme s'il s'était soudain évanoui en fumée. Bob comprit qu'il avait disparu derrière la masse des objets d'or. Nulle part cependant, Morane et ses compagnons ne devaient trouver trace du vieil Indien, ni du chemin qu'il avait emprunté pour quitter la caverne.

XIV

Comme stupéfiés par la conclusion étrange, presque fantasmagorique des événements qu'ils venaient de vivre, Bob Morane, Bill Ballantine, et le professeur Clairembart chevauchaient en silence à travers les sierras, en direction de la côte. Après être sortis de la Vallée des Mille Soleils, ils avaient récupéré les mulets de Salvadera et de ses complices, pour refaire en sens inverse le chemin parcouru.

– A votre avis, commandant, interrogea Ballantine, s'agissait-il réellement d'un esprit?

– Tu veux parler de Lu Pu Lu? fit Bob. Je me le demande... A en juger par la façon dont il a disparu...

– Et s'il s'agissait du fantôme d'un roi chibcha, supposa Bill qui, en bon Ecossais, ne pouvait s'empêcher d'être superstitieux, de l'âme d'un Zipa hantant la vallée pour la protéger contre les entreprises des chercheurs de trésors?

Le rire joyeux du professeur Clairembart se fit entendre.

– Si c'était un fantôme, constata le savant, ses flèches, elles, étaient bien réelles.

A son tour, Morane se mit à rire.

– Le professeur a raison. Nous avons tort de nous laisser emporter par notre goût du fantastique. Lu Pu Lu doit être un vieux *mama* arhuaco qui s'est institué, peut-être avec l'assentiment de sa tribu, gardien de l'héritage ancestral. N'oublions pas que, malgré leurs mœurs pacifiques, les Arhuacos demeurent un peuple secret et mystérieux. Le fait qu'on les considère de plus en plus comme les descendants directs des Chibchas pourrait expliquer beaucoup de choses en ce qui concerne les aventures que nous venons de vivre.

– De toute façon, déclara Bill avec insouciance, que Lu Pu Lu soit un esprit ou un être de chair et d'os, on ne peut nier son esprit de justice. El Mozuelo, Macabeo Salvadera et Leonid Walter voulaient s'approprier le trésor, ne reculant même pas devant le meurtre pour y parvenir, et ils sont morts. Au contraire, nous ne convoitions pas ce trésor, et nous voilà en possession d'une petite fortune en diamants et en émeraudes. Encore une fois, les mauvais sont punis, et les bons récompensés...

Tout ne parlant, l'Ecossais frappait sur le petit sac de pierres précieuses, qu'il avait glissé à l'intérieur de sa chemise.

– Que nous soyions bons ou mauvais, Bill, fit remarquer Morane, ce n'est pas à nous d'en juger, ne l'oublie pas. Et puis, ces diamants et ces émeraudes ne doivent pas nous faire perdre de vue que nous sommes venus dans ces régions afin de nous y livrer à une enquête dont le résultat peut servir au bien-être de l'humanité. Pensons à tous ces hommes qui, en Inde par exemple, meurent chaque année de la morsure des

serpents, et que la découverte de l'*ambira* pourrait sauver...

Depuis un moment, le professeur Clairembart paraissait songeur.

– Je me demande si nous avons bien fait en donnant notre parole de ne révéler à quiconque l'existence de la Vallée des Mille Soleils. Les trésors archéologiques qui y sont entreposés pourraient enrichir les musées, aider les savants à mieux connaître la civilisation défunte des Chibchas. Et puis, ces richesses ne risquent-elles pas d'être découvertes tôt ou tard par des hommes avides qui, pour les posséder, n'hésiteront pas à perpétrer de nouveaux crimes?

– Ces scrupules, je les ai éprouvés également, professeur, affirma Bob. Mais ce n'est pas à nous de disposer d'un héritage qui ne nous appartient pas. Les Chibchas ont voulu que leurs trésors reposassent dans cette vallée perdue, et nous ne pouvons nous opposer à cette volonté. Le reste est l'affaire du destin...

*
**

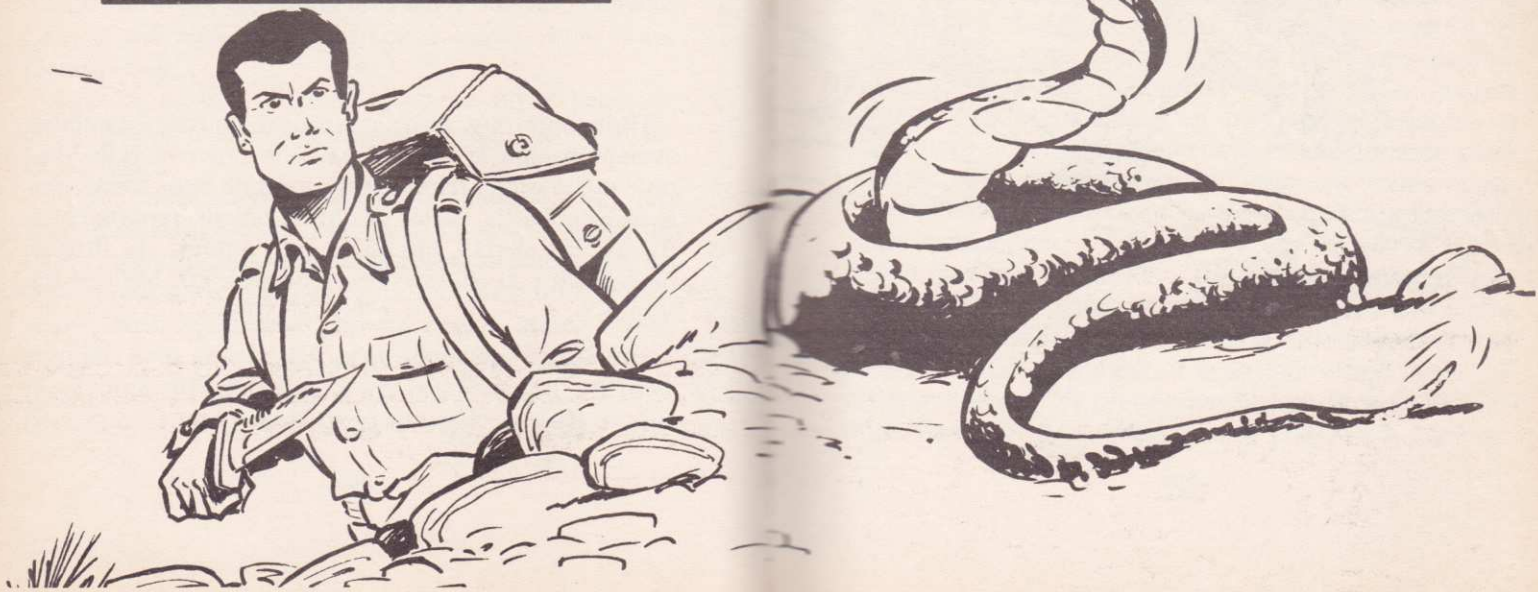
Huit jours plus tard, les troupes gouvernementales avaient pacifié le Magdalena tout entier et Bob Morane et ses amis, refoulant au fond de leurs mémoires le souvenir de la Vallée des Mille Soleils, repartaient à travers les sierras, en quête de l'*ambira*, la drogue merveilleuse et secrète des Arhuacos, ces Maîtres du Venin.

FIN

G U I D E

SURVIE

A G R I P N I D I S





GUIDE SURVIE

LE SAC DE BOB .

Ah, ce vieux Bill, que d'amicales pressions n'ai-je dû subir de sa part! Il voulait absolument que je vous raconte tous mes trucs, tous mes secrets. Je l'entends encore me dire : "Mais si, Commandant, votre grande expérience sera utile à tout le monde. Comment voulez-vous résister à ça, d'autant plus que je ne voulais pas passer pour un faux modeste qui se faisait prier comme une vieille chanteuse sur le retour pour exécuter un dernier tour de chant. Alors j'ai dit oui. "Chic" fit Bill. "Oui, ça c'est chouette, mon Commandant. On va vraiment en apprendre". A cela, je rétorquais à Bill que rien ne remplace l'aventure vécue et l'expérience sur le terrain mais qu'effectivement il est nécessaire d'avoir de bonnes bases et surtout d'éviter les erreurs de débutant. En cela, si mes conseils peuvent vous être utiles, je vous les donne bien volontiers. Ce qui me semble important lorsqu'on part en expédition, à l'aventure ou tout simplement en randonnée, c'est d'avoir une philosophie positive par rapport aux événements et à l'environnement. Pour moi, trois points sont importants.

1) Il faut partir **LEGER** ! Ne vous surchargez pas inutilement ; réduisez toujours au maximum votre charge. N'oubliez pas que vous avez besoin de toutes vos forces pour avancer, il vous faut donc éviter les fatigues inutiles. Ne prenez rien de superflu ni de gadget, que de l'utile. Il vous faut penser pratique. A partir du

matériel de base que je vous décrirai plus loin, vous n'avez aucun besoin supplémentaire sauf grande exception. Posez-vous les questions "Est-ce vraiment utile?, Combien de fois vais-je m'en servir ?, Est-ce suffisamment résistant?". Si vous répondez oui à toutes ces questions, alors, vous pouvez partir.

2) ADEQUATION entre votre EQUIPEMENT et 3 points CLES :

- Adéquation au niveau de la DUREE de votre randonnée. Le matériel que l'on emporte varie si vous partez pour un jour, une semaine ou un mois. Ne l'oubliez pas.

- Adéquation avec le CLIMAT de la REGION. Il faut prendre des vêtements de pluie, de rechange et chauds si l'on va dans une région pluvieuse et inversement, dans une région chaude et sèche.

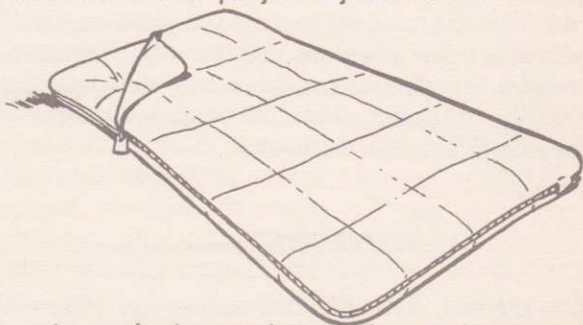
- Adéquation avec votre TYPE d'exploration. Si vous partez pour une randonnée photo, ou escalade, ou marche, votre équipement doit être modifié en conséquence. S'il s'agit de marche, attendez-vous à souffrir et à marcher longtemps.

3) RENSEIGNEZ-VOUS , le plus possible sur l'endroit de votre expédition. Toutes les sources d'information sont bonnes. Ayez des jeux de cartes complets sur votre destination. Apprenez les voies principales et les voies de dégagement ainsi que les noms des localités ou des sites remarquables. Apprenez le plus possible de mots de base de la région visitée si elle ne fait pas partie de votre pays d'origine. Apprenez un peu son histoire, sympathisez avec les habitants et essayez d'obtenir de bons trucs sur les sources et sur les refuges ou granges abandonnées. Lisez tous les guides qui peuvent vous tomber sous la main.

MATERIEL DE TRANSPORT .



Le premier des matériels auquel j'attache le plus de soin sont mes chaussures. Sans elles, pas de voyage ni d'expédition. Elles doivent être solides, résistantes, imperméables, légèrement montantes au niveau de la cheville pour empêcher au plus les foulures. Moi j'utilise des chaussures de montagne en montagne et des bottes de marche dans la Sierra Nevada. Même si Bill m'a fait essayer ces nouvelles chaussures de marche de forme sportive avec coussin d'air intégré, je reste fidèle à ce que j'ai toujours connu.



Je classe également le sac de couchage parmi le matériel de transport puisqu'il fait partie de la base de votre équipement . Ce que je préfère en toute saison et en tout lieu ce sont les duvets de plumes de canard,

imperméabilisés ou dans un sac étanche. Bien roulés, ils ne prennent pas trop de place et offrent un confort de récupération incomparable et cela sous toutes les latitudes. Evitez de le mouiller, cela lui ferait perdre toutes ses qualités.

Le sac à dos tient une part prépondérante dans le succès de votre expédition. Il doit bien sûr être résistant mais surtout il faut le choisir parfaitement adapté à votre morphologie, à votre dos.

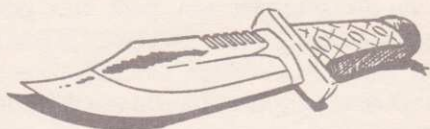
Evitez absolument tout ce qui peut vous blesser ou vous brûler lors de vos marches. Le modèle que j'utilise comporte une armature interne avec rembourrage et une ceinture abdominale pour répartir au mieux la charge. Vous devez soulager au maximum vos épaules et votre dos. Ce sont vos abdominaux qui doivent faire la différence. Votre sac doit être étanche ou tout du moins, le dessus... Vous pouvez choisir un modèle avec poches, à condition qu'elles ne dépassent pas de votre corps et vous accrochent ainsi à tous les branchages ou broussailles lors de vos marches. La hauteur de votre sac, une fois rempli et mis sur vos épaules, ne doit pas dépasser votre tête et ne doit pas être inférieure à votre nuque. En effet dans certains cas, votre sac peut vous protéger de coups venant de derrière. Ne serait-ce d'ailleurs que de coups de soleil !

L'INTERIEUR DU SAC .

En tout premier, il ne faut pas oublier les vêtements de rechange adaptés à l'environnement et une seconde paire de chaussures au cas où la première subirait quelque problème. Si vous n'empportez pas de deuxième paire, vous êtes à la merci d'une immobilisation en cas

d'incidents arrivés à la première.

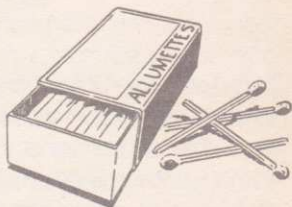
J'emporte toujours 2 couteaux. Le premier est très perfectionné et je le porte dans une gaine de cuir attachée à ma ceinture. Il doit être assez long, entre 20 et 30 centimètres. Il doit posséder une lame scie sur le dessus de la lame et doit avoir un tranchant parfait de tous les cotés. Le dessous doit comporter deux parties. Une partie doit servir à découper et à trancher, l'autre à évier les animaux ou à creuser le sol. Personnellement, je n'aime pas les gadgets tels que boussole intégrée ou matériel de survie à l'intérieur du manche. D'abord cela fragilise le couteau et en ce qui concerne la boussole, son importance mérite d'en faire un instrument à part entière.



Mon deuxième couteau est un pliable que je porte dans le sac en cas d'incident arrivé au premier. Choisissez-le épais et solide.

- Je prends des allumettes pour pouvoir en toute circonstance allumer un feu. Le mieux ce sont ces allumettes américaines qui peuvent s'enflammer sans frottoir particulier. Sinon

prenez des allumettes du commerce que vous mettrez dans un étui étanche après en avoir trempé le bout phosphoré dans de la cire de bougie pour les protéger définitivement de l'humidité. Pour vous en servir après, n'oubliez pas d'enlever la cire avant d'essayer de les allumer sur votre frottoir. Par prudence, j'emporte



également un briquet qui me sert en cas de problème majeur.

– Afin de parfaire sa protection, il est bon d'emporter en sus une couverture de survie avec le dessus en amiante qui peut servir en cas de blessure, de maladie ou simplement de protection comme toile de tente en plein air ou comme tapis de sol. Cette couverture peut avoir de multiples usages et est très compacte en poids (50g) et en taille (15 cm x 10 cm).

– En ce qui concerne l'éclairage, là aussi, doublez votre protection. Prenez une simple lampe du commerce, n'importe quel modèle fera l'affaire et prenez un modèle avec piles au lithium pour la puissance d'éclairage et la durée de vie de l'énergie. Un petit truc pour ne pas gâcher inutilement celle-ci : inversez la dernière pile à sa place ; ainsi le montage électrique ne sera pas correct et vous ne risquerez pas de voir vos piles se vider dans votre sac sans que vous ne vous en aperceviez.



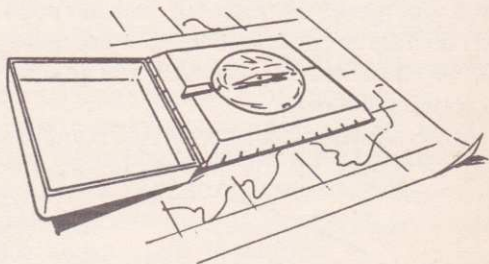
Toujours pour l'éclairage mais également pour les feux, emportez une à deux bougies. Ce n'est pas très lourd et rend d'énormes services.

– Pour votre survie, si vous voulez manger des poissons de la région, emportez également quelques hameçons, des plombs à pêche et un rouleau de fil de Nylon. Celui-ci est très compact et rend d'incalculables services lorsque vous avez besoin de lier ou d'attacher quelque chose.



Si vous construisez une cabane pour quelques temps, n'hésitez pas à employer du Nylon. Mais serrez bien les noeuds, le seul danger résidant dans le fait que cette matière accroche peu et que le fil glisse sur le noeud. D'où la nécessité de le tripler et de vérifier vos attaches.

– Pour vous guider dans votre marche, je recommande une boussole à bain d'huile, sans bulle d'air à l'intérieur du système (dans ce cas, la boussole ne serait pas utilisable sans erreur). L'intérieur doit être transparent afin d'être posé sur une carte et de pouvoir continuer la lecture.



La boussole doit comporter également un viseur pour prendre des relevés de direction. L'extérieur doit être gradué en centimètres pour pouvoir prendre des mesures sur la carte et estimer les distances de marche. Prenez également un modèle comportant un bout lumineux sur l'aiguille indiquant le Nord et des traits phosphorescents pour les 4 points cardinaux, la lecture en est plus aisée, y compris de jour.

– Au niveau des vivres, il y a bien sûr l'indispensable gourde. Bill et moi sommes très partagés sur ce sujet. Lui les préfère souples, à la mode Basquaise, moi j'utilise des modèles dits en fer-blanc tout simple.

Toujours pour l'eau, emportez si vous le pouvez des

purificateurs d'eau qui vous éviteront tout problème lorsque vous vous trouverez en face d'une source ou d'une rivière qui vous semble suspecte en qualité d'eau. De même, procurez-vous dans une pharmacie des comprimés de sel qui vous éviteront des problèmes au niveau de la récupération de la fatigue. Sous un fort soleil, n'hésitez pas à en croquer quatre ou cinq par jour.

– Pour les vivres, pensez léger comme toujours. Evitez de vous charger. Pensez à établir sur votre plan de marche des points relais où vous serez sûr de trouver des provisions sur place et si possible fraîches. Emportez pour la sécurité des vivres lyophilisés que vous mangerez uniquement lorsque vous n'aurez plus rien de frais à consommer. Pour le reste faites vous-même votre menu suivant vos goûts mais pensez toujours diététique!

– Au niveau médical, une trousse complète de pharmacie n'a jamais fait de mal à personne.



Si vous allez dans une région où les serpents venimeux existent, n'oubliez pas un sérum anti-venimeux. Pour le reste, outre les sparadraps et désinfectants, pensez aux bandages, bandes de gaze, cachets d'aspirine puissants.

– Au niveau des accessoires, j'emporte également des sacs plastiques ce qui me permet d'imperméabiliser ou

de protéger certaines choses. On peut également s'en servir en les ouvrant en deux comme toile de tente ou tapis de sol, ou alors on les pose à plat près de plantes pour récupérer au matin la rosée ou l'eau de pluie. Leurs usages sont donc multiples et l'ensemble reste très léger à porter. Je prends également des gants de travail ou de jardinage, ils vous seront très précieux et vous éviteront tout risque de coupures ou d'infections accidentelles. Cependant, ne les portez pas toute la journée. Aérez vos mains de temps en temps.

Pensez également à prendre des cordages pas trop épais pour attacher ou lier des éléments entre eux.

De même n'oubliez pas l'indispensable bombe anti-moustiques qui vous servira sous toutes les latitudes, ainsi que votre chapeau pour le soleil et des lunettes de soleil pour protéger vos yeux en montagne.

Pour ranger tout ceci, commencez en mettant au fond de votre sac les éléments les plus lourds et qui ne vous serviront pas durant la journée ou le moins possible. Puis montez avec des choses de plus en plus légères et qui vous servent souvent dans la journée.

Pensez PRATIQUE !.

Et pour terminer, SOYEZ ENTRAINEES, NE SURES-TIMEZ PAS VOS FORCES et SOYEZ EN FORME avec une PARFAITE CONNAISSANCE du lieu que vous

LE FEU : COMMENT L'ALLUMER ET POUR QUEL USAGE.

Chers amis, si vous avez suivi mes conseils, vous avez fait votre sac correctement et vous êtes donc parfaitement équipé pour faire du feu en toutes conditions. Voyons donc quelques petits trucs qui peuvent

toujours vous servir si vous désirez allumer un beau et magnifique feu et ce quelque soit l'usage auquel il est destiné.



1°) CHOISISSEZ L'EMPLACEMENT IDEAL.

Pour cela deux points majeurs doivent être absolument respectés. Evitez les risques de propagation du feu dans la nature! Ne faites jamais de feu dans un endroit sec, rempli de broussailles, de brindilles ou de paille. De même dans des endroits plus verdoyants et à priori avec des risques moindres, ne faites pas de feu près de buissons ou d'herbes hautes. Un coup de vent et la catastrophe peut commencer. Et quand je disais dans toutes les directions, n'oubliez pas de lever la tête au dessus de l'endroit sélectionné, n'y a-t-il pas un arbre juste au dessus ou une branche trop avoisinante? De plus, deuxième recommandation, ce terrain doit être AERE, évitez les grottes et les endroits trop protégés du vent, l'air doit être constamment renouvelé.

2°) FAITES VOS EMPLETTES !

Un feu, çà se construit, suivant des méthodes bien établies, j'allais d'ailleurs presque dire, scientifiques. Je vais donc vous expliquer ma théorie des trois couches. Pour la première couche, prenez du papier journal ou w. c. , cela fait aussi bien l'affaire et ramassez des

brindilles ainsi que de l'herbe sèche. Mettez ceci dans un coin, et partez à la recherche de la deuxième couche qui est, elle, constituée de bouts de branches ou de branchages très fins d'à peu près 5 millimètres de diamètre. Pour la dernière couche, vous pouvez prendre cette fois-ci jusqu'à 2 centimètres de diamètre. Evitez les bois verts ou humides pour cause de fumée et d'odeur trop intenses, et puis, ils peuvent être difficilement inflammables. S'il vous est possible, prenez du bois dur, comme le chêne ou du bouleau, mais ramassez toujours des branches mortes (ne coupez pas les arbres pour faire un feu !).

3°) CONSTRUISEZ LE FOYER

Le foyer sera l'âme de votre feu ; plus vous aurez mis d'attention et de soin dans sa construction plus votre feu sera resplendissant et chaleureux.



Premièrement, prenez garde au sens du vent, faites attention aux éventuels retours de flammes. Ensuite bêchez ou grattez le sol afin de le faire en légère profondeur. Enlevez, autour, toutes les hautes herbes et éventuellement la mousse afin de limiter au maximum les risques de propagation du feu. Vous devez toujours rester maître de votre feu. Pour cela, ayez à proximité des couvertures pour l'éteindre ainsi que des

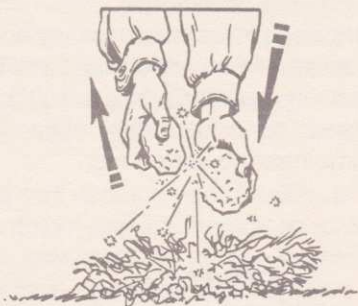
réipients d'eau et de la terre que vous jetterez dessus en cas d'incident. Ensuite, délimitez votre foyer par un cercle de pierres pour éviter que les braises ne puissent enflammer un autre endroit de votre campement. Une fois toutes ces précautions prises, vous pouvez commencer à poser successivement vos trois couches. Ne mettez pas trop de papier et de brindilles ; gardez-en en réserve au cas où le premier essai serait défectueux. Evitez les feux de paille qui ne durent pas. Soyez prêt une fois que votre feu a bien pris et que la troisième couche commence à bien se consumer à rajouter au fur et à mesure des branches de plus en plus grosses. N'hésitez pas au départ à souffler sur le feu pour l'activer. Mais si la troisième couche est consumée et que rien n'a véritablement commencé en intensité, alors arrêtez et recommencez. Surveillez toujours votre feu pour deux raisons. Un, qu'il ne s'éteigne pas pendant votre absence. Deux, pour qu'il ne crée pas un niveau d'incendie.

4°) ALLUMEZ VOTRE FOYER

Evitez tout produit chimique, essence ou alcool comme produit de démarrage. Les risques sont trop élevés. Ainsi, on peut enflammer le foyer en posant une allumette au milieu sur le papier ou les brindilles. On peut également créer un allume-feu avec une petite branche au bout de laquelle vous avez lié du papier et des brindilles que vous enflammerez. Du fait de la longueur de cet allume-feu, vous risquerez moins de vous brûler les doigts en attendant que ça prenne et l'intensité de démarrage sera plus forte. Utilisez également votre briquet mais jamais directement et ce, pour plusieurs raisons : d'une part à cause des retours de vent possibles qui vous renvoient la flamme ; d'autre

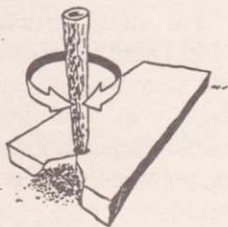
part, vous allez devoir pencher la flamme pour allumer le foyer et vous risquez de vous brûler le pouce. Avec une bougie, du fait de sa longueur, nous n'avons plus de problème de retour de flamme et de brûlure. Maintenant, si vous ne possédez aucun de ces moyens, il faudra vous débrouiller avec les moyens du bord. Par exemple, avec une loupe, vous pouvez faire démarrer un foyer constitué principalement de brindilles et de papier journal. N'hésitez pas à mettre cette fois beaucoup de brindilles. Si votre montre n'est pas à affichage digital, vous pouvez enlever le verre et vous en servir comme mini-loupe.

Essayez également le silex, cette fameuse pierre qui frottée contre une autre de même nature déclenche des étincelles. Pour cela n'oubliez pas d'en ramasser au cours de vos déplacements avant d'en avoir besoin. Pour l'utilisation, prenez une pierre dans chaque main avec une bonne partie d'un bout ou d'un bord tranchant qui dépasse de votre prise. Puis au dessus d'un large foyer de brindilles très très sèches, frottez vigoureusement les deux pierres l'une contre l'autre.



Surtout soyez patient et ne désespérez pas c'est un moyen qui marche mais beaucoup moins rapidement qu'une allumette. Pour terminer, si vous ne trouvez pas

de silex, vous pouvez également tenter un démarrage manuel avec des bouts de bois. Il existe plusieurs méthodes, en voici deux. La première consiste à poser au sol un bout plat de bois sec et tendre, à le caler pour qu'il ne bouge pas, à creuser en son centre un petit trou ou l'on placera également quelques sciures de bois. Ensuite, on prend dans ses deux mains un bois cylindrique que l'on fait pivoter rapidement dans ses mains, comme si l'on se frottait les mains mais avec un objet à l'intérieur. L'idéal pour cette manoeuvre est d'être deux, un qui tourne le bois, l'autre qui souffle et qui entretient le démarrage du foyer.



La seconde méthode : prenez toujours un bout de bois plat et tendre, évidez-le au milieu sur 1 centimètre de diamètre et avec un bois cylindrique au bout pointu passez et repassez sur ces bois avec la pointe jusqu'à l'enflamment de votre foyer.





LES SERPENTS LES PLUS VENIMEUX AU MONDE

Lors de mes expéditions je peux me vanter d'avoir rencontré pas mal d'exemplaires de serpents un peu partout dans le monde. Je vais vous décrire pour chaque continent, les races les plus dangereuses et les précautions élémentaires qu'il faut prendre pour éviter tout contact avec un représentant de l'espèce. D'abord portez des chaussures montantes ou des guêtres ainsi que des chaussettes épaisses dans les endroits où vous savez leur présence très probable. Ensuite :

- Regardez où vous mettez les pieds .
- Regardez votre matériel fréquemment pour voir si aucun ne s'est introduit dans votre sac de couchage ou à dos ou dans vos chaussures. D'une manière générale la nuit vous laisserez vos chaussures sur un bâton fiché dans le sol pour qu'aucun serpent ne se love à l'intérieur.
- Lors de vos déplacements, sifflez et faites du bruit. Les serpents ont horreur de ça et en manifestant au plus tôt votre présence, ils auront le temps soit de se manifester soit, au mieux, de s'en aller.
- Lors d'une rencontre fortuite, restez toujours calme, ne bougez pas, ne le provoquez pas, ne lui lancez pas des pierres à moins d'être sur de le tuer sur le coup et

surtout ne l'acculez pas dans un coin en le mettant sur la défensive. Dans ce cas, sa réaction animale va être d'attaquer. De plus, surveillez tous signes d'agressivité de sa part (Cou qui se gonfle, queue qui s'agite, bouche ouverte dévoilant au maximum les crochets venimeux). Le mieux est de reculer pas à pas et prudemment, sans panique et sans chercher à courir.

Ne tournez jamais le dos à un serpent.

– Considérez à priori tout serpent comme venimeux et dangereux et appliquez toutes les règles de prudence.

– Ne mettez pas les mains dans des recoins de rochers, de broussailles ou de quelconques terriers. De plus dans les pays chauds, surveillez également les branches, certaines espèces y vivent et peuvent vous tomber dessus sans crier gare.

Voici maintenant par continent, une brève description de ceux que nous considérons, Bill et moi, comme les serpents les plus dangereux.

– Amérique du Nord: il ne s'agit pas du fameux et célèbre crotale mais du MOCASSIN D'EAU. Il mesure entre 60 et 130 cm, il a un corps marron ou olivâtre moucheté ainsi qu'un ventre tacheté de couleur jaune. Il vit près des eaux claires dans le sud des Etats-Unis. Il est extrêmement agressif, et n'hésite pas à attaquer.

– Amérique du Sud : (on le retrouve également en Amérique du Nord), il s'agit du SERPENT CORAIL qui est relativement petit (40 à 60 cm) et fin. Sa robe est très voyante et caractéristique, formée de bandes rouges et noires assez longues alternées chacune par de fines bandes jaunes ou blanches. Il est beaucoup moins agressif que le Mocassin d'Eau, mais sa blessure est le plus souvent mortelle.

– En Europe : il s'agit de la VIPERE que tout le monde connaît. Longue de 50 à 75 cm, sa couleur varie du gris

au brun avec des dessins sur le corps plus ou moins en zigzags et en angles. Elle vit un peu partout et principalement dans les terrains découverts ou les amoncellements de pierres. Sa blessure est rarement mortelle mais certaines espèces sont plus dangereuses, donc en cas de morsure, faites vous soigner rapidement.

– En Afrique : j'ai sélectionné le MANBA. Ce serpent à petite tête, très fin et long entre 150 et 200 cm, portant une robe à larges écailles vertes ou grises, est très dangereux. Il vit aussi bien dans les arbres que sur le sol. Il est extrêmement rapide et sa blessure est à 100% mortelle en l'absence de soins. On le trouve le plus souvent au Sud du Sahara.

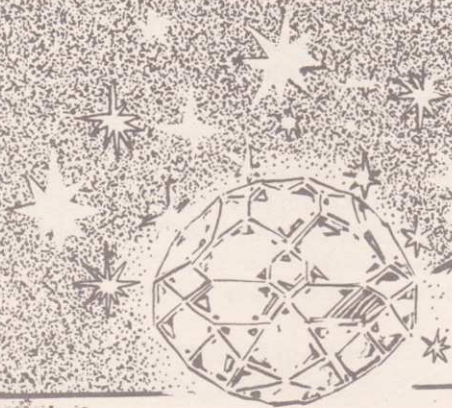
– En Asie : le KRAIT, qui a une petite tête, un corps compris entre 90 et 150 cm et une robe en bandes noires ou blanches, est un spécimen. Il vit principalement la nuit mais il n'est pas agressif. Cependant, sans soins sa morsure est mortelle à 100%. On le trouve le plus souvent dans les forêts d'Asie ou d'Indonésie.

– Et enfin, celui que nous considérons Bill et moi comme le plus terrible et le plus vicieux, en Australie, le TAIPAN. Il s'agit d'un long serpent, entre 3 et 5 m qui vit dans les forêts d'Australie du Nord. Sa robe est toute brune et son ventre ainsi que son flanc d'un brun jaunâtre. C'est le plus rapide de tous et sa morsure ne vous laissera aucun espoir. Mais si vous venez un jour chez moi, je vous en montrerai un exemplaire que Bill a capturé à mains nues et que l'on a conservé ma foi, dans un joli flacon de formol!

JEU DE ROLE

LE SECRET DE MAPOCHITO

R O S E N T H A L



REGLES

Attention, le récit que vous allez lire n'est pas un récit ordinaire. Il s'agit d'une courte aventure où vous, le lecteur, jouerez le rôle du commandant Robert Morane (dit Bob).

Chaque paragraphe de cette histoire est numéroté et se termine par des propositions d'actions. Vous commencerez à lire l'histoire au numéro 1, et, en fonction des choix proposés, vous vous rendrez à un nouveau paragraphe. Ceci, ainsi de suite, jusqu'à la fin de l'aventure. Pour jouer, vous aurez besoin d'un dé, ainsi que d'un crayon.

Avant de vous embarquer à l'aventure.

Vous allez jouer le rôle du commandant Morane. Mais, pour résoudre les cas qui se présenteront à vous, vous devrez vous reporter à une feuille de personnage, qui définit les caractéristiques de Morane. Comme tous les personnages que vous rencontrerez, il a 4 caractéristiques: la Force, la Dextérité, la Perspicacité et la Volonté. Chacune d'entre elles est obtenue en jetant un dé et en inscrivant le résultat dans les cases correspondantes.

Attention, comme vous êtes un héros habitué à vous sortir de situations très difficiles, vous avez un score minimum en Volonté qui est de 4. C'est à dire que si vous tirez moins de 4 pour la Volonté, vous marquerez quand même 4 dans la case correspondante. Vous avez aussi une mesure de votre vitalité, qui sont les Points de Vie. Ils sont égaux à la somme de votre Force et de votre Volonté plus 2. Inscrivez le total sur la feuille.

BOB MORANE	
Force	Dextérité
Volonté	Perception
Points de Vie maximum (Force + Volonté + 2)	
Points de Vie actuels	
Notes :	

Comment utiliser la feuille de personnage dans le jeu

Il arrivera, en cours d'aventure, que l'on vous demande de faire des tests. Ces tests sont effectués sur les caractéristiques et ont un certain niveau. Vous devez, pour réussir le test, lancer un dé, ajouter sa valeur à celle de votre caractéristique, pour obtenir un nombre supérieur ou égal au niveau demandé.

Exemple: Vous devez faire un test de niveau 9 en Volonté. Vous avez 5 en Volonté, il vous faut faire 4 ou plus au lancer de dé pour réussir le test.

Combat

Il arrivera que vous soyez obligé de combattre contre un adversaire.

Voilà comment résoudre ce cas.

Dans un combat au corps à corps, chacun des protagonistes fait Force + Dextérité + 1 dé. Le personnage qui a le plus élevé des deux totaux touche son adversaire et lui fait des dégâts. Ces dégâts sont des points de vie qui dépendent de l'arme utilisée. On retire les points de vie à la personne touchée. Un personnage qui a 0 ou moins de points de vie tombe dans le coma. Si vous vous trouviez dans ce cas, vous aurez perdu le combat et suivrez alors les indications données dans le paragraphe correspondant.

Si vous luttez contre plusieurs adversaires, chacun vous frappe à chaque tour, pendant que vous ne pouvez frapper que sur l'un d'entre eux à la fois.

Dans un combat à distance, il s'agira pour vous de réussir un test sur la Dextérité dont le niveau sera donné au paragraphe du combat.

Récupérer des points de vie

Il arrivera peut-être que vous trouviez des moyens de récupérer des points de vie. Mais en tout cas (sauf indication exceptionnelle), vous ne pourrez dépasser votre valeur de départ de points de vie.

Dégâts des armes

Voici les dégâts infligés par tous les types d'armes que vous pourrez trouver dans cette aventure ou une autre.

Pistolet, revolver	6	Massue	2
Couteau, poignard	3	Désintégrateur	100

Bill Ballantine.
(Règles à rajouter
lorsque Bill Ballantine est présent)

Dans cette aventure, vous serez secondés par votre fidèle compagnon Bill Ballantine. Vous remplirez comme pour le commandant Morane une feuille de personnage. Procédez de la même façon à cette seule différence : Bill n'a pas de minimum de 4 en Volonté comme Bob Morane, mais un minimum de 4 en Force.

BILL BALLANTINE	
Force	Dextérité
Volonté	Perception
Points de Vie maximum (Force + Volonté + 2)	
Points de Vie actuels	
Notes :	

Combat à plusieurs.

Vous serez certainement amenés à combattre. Si vos adversaires sont plusieurs vous vous les partagerez équitablement. S'il n'y a qu'une personne, vous la frapperez une fois chacun et elle donnera un coup à l'un de vous deux au hasard. Suivez les indications données dans le paragraphe pour savoir que faire en cas de défaite d'un seul de vous deux seulement.

LE SECRET DE MAPO-CHITO

.1.

Une brise un peu fraîche vous fait relever le col de votre blouson de pilote. L'avion dans lequel vous vous trouvez survole la jungle amazonienne depuis plusieurs heures, et votre regard ne découvre qu'une immensité verdoyante à peine troublée par des fleuves serpentant nonchalamment. A vos côtés le lieutenant Antonio Da Silva: ancien pilote de l'armée brésilienne, il assure à bord d'un appareil réformé des liaisons comme avion-taxi.

"Alors Senhor Morane, surpris par la variété du paysage? Comment voulez vous retrouver quelque chose dans cette immensité? Cela me rappelle le carnaval l'année dernière quand j'ai voulu...". Serrant les mâchoires, vous ne portez plus attention aux discours du volubile brésilien et regardant sur le côté vous vous interrogez sur la justesse de sa remarque. Vous vous souvenez, il y a quelques jours, du choc que vous avez ressenti en lisant dans un journal :

Un ancien pilote de la R.A.F., le capitaine C.J. Garda disparaît en Amazonie.

Parti de Manaus en direction de Lima à bord d'un bimoteur transportant du matériel d'équipement agricole, l'appareil du capitaine C.J. Garda devait atterrir dans la capitale péruvienne samedi dans la soirée. C'est seulement dimanche après midi que les recherches ont débuté, rendues difficiles par de violents orages, la densité de la végétation et l'étendue de la zone à fouiller. Mardi à 21 heures, les porte-paroles des armées de l'air brésiliennes et péruviennes déclaraient cesser les rech-

erches. Notons tout de même le fait qu'il s'agit du sixième appareil disparu dans cette région depuis cinq mois, sans qu'aucune trace n'ait pu être retrouvée".

Le capitaine Garda était un ami rencontré il y a quelques années en Malaisie, et surtout un excellent pilote. Vous avez alors décidé de refaire la route Manaus-Lima en espérant que ce sixième sens qui unit les amis vous fera le retrouver.

"Senhor Morane, regardez, les plateaux de Mapo-Chito l'ancienne cité Inca". En suivant la direction indiquée par le pilote, vous remarquez dans le lointain que la jungle verte fait place à des plateaux arides.

"Prenons plein ouest Antonio, j'aimerais voir cette cité d'un peu plus près". L'avion exécute un léger virage sur l'aile et prend son cap vers Mapo-Chito. Soudain, semblant émerger de nulle part, un nuage noir se forme au dessus des plateaux. Sa taille devient imposante et rapidement l'horizon apparaît plongé dans des ténèbres.

"Qu'est ce que cela signifie ? La météo n'avait rien annoncé de particulier".

"Commandant je n'ai jamais rien vu de tel. La plus redoutable des tornades ne se serait formée avec une telle rapidité".

Perplexe, vous restez les yeux fixés sur le nuage, quand soudain des éclairs bleutés éclatent de toute part illuminant l'espace et projetant des ombres mouvantes sur la surface de la forêt, la transformant en un océan déchaîné.

"Senhor Morane, les appareils deviennent fous".

En effet les aiguilles des cadrans semblent prises dans un tourbillon infini. Presque aussitôt l'avion se met à tanguer comme un navire pris dans la tourmente, puis entame un piqué vertigineux.

"Je ne maîtrise plus l'appareil. Vite il faut sauter maintenant !". Antonio vous pousse vers l'arrière, vous enfiler un parachute et vous vous jetez dans le vide. Balloté par un vent violent, vous voyez l'avion s'écraser un peu plus au nord. Sa chute freinée par la voule des arbres l'empêche d'exploser. Vous ne parvenez pas à voir si Antonio a pu sauter, mais vous espérez qu'il n'est pas resté coincé dans l'avion devenu fou. Le choc avec les arbres est plus violent que vous ne l'escomptiez, et après quelques craquements sinistres vous vous retrouvez suspendu à cinq mètres du sol, observé par un groupe de singes surpris de votre arrivée. Sortant un coutelas de votre ceinture vous coupez le harnais, et sautez dans le vide. Faites un test de Dextérité de niveau 7.

S'il réussi allez en 5, sinon allez en 13.

.2.

L'animal gît maintenant à vos côtés, bien que ressentant une légitime satisfaction en repensant au combat épique que vous venez de livrer, un frisson parcourt votre nuque en imaginant que le sort aurait pu être plus cruel. Après cet épisode agité, l'idée que quelqu'un puisse survivre dans cet enfer vert vous paraît improbable. Vous décidez de reprendre votre chemin, bien décidé à vendre chèrement votre peau. Allez en 8.

.3.

"Bon sang, mais quel monstre !". Juste au devant de vous, pendant d'un arbre, un boa constrictor d'une dimension parraissant infinie attend sa prochaine victime. Vos sens aiguisés ont su détecter sa présence au milieu de cette végétation touffue.

"Désolé vieux, mais je n'ai pas encore décidé de servir

de repas à un énergumène de ton espèce".

Et laissant l'animal sur sa faim, vous effectuez un crochet pour reprendre votre route en espérant bien ne pas faire de si tôt pareilles rencontres. Allez en **8**.

.4.

Malgré tous vos efforts l'étreinte se resserre et vous ne parvenez pas à vous libérer. La puissance du monstre prend le dessus sur votre énergie et voyant la voûte des arbres chavirer au dessus de vous, vous perdez connaissance. Allez en **18**.

.5.

Une fois au sol vous découvrez un univers étouffant, où la lumière parvient difficilement. Vous avez sur vous un poignard, une machette, un Colt 45 avec dix balles et une boussole. Vous récupérez une des attaches de votre parachute espérant en avoir l'utilité. Au milieu de cette jungle, vous pouvez vous diriger vers l'ouest et les plateaux situés à quelques kilomètres; auquel cas vous allez en **22**, ou essayer de retrouver l'avion et son pilote vers le nord, allez alors en **19**.

.6.

In extremis, vous avez réussi au moment de votre chute à agripper une des lianes, et vous êtes suspendu dans le vide par un bras. Vous essayez de progresser ainsi accroché vers la rive, mais les efforts répétés de ces dernières heures vous ont considérablement affaibli. Faites un test de Force 9.

S'il est réussi, allez en **35**, sinon allez en **43**.

.7.

La force du courant est telle que vous êtes emporté par

le fleuve. Pendant plusieurs minutes vous parvenez tant bien que mal à respirer, entre deux immersions involontaires. Puis, petit à petit, le fleuve se calme en s'élargissant et vous pouvez commencer à nager vers la rive. Mais déjà un caïman vous a repéré et se dirige vers vous. Vous devez essayer de lui échapper en nageant plus vite.

Faites un test de Volonté de niveau 10.

S'il est réussi, allez en **49**, sinon allez en **11**.

.8.

Des kilomètres carrés de jungle hostile vous entourent. Poussé par une énergie farouche, vous persévérez dans votre lutte contre la végétation oppressante qui se referme derrière votre passage sans même garder la trace des coups de machette que vous avez donnés. La boussole vous guide toujours vers l'ouest, quand tout à coup derrière un rideau de lianes, apparaît une rivière barrant votre route.

La force du courant en cet endroit vous interdit de traverser. Vous pouvez décider de remonter la rivière en amont vers le sud, allez en **27** ou en aval vers le nord, allez en **40**.

.9.

Le pont de lianes se balance au dessus du vide à chacun de vos mouvements. Vingt mètres plus bas le fleuve bouillonne et un grondement sourd emplit la gorge, tandis qu'un courant rapide charrie de temps à autres quelques branchages brisés. Le regard fixé sur la rive opposée, vous avancez rapidement quand soudain une liane usée se casse sous votre poids. Faites un test de Dextérité 7.

S'il est réussi, allez en **6**, sinon allez en **24**.

.10.

Est-ce un effet de la fatigue qui vous donne l'impression que vos jambes s'agitent ainsi soudainement ? Non, il s'agit en fait d'un tremblement qui ébranle les murs de la cité. Quelques pierres roulent, mais aussi rapidement qu'il était apparu, le grondement cesse. Ce n'était qu'un avertissement, sans doute. Retournez au paragraphe où vous étiez.

.11.

Vos vêtements allourdis par l'eau, vous ne parvenez pas à nager très vite. Le saurien dans son élément gagne sur vous avec une rapidité effrayante. Sentant que vous ne pourrez éviter d'être rejoint, vous tirez votre poignard et bien décidé à vendre chèrement votre peau, vous vous préparez à affronter le monstre.

CAIMAN

Dextérité: 3 Force: 4 Points de vie: 7

Dégats morsure: 3

Si vous êtes vainqueur, allez en 17, sinon allez en 55.

.12.

En prenant soin d'éviter les pierres prêtes à rouler sous vos pas, vous redescendez en suivant le sens du courant. La chaleur torride et la moiteur ambiante font se coller les vêtements à la peau. Vous avez tôt fait de rejoindre l'endroit où vous aviez atteint le fleuve. Chassant la nuée d'insectes qui bourdonne autour de votre visage, vous vous élancez vers l'aval du fleuve en pensant: "Attendez que je sois mort pour me ronger les os !". Allez en 40.

.13.

Dans votre chute, vous accrochez une branche qui vous fait basculer et tomber sur le dos. Par chance le tapis

végétal amorti le choc. Cette petite acrobatie vous fait perdre 2 Points de vie. Vous vous relevez en vous époussetant. "La mise d'un individu le classe dans la société. Se laisser aller ravale l'homme au rang de la bête". Même si en cette contrée perdue vous ne pensez pas être invité à quelque soirée mondaine, vous vous astreignez à rester présentable. Allez en 5.

.14.

Alors que vous prenez la direction de l'ouest, vous remarquez à quelques mètres de l'appareil une caisse métallique tombée lors de la chute. A l'intérieur vous découvrez deux rations de survie. Chacune vous redonnera 3. Points de vie, sans dépasser votre maximum, au moment où vous les mangerez. Ce coup de chance fait briller une lueur de joie dans vos yeux, une nouvelle fois votre bonne étoile n'a pas failli. Allez en 8

.15.

Vous réussissez difficilement à sortir de la cheminée. Bien campé sur vos jambes, au milieu de la falaise sur une petite terrasse, vous voyez devant vous s'étendre la cime des arbres jusqu'à l'horizon. Le soleil est au zénith et la chaleur vous écrase contre la falaise, comme un insecte insignifiant. L'ascension est assez aisée, et vous vous dépêchez d'atteindre le sommet. Alors que vous allez y arriver, quelques pierres au dessus de vous se détachent et roulent vers vous. Pour savoir si vous les évitez, faites un test de Dextérité de niveau 7. En cas de réussite, allez en 47, sinon allez en 65.

.16.

Un choc terrible vous fait trébucher et, assourdi par la surprise, vous sentez votre corps enserré par un étau

puissant. Bandant vos muscles, c'est avec stupeur que vous découvrez qu'un boa gigantesque vous prend dans ses anneaux. Vous perdez 2 Points de vie.

Si votre solde est nul, allez en 18.

Pour tenter de vous dégager, faites un test de Force de niveau 6.

S'il est réussi, allez en 33, sinon allez en 4.

.17.

Le corps du grand saurien éventré est emporté par le courant laissant échapper un filet de sang rouge qui teinte le fleuve. Ces congénères dans les parages ne vont sûrement pas tarder à arriver, attirés par l'odeur de la mort. Epuisé, vous trouvez la force de rejoindre rapidement la rive. Allez en 46.

.18.

Vous entendez de façon ténue des bribes d'une conversation lointaine. Petit à petit autour de vous, vous ressentez un environnement douillet et chaud. En entrouvrant un oeil vous apercevez un monde tout blanc et votre esprit reprennant une de ses fonctions usuelles vous reconnaissez un hôpital. "Il revient à lui!". Cette phrase angélique est prononcée par une infirmière blonde, aux yeux charmeurs et au sourire mutin.

"Monsieur Morane, vous m'entendez ? Vous êtes à la clinique du docteur Simoes à Manaus. Vous vous sentez bien?"

Vous n'avez pas le temps de répondre au doux visage penché sur vous en vous souriant, qu'une tête connue apparaît au dessus de son épaule: Antonio Da Silva, le pilote.

"Alors Senhor Morane, vous pouvez dire que vous avez de la chance. Des indiens Payanos vous ont sorti d'une

bien méchante situation où vous vous étiez fourré. C'est eux aussi qui m'ont retrouvé perdu après le saut en parachute. Des sacrés rigolos, ils ont pris l'avion pour ...". Vos yeux ont recroisés ceux de la jolie infirmière. Cet endroit semble propice pour reprendre des forces avant une nouvelle aventure.

"Quel est votre prénom ?"

"Lize, Monsieur Morane",

"Alors Lize, pourriez vous m'aider à m'asseoir ?".

Votre regard se perd doucement dans le vert de ses yeux...

FIN DE L'AVENTURE.

.19.

Vous fiant surtout au souvenir de votre chute, vous avancez difficilement au milieu d'un enchevêtrement de lianes vers l'appareil. Soudain la lumière vous arrive en plein visage, aveuglant vos yeux habitués à l'obscurité. La voûte des arbres a été éventrée par le passage de l'avion sur une cinquantaine de mètres. Celui ci est immobilisé comme un insecte pris au piège de la toile d'araignée de la forêt amazonienne. Vous ne doutez pas que dans quelques jours la cicatrice ainsi créée sera refermée, et que nul ne retrouvera jamais l'avion écrasé. La carcasse s'est cassée en deux sous la violence du choc. Au poste de pilotage vous avez la bonne surprise de ne pas trouver le corps d'Antonio, il aura eu le temps de quitter l'appareil. En inspectant le tableau de bord vous remarquez que la radio est inutilisable mais, chose curieuse, elle semble avoir fondu sous l'action d'une force mystérieuse. Vous attendez un peu en espérant voir arriver le lieutenant Da Silva au point de chute de l'avion. Ne voyant rien venir et après avoir crié son nom dans toutes les directions

vous pensez qu'il a du être porté par le vent et qu'il essaiera de rejoindre les plateaux, seul point visible de la région. Vous décidez de vous diriger vers l'Ouest pour éclaircir quelques points sur l'origine de ce curieux nuage. Faites avant un test de Perception de niveau 9. S'il réussi allez en 14, sinon allez en 8.

.20.

Le grondement déjà entendu, revient avec une force plus grande encore. Les murs tremblant sur leurs bases s'effondrent autour de vous. Avant d'avoir pu réagir, un bloc de pierre ne trouve rien de mieux à faire que d'atterrir sur votre crane. Un voile noir apparaît devant vos yeux. Allez en 74.

.21.

Afin d'éviter les risques de chutes dus aux éboulements de terrain, vous marchez désormais un peu plus à l'intérieur de la forêt frayant votre chemin à l'aide de grands coups rageurs de votre machette, tranchant et taillant lianes et plantes. Le sol sous vos pas semble maintenant redescendre un peu. Obliquant vers la falaise vous découvrez un pont de lianes rudimentaire qui traverse la gorge à vingt mètres au dessus du fleuve. Face à vous le terrain va en descendant vers une zone marécageuse. Les lianes constituant le pont, bien que de bonnes dimensions ont l'air d'avoir été usées par le temps et le passage pourrait être périlleux. Si vous voulez traverser sur le pont de lianes, allez en 9, ou si vous préférez avancer vers les marécages, allez en 23.

.22.

Progressant difficilement, vous sentez la sueur perler sur votre visage. D'un geste rageur vous tranchez à l'aide de

vosre machette une liane qui bloque vosre chemin. De temps en temps vous jettez un coup d'oeil à vosre boussole. "A l'Ouest, toujours à l'Ouest", vous revient comme un leitmotiv lancinant, ponctué par le bruit de vos pas s'arrachant du sol spongieux. Depuis combien de temps marchez vous ? Cela est difficile à dire tant la résistance de la forêt à vosre avance rend improbable l'appréciation des distances. Le danger peut surgir à tout instant, et vosre tension est extrême. Faites un test de Perception de niveau 8.

S'il est réussi allez en **3**, sinon allez en **16**.

.23.

Vous continuez à longer le fleuve et bientôt vous vous retrouvez dans une zone marécageuse. Vous décidez alors de progresser à travers ces eaux fétides vers l'Ouest pour rejoindre les plateaux que vous devinez maintenant nettement. Allez en **63**.

.24.

Surpris par la rupture du pont, vous êtes projeté dans le vide sans avoir réussi à vous raccrocher au passage. Vosre chute dans l'eau vous fait perdre 3 Points de vie. Si vosre solde est nul, allez en **18**, sinon allez en **7**.

.25.

Après avoir inspecté le bas de la falaise, le seul chemin possible est une cheminée d'une quinzaine de mètres de hauteur permettant d'accéder à une plateforme. Au delà, l'escalade semble plus aisée. Cependant la difficulté majeure de ce goulet est qu'il va en s'évasant légèrement et que par conséquent les derniers mètres demanderont un important effort pour se maintenir entre les parois.

Vous pouvez décider d'abandonner l'idée d'escalade en essayant la route du nord, allez en **37**; ou de vous lancer à l'assaut de la falaise, allez en **30**.

.26.

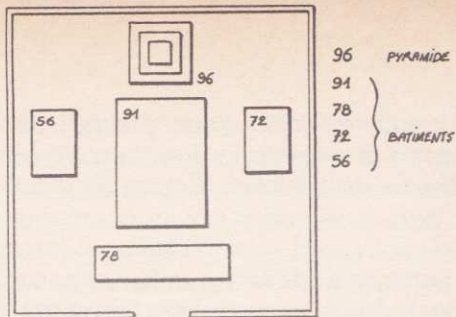
La porte de la cité est un immense portique, au fronton duquel trône le disque solaire. Les piliers d'une largeur et d'une hauteur impressionnantes, imposent au visiteur l'image de la puissance de la cité. A l'intérieur de l'enceinte constituée par les épaisses murailles de pierre se dressent quelques bâtiments plus ou moins bien conservés par le temps. Dans la partie opposée à la porte se trouve une pyramide majestueuse au sommet de laquelle brûle un bucher. Votre plaisir est tel, d'avoir atteint après tant d'efforts la cité de Mapo-Chito que votre volonté se retrouve intacte. A partir de cet instant, le temps sera votre ennemi. Vous allez disposer d'un compteur de temps que vous allez noter sur votre feuille de personnage. Celui ci vaut 0, et dans certains paragraphes il vous faudra compter un certain nombre de points de temps supplémentaires. Lorsque votre total atteindra ou dépassera 10, pour la première fois, allez lire le paragraphe 10, sans perdre votre page.

Lorsque le total atteindra 20, allez en **20**.

La ville est représentée sur le plan ci-contre.

Pour visiter un bâtiment, allez au paragraphe correspondant au numéro indiqué. Si vous utilisez votre revolver n'oubliez pas de compter les balles utilisées. La cité de Mapo-Chito, ville de légende pourrait bien être au coeur des mystères qui agitent la région. Alors bonne chance.

Si après avoir cherché dans la ville vous n'avez rien trouvé qui vous éclaire ou si vous préférez attendre des secours, allez en **60**.



.27.

Le cours de la rivière devient de plus en plus rapide au fur et à mesure que vous remontez le sens du courant tandis que le sol devient un peu plus rocailleux. Le lit du fleuve est maintenant dans une gorge encaissée et vous êtes contraint de longer le bord de la falaise sur une étroite bande de terre entre la jungle touffue et le précipice. Par endroit vous remarquez des pans entiers de falaise qui se sont effondrés dans l'abîme et certains arbres semblant ne tenir que par quelques racines, sont suspendus au dessus du vide. Avec un craquement sinistre un grand arbre tombe dans la rivière quelques trente mètres plus bas.

Vous voulez faire demi tour vers l'aval du fleuve, allez en **12**, ou continuer votre route, allez en **21**.

.28.

A peine avez-vous quitté la salle que l'obscurité devient complète, seule la lueur de la torche vous permet difficilement de vous repérer. Les murs suintent et le sol est glissant. Bientôt le couloir tourne à angle droit sur la gauche et une lumière vacillante éclaire le sol. Prudemment collé contre la paroi vous jetez un regard derrière le coin du mur. Vous devinez une pièce faiblement éclairée et le seul mobilier que vous parvenez à apercevoir est le bout d'une table rudimentaire. Un bruit de déglutition vorace fait suite à un raclement sinistre,

et vous vous demandez quelle peut bien être l'origine de ces maisonances. Vous pouvez faire demi tour pour prendre l'autre couloir, allez en **52**, ou avancer vers la pièce pistolet au poing, allez en **58**.

.29.

Le boa , dans ce corps à corps effréné, à réussi à dominer votre volonté farouche. Ses puissants anneaux se resserrent sur vous et voyant les arbres alentours chavirer au dessus de vous, vous perdez connaissance. Allez en **18**.

.30.

Le début de l'escalade se passe bien. Arc- bouté, le corps tendu entre les deux parois vous progressez aisément. De petits morceaux de roche un peu friable roulent parfois sous vos pieds, mais très concentré vous assurez votre équilibre. Bientôt cependant, la cheminée devient plus large et il faut que vous forciez davantage pour rester plaqué contre la paroi. Faites un test de Force de niveau 9.

S'il est réussi allez en **57**, sinon allez en **53**.

.31.

Le monstre vous domine de sa haute stature. Couvert de boue, vous gisez dans une flaque d'eau croupissante, le tyranosaure par sa force est venu à bout de votre volonté. Sa gueule immense est béante au dessus de vous. D'un coup de patte, comme pour jouer dans cet univers hostile d'où toute joie semble avoir disparu, il vous projette quelques mètres plus loin. Le choc dans la boue vous fait perdre conscience. Allez en **18**.

.32.

Les oiseaux ont dû être effrayés par votre intrusion en ce

lieu que l'homme n'a pas souvent troublé. Reprenant votre marche vous découvrez un sol de plus en plus boueux. Rejeté par le fleuve vous trouvez un tronc d'arbre échoué dans les roseaux. Celui ci pourrait vous fournir un radeau de fortune pour traverser en cet endroit où le courant est assez faible. Vous voulez continuer votre route, allez en **23**, ou vous voulez essayer de lancer votre embarcation improvisée pour franchir le fleuve, allez en **38**.

.33.

Jamais aucun homme n'avait dû rencontrer un serpent de ces dimensions. Au prix d'un effort surhumain vous parvenez à dégager un bras et à saisir votre poignard. La lutte avec le monstre va commencer pour votre survie. Si vous êtes vainqueur, allez en **02**, sinon allez en **29**.

BOA

Dextérité : 3 Force : 5 Points de vie : 6
Dégâts étreinte : 3

.34.

La lumière de la grande pièce éclaire aussi le couloir. Sur les murs apparaissent de grandes fresques mettant en scène le dieu serpent à plumes : Quetzalcoatl. Le couloir tourne sur la droite. Sur vos gardes, vous avancez vers l'angle du couloir. Vous parviennent alors les échos d'une conversation animée. Vous détectez les voix de deux individus s'exprimant dans une langue curieuse, que vous estimez être un dialecte indien local. La dispute semble aller bon train et vous passez la tête après l'extrémité du couloir pour essayer de découvrir un peu plus de cette véhémence discussion. Vous apercevez une pièce toujours éclairée de la même manière. Vous faisant dos, vous pouvez voir un solide

gaillard assis à une table et qui est en conversation avec quelqu'un que vous ne voyez pas sur le côté gauche de la pièce. Le jeu et l'alcool sont sûrement à l'origine de cette dispute : quelques bouteilles, des cartes sur la table et au sol corroborent cette version. Vous pouvez faire demi tour pour prendre l'autre couloir, allez en 58, ou avancer vers la pièce prêt à tout, allez en 66.

.35.

En bandant tous vos muscles et dépassant la souffrance, votre volonté vous permet de rejoindre la rive. Un dernier rétablissement vous permet de prendre pied sur la falaise. En regardant derrière vous, vous imaginez sans plaisir votre corps balloté par le courant. Allez en 46.

.36.

Malgré vos coups, la montagne humaine ne semble guère tressaillir. L'homme vous enserre désormais de ses bras puissants, et vous semblez être emporté dans une danse latino-américaine des plus endiablées, situation qui vous aurait sûrement fait rire en d'autres compagnies. La face plate du colosse, vue de si près, à une sculpture primitive mal ébauchée. C'est alors que par un curieux hasard, le sol se met à trembler avec une violence rare. Un grondement sourd provient des tréfonds de la pyramide, et autour de vous des blocs de pierre s'effondrent. Au passage le grand costaud en reçoit un, et sans pousser un cri s'écroule. Serait-ce votre bonne étoile? Non, par souci d'équité une pierre vous tombe sur le crane. Trou noir, allez en 74.

.37.

Vous longez la falaise en vous dirigeant vers le nord. Au fur et à mesure que vous progressez, le sol devient de plus en plus marécageux. De grands oiseaux volent en

groupe vers le sud. Les marais dégagent une odeur pestilentielle et suffocante.

Vous pouvez continuer votre route, allez en **63**, ou retourner vers les falaises, allez en **25**.

.38.

Au prix d'un effort important vous réussissez à pousser le tronc d'arbre dans le courant et vous sautez dessus. Votre embarcation est bien frêle au milieu du fleuve imposant, mais vous parvenez à vous diriger en pagayant avec vos mains. Soudain une sueur froide vous envahit en voyant émerger tout près de vous un caïman de dimension impressionnante. Avant d'avoir pu réagir, le monstre d'un violent coup de queue vous fait basculer dans l'eau. Vous tirez votre poignard et vous affrontez le gigantesque saurien en un combat aquatique.

CAIMAN

Dextérité : 4 Force : 5 Points de vie : 8
Dégâts machoires : 3

Si vous êtes vainqueur, allez en **17**, sinon allez en **55**.

.39.

Venir ici pour finir en patée pour tyranosaure eut été un sort cruel. La carcasse énorme gît dans la boue des marécages amazoniens. Demain les prédateurs viendront se nourrir en un joyeux festin. Les plateaux devant vous grimpent en pentes douces vers la cité oubliée de Mapo-Chito. Forçant le pas vous arrivez aisément à escalader le raidillon. Allez en **47**.

.40.

La végétation le long du cours d'eau est toute différente en suivant la trace laissée par les débordements du

fleuve après les fontes des glaciers au printemps. La force de l'eau a arraché sur une dizaine de mètres de chaque côté du cours du fleuve les arbres et leurs lianes, qui ont laissé place à des roseaux et autres plantes baignant dans un terrain spongieux. Votre visibilité est quasiment nulle et votre machette taille à tour de bras les hauts roseaux pour vous ouvrir un passage. Vos pieds s'enfoncent dans une boue noirâtre en émettant un bruit très désagréable.

"Saleté de région, une armée entière pourrait s'y perdre".

Soudain, juste devant vous une multitude d'oiseaux blancs s'envole en criant. Tous les sens en alerte vous vous immobilisez pris de surprise.

Vous voulez faire demi tour vers l'amont du fleuve, allez en **51**, ou continuer votre route, allez en **32**.

.41.

La chute vous a fait perdre un point de volonté. Après chaque tentative d'ascension ayant échoué, vous perdrez un point de volonté correspondant à un facteur d'épuisement. Une tentative correspond à un test de Force de niveau 8 pondéré par l'épuisement comme suit:
– pour une volonté inférieure à 5 : -1 sur le lancer de dé,
– pour une volonté inférieure à 3 : -2 sur le lancer de dé.
En cas de réussite, allez en **15**.

En cas d'échec la chute fait des dégâts, lancez un dé et retirez le résultat obtenu de vos Points de vie. Si votre solde en Points de vie est nul, ou si votre volonté devient nulle allez en **57**.

Vous pouvez aussi décider d'abandonner l'escalade et de reprendre la route vers le nord, allez en **37**.

.42.

Vous éteignez votre torche et vous avancez prudemment vers la pièce. En restant plaqué contre le mur vous découvrez une scène gargantuesque: un colosse bâti comme une cathédrale est attablé au centre de la salle. La lueur des torches ajoute encore à son teint cuivré, et les ombres portées sur les murs donnent l'impression d'être face à quelque monstre des enfers. L'homme avale les restes d'une carcasse qui à l'origine devait être un mouton. Une cascade de rots malséants, vous en convenez, accompagne la fin de son repas. C'est alors que cette brute hume l'air autour d'elle, et se levant avec une déconcertante agilité se rue vers vous. La carrure une fois debout est vraiment impressionnante et même Bill, le géant écossais, en serait surpris. Il est impossible de fuir. Vous pouvez tirer au pistolet, dans ce cas ajoutez 1 point au compteur de temps et effectuez un test de Dextérité de niveau 7. Le combat s'engage.

COLOSSE

Dextérité : 4 Force : 6 Points de vie : 8
Dégâts poings nus : 2

Si vous êtes vainqueur, allez en **73**, sinon allez en **36**.

.43.

Malgré toute votre volonté vos muscles fatigués ne vous permettent plus de tenir. Vous décidez de vous laisser tomber vingt mètres plus bas dans le vide. Allez en **07**.

.44.

Votre échec vous a fait perdre un point de volonté. Après chaque tentative pour essayer de vous accrocher à l'arbre, vous perdrez un point de volonté correspondant à un facteur d'épuisement.

Une tentative correspond à un test de Dextérité de

niveau 8 pondéré par l'épuisement comme suit:

– pour une volonté inférieure à 5 : -1 sur le lancer de dé,

– pour une volonté inférieure à 3 : -2 sur le lancer de dé.

En cas de réussite, allez en **59**.

Si votre volonté devient nulle, allez en **50**.

.45.

Vous débouchez dans une salle rectangulaire éclairée comme en plein jour sans qu'aucune source de lumière ne soit discernable. Sur le mur du fond une grande fresque représente le dieu serpent Quetzalcoatl. De chaque côté de la pièce part un couloir. Alors que vous avancez au centre de la salle, un claquement sec survient derrière vous. "Bon sang!", en vous retournant vous vous apercevez que l'ouverture par laquelle vous êtes entré a disparue. L'assemblage des pierres est si parfait qu'à aucun moment il ne serait possible d'imaginer que ce mur puisse dissimuler un passage. Il n'est plus possible de reculer, le temps lui s'écoule inexorablement et ajoutez 1 au compteur temps.

Votre torche à la main, vous pouvez prendre le couloir de gauche, allez en **34**, ou le couloir de droite, allez en **28**.

.46.

Après un rapide inventaire, vous remarquez que par chance vous n'avez rien perdu au cours de vos péripéties pour traverser le fleuve. En regardant votre boussole vous reprenez la direction de l'ouest. De ce côté du fleuve la végétation est beaucoup moins dense et votre progression se trouve facilitée. A faible distance de vous se dressent maintenant les plateaux rompant avec la monotonie du paysage. Au haut d'une falaise vous devinez le mur d'enceinte de la cité de Mapo-Chito. Vers le nord vous remarquez que le plateau

descend en pente douce jusqu'au niveau de la plaine et de la forêt. Le dénivelé est important et abrupt, et la falaise au fur et à mesure que vous approchez ressemble de plus en plus à un mur qui ferme l'horizon. L'ascension paraît ardue mais tout de même réalisable.

Vous voulez tenter l'escalade, dans ce cas allez en **25**, ou vous préférez essayer de partir vers le nord pour accéder, à priori, plus facilement au plateau, allez en **37**.

.47.

Les derniers mètres sont gravis prestement et sans encombres. En prenant pied sur le plateau vous auriez bien envie de pousser un cri de victoire, mais guidé par la prudence élémentaire et soucieux de ne pas vous avilir au rang de primate dégénéré, vous vous en abstenez. Face à vous se dresse la cité de Mapo-Chito, imposante derrière les hautes murailles qui l'entourent. Vous avancez sur vos gardes et vous arrivez bientôt devant les portes de la cité. Allez en **26**.

.48.

Vous vous trouvez sur une plateforme circulaire de 2 mètres de diamètre. Une lumière violente éclaire soudain cet espace réduit. Vous ne pouvez distinguer autour de vous aucune cloison et enfermés dans ce cylindre de lumière, une sueur glacée parcourt votre échine. C'est alors qu'une voix se fait entendre :

"Bienvenue, Monsieur Morane, cela fait quelques temps que je suis votre progression, et je dois reconnaître qu'il y a bien longtemps que je n'avais trouvé de sujet aussi doué. Je vous invite à me rejoindre".

Allez en **87**.

.49.

Tirant sur vos bras pour progresser plus vite, vous devinez sans vous retourner les mâchoires du saurien quelques mètres derrière vous. Encore un effort et vous toucherez la rive où vous serez plus à l'aise pour vous défendre. En prenant pied vous sortez votre Colt en espérant que son séjour dans l'eau ne l'aura pas trop abimé, et le regard dur vous attendez le monstre de pied ferme. Mais celui-ci, sans doute effrayé par votre air déterminé, fait volte face et replonge dans l'eau boueuse en fouettant une dernière fois l'air de sa queue.

"Alors on prend peur ou bien on ne veut pas finir en valise?".

Vous rangez votre arme. Allez en **46**.

.50.

L'eau est montée jusqu'à votre poitrine et toutes vos tentatives se sont avérées vaines pour accrocher l'arbre. Des marais se dégage une légère brume qui transforme autour de vous l'aspect des choses en silhouettes fantomatiques. L'arbre qui se dresse devant vous prend maintenant une allure humaine bien familière :

"Bill, mon vieux Bill, je savais que je pouvais compter sur toi".

L'épuisement, la chaleur et la puanteur ambiante vous font perdre la raison. Les oiseaux, libres, qui passent au dessus de vous semblent vous narguer, et vous leur criez la chance qu'ils ont d'être libres. Vous perdez doucement connaissance. Allez en **18**.

.51.

Après quelques minutes de marche en revenant sur vos traces au milieu des roseaux coupés, vous retrouvez le point où vous aviez rejoint le fleuve. Un poing serré

sur le manche du poignard, vous reprenez votre route vers l'amont du fleuve.

"Essayons de ce côté, ce n'est pas cette mare à canard qui m'arrêtera!". Allez en **27**.

.52.

Vous revenez sur vos pas et retrouvez la grande pièce éclairée. Ajoutez 1 point à votre compteur de temps. Vous traversez rapidement pour vous engager dans le couloir face à vous, allez en **34**.

.53.

Votre pied glisse et vous dérapez le long de la cheminée. La chute provoque des dégâts, lancez un dé et retirez le résultat obtenu de vos points de vie. Si votre solde est nul, allez en **18**. Vous pouvez décider de retenter l'escalade, allez en **41**, ou vous pouvez rebrousser chemin et prendre vers le nord, allez en **37**.

.54.

Vous ajoutez 1 point au compteur de temps. La pièce est effectivement une salle de garde dans toute la précarité de la chose. Quelques effets personnels sans valeur traînent un peu partout. On ne peut pas dire que les occupants des lieux soient des maniaques de l'ordre et de la propreté. Quelques vivres dans l'armoire vous permettent de gagner 2 Points de vie, sans toutefois dépasser votre maximum. Vous découvrez également un pistolet Beretta et son chargeur de 7 balles, cela pourra toujours servir. Quittant la pièce, vous vous engagez dans le couloir vers le coeur de la pyramide, allez en **62**.

.55.

Le caïman, de ses mâchoires puissantes est venu à bout de votre résistance. En vous entraînant sous l'eau et ne vous laissant que peu de possibilités de reprendre votre souffle, il a usé votre énergie. Avalant l'eau boueuse du grand fleuve, vous perdez connaissance. Allez en **18**.

.56.

Il s'agit d'un bâtiment qui devait abriter les serviteurs de la cité. Vous pénétrez dans une grande pièce qui était une cuisine, comme en témoigne la trace d'un foyer, et quelques restes de pots et vases brisés. Dans le fond une ouverture donne sur une grande salle qui servait de dortoir. C'est donc là où vivaient ceux qui assistaient les prêtres dans leur vie quotidienne. Vous décidez de ressortir, lorsque brusquement le sol cède sous votre poids. Vous êtes au fond d'un trou de 3 à 4 mètres de profondeur, sur 2 de diamètre. La trappe qui en fermait l'accès, usée par le temps a craqué sous vos pas. Il devait s'agir d'un endroit pour conserver loin de la chaleur certaines denrées. Ajoutez 1 point au compteur de temps. Pour sortir de là, une seule solution, l'escalade des parois de pierre, mais les mauvaises prises offertes la rendent difficile. Faites un test de Force de niveau 8. S'il est réussi, allez en **88**, sinon allez en **94**.

.57.

Vaincu par l'épuisement vous voyez soudain votre vision se troubler. Tout autour de vous les choses prennent une consistance floue. Vous perdez alors équilibre et vous tombez en roulant sur des pierres. Votre corps est entièrement meurtri et vous perdez connaissance. Allez en **18**.

. 58.

Vous revenez sur vos pas et retrouvez la grande pièce éclairée. Ajoutez 1 point à votre compteur de temps. Vous traversez rapidement pour vous engager dans le couloir face à vous, allez en **28**.

.59.

Le lasso s'enroule autour d'une des branches. L'eau vous arrive déjà à la poitrine. En vous hissant prudemment, vous parvenez petit à petit à vous dégager et à regagner un terrain plus ferme. Vous récupérez votre corde. Encore une fois la chance vous a accompagné et vous a sauvé la vie à la dernière extrémité. Les dangers sont partout autour de vous et vous estimez qu'il est préférable de continuer votre route vers les plateaux, plutôt que de rebrousser chemin. Une pensée rapide pour votre ami disparu et pour le pilote, vous laisse croire que les chances de les revoir en vie deviennent bien minces. "Du cran Bob, le seul salut est au bout de cette route". Ces paroles en tête vous reprenez votre chemin. Allez en **68**.

.60.

Adossé à un mur de la cité, vous goûtez la douceur du soleil couchant. Au delà des limites du plateau, s'étend la forêt sombre et sauvage. Soudain au milieu de ce silence qui paraissait immuable, un grondement sourd commence à poindre. Une multitude d'oiseaux s'envole pour fuir la révolte de la terre. Le tremblement d'abord ténu, s'accroît et partout des pierres se détachent des constructions anciennes. Un mur entier s'écroule sur vous. Vous perdez connaissance. Allez en **74**.

.61.

Torche à la main vous vous engagez dans le couloir. Les murs sont toujours recouverts d'une humidité suintante. Vous devinez par endroit les restes de fresques qui ornèrent richement cet endroit. Dans la faible lueur dégagée par la torche, vous découvrez un passage sur votre droite. Un escalier descend dans les profondeurs de la pyramide. Vous vous engagez dans cet escalier, allez en **75**, ou vous continuer tout droit votre chemin, allez en **81**.

.62.

Le couloir possède toujours la même lumière venant de nulle part, mais par prudence vous conservez tout de même une torche à la main. Les scènes sculptées sur les murs prennent des aspects impressionnants, montrant Quetzalcoatl dominant le monde. Bientôt, vous découvrez sur votre gauche un passage qui descend vers les profondeurs de la pyramide. Celui ci est dans une obscurité complète qui tranche avec la clarté ambiante. Vous pouvez vous engager dans ce passage, allez en **75**, ou continuer tout droit, allez en **89**.

.63.

La progression dans les marais est très difficile. Des nuages de moustiques et autres insectes tournoient autour de vous. De temps en temps, vous écrasez du plat de la main quelques uns de ces parasites occupés à vous sucer le sang. Le soleil brule votre nuque et la sueur ruisselle sur votre visage. Vous avez de l'eau jusqu'aux genoux, mais subitement vous vous enfoncez dans une bourbière. L'eau rapidement monte aux cuisses, puis aux hanches. Tirant les cordes récupérées sur votre parachute, vous improvisez un lasso. A quelques mètres, un arbre mort s'élève au

milieu des effluves des marécages, tendant ses branches comme autant de mains secourables. Vous allez tenter de vous accrocher comme dernière chance de survivre. Faites un test de Dextérité de niveau 9. Si vous réussissez, allez en 59, sinon allez en 44.

.64.

Le jaguar d'un coup de patte vous a arraché votre poignard. Vous êtes bloqué dans un angle de la pièce. L'animal vous fixe et s'apprête à bondir, mais sans que vous ne compreniez pourquoi, il semble rester attentif à un autre évènement. Vous avez du sang qui coule de vos blessures ouvertes. Soudain, avec une violence sourde la terre se met à trembler. Le bâtiment s'écroule tandis que le félin s'enfuit. Pour votre part vous êtes enseveli sous les décombres. Vous perdez connaissance. Allez en 74.

.65.

Vous vous plaquez contre la paroi pour éviter les pierres. Mais une de celles-ci vous heurte à l'épaule et vous fait perdre 2 Points de vie. Si votre solde est nul, allez en 57. La douleur est assez forte et vous arrache un grognement lié à la malchance. En faisant travailler vos muscles, celle-ci passera bien d'elle-même.

"Encore un effort et tu y es!". Avec cet encouragement, vous serrez les mâchoires et vous allez en 47.

.66.

Vous éteignez votre torche, vous prenez votre pistolet d'une main et le coutelas de l'autre. Sans faire de bruit, vous avancez dans le couloir. La discussion s'envenime et l'homme que vous ne pouviez voir s'avance vers celui qui est assis. Soudain, il s'arrête net coupé, dans

son élan : il vous a aperçu et la surprise n'est pas le moindre des sentiments qui occupent son esprit. Vous devez agir vite. La fuite vous apparaît vouée à l'échec par votre méconnaissance des lieux. Profitant de la faible marge laissée par l'étonnement et la forte concentration d'alcool dans leurs cerveaux, vous vous ruez sur les deux hommes, bien décidé à les mettre hors d'état de nuire. Vous pouvez tirer au pistolet sur l'adversaire de votre choix, mais rajoutez alors 1 point au compteur de temps et effectuez un test de Dextérité de niveau 7. Le combat est résolu en combattant à tour de rôle les deux hommes.

HOMME ASSIS

Dextérité : 3 Force : 4 Points de vie : 6
Dégâts bouteille cassée : 3

HOMME DEBOUT

Dextérité : 2 Force : 3 Points de vie : 7
Dégâts tabouret : 2

Si vous êtes vainqueur, allez en 77, sinon allez en 71.

.67.

Vous entendez un bruit furtif juste derrière vous. D'un saut sur le côté vous évitez de justesse de recevoir un violent coup sur la tête. Vous vous retournez et vous vous retrouvez face au gardien des lieux. De petite taille, bossu, ses yeux semblent envahis d'une folie meurtrière et sans doute cela est-il dû à l'absorption de quelques drogues ruinant sa volonté. Il tient à la main une grosse clef anglaise, qui a failli laisser quelques traces sur votre crâne. Le combat est inévitable.

LE GARDIEN

Dextérité : 4 Force : 3 Points de vie : 5
Dégâts clef anglaise : 2

Si vous êtes vainqueur, allez en 97, sinon allez en 90.

.68.

Depuis combien de temps marchez-vous ainsi dans ces marais? Nul ne le sait et votre marche est devenue complètement automatique. Brusquement, avec une rapidité déconcertante, une tête puis un corps gigantesques émergent de l'eau pour se dresser devant vous. Un tyrannosaure, venu d'un passé lointain, gueule grande ouverte au dessus de vous, vous regarde comme son futur repas. Vous pouvez tirer au pistolet sur l'animal en ayant l'initiative. Faites un test de Dextérité de niveau 7 pour savoir si vous le touchez. Si votre tirage de dé donne 5 ou 6, l'animal blessé entre les deux yeux s'effondrera mort. Bravo. Le monstre vous attaque pour un combat du passé, en dehors de notre temps.

TYRANOSAURE

Dextérité : 3 Force : 6 Points de vie : 20
Dégâts griffes et mâchoires : 4
Si vous êtes vainqueur, allez en **39**, sinon allez en **31**.

.69.

Vous commencez avant toute chose par ajouter un point supplémentaire au compteur de temps. La pièce est vraiment sommaire et ne recelle pas grand chose. Une torche à la main, vous inspectez la paillasse: l'odeur qui s'en dégage, musquée et animale n'invite guère à prolonger son inspection. A côté, un coffre bas rustique et solide, que vous ouvrez sans précaution particulière.

Vous y trouvez quelques vivres, qui une fois ingérées vous permettent de regagner 5 Points de vie, sans toutefois dépasser votre maximum. Ragailardi, vous vous élancez vers le coeur de la pyramide. Allez en **61**.

.70.

Vous réussissez à vous rattraper in extremis à la poutre. Après un effort vous parvenez à remonter, et vous exécutez alors un merveilleux numéro d'équilibriste, malheureusement sans aucun public. Qu'importe, vous prenez pied enfin de l'autre côté sur un sol de pierre. Allez en **48**.

.71.

La bagarre est menée rondement. A droite, à gauche vous avez frappé de toutes vos forces. Mais il faut croire qu'un sort contraire a été lancé contre vous. Un violent coup vous arrive sur l'arrière de la tête. L'homme face à vous a un large sourire. Vous aimeriez lui renvoyer la politesse, mais un grand trouble commence à gagner votre esprit. C'est alors qu'un grondement sourd agite le sol. Des pierres tombent partout autour de vous. Une sur le crâne, trou noir. Allez en **74**.

.72.

Le temps a usé considérablement les sculptures, qui figurent à l'extérieur de ce bâtiment. Elles représentent Quetzalcoatl, le dieu serpent à plumes, auquel la cité est dédiée. En pénétrant à l'intérieur, vous avez du mal à distinguer quelque chose, car l'obscurité est grande. Petit à petit cependant, l'accoutumance de vos yeux vous permet de vous orienter prudemment. C'est en ce lieu que demeuraient les prêtres. Tout ici est empreint d'une grande sérénité. Ajoutez 2 points au compteur de temps. Vous découvrez alors les traces d'un feu de bois, il n'y a pas de doute, la région n'est pas inhabitée, il serait bon d'être vigilant. Faites un test de Perception de niveau 8. S'il est réussi, allez en **83**, sinon retournez dans la cité (**26**).

.73.

On peut dire que c'est avec un certain bonheur que vous voyez s'écrouler cette montagne de graisse (et de muscles vous devez tout de même le reconnaître). La pièce n'est composée que d'une paille dans un coin, de la table renversée durant la bagarre, d'un billot de bois servant de tabouret et d'un coffre bas. Vous ajoutez tout de même 1 point au compteur de temps. Face à l'entrée un couloir s'engage vers l'intérieur de la pyramide. Vous pouvez vous engager dans le couloir, allez en **61**, ou fouiller un peu la pièce, allez en **69**.

.74.

Vous entendez de façon ténue des bribes d'une conversation lointaine. Petit à petit autour de vous, vous sentez un environnement douillet et chaud. En entrouvrant un oeil vous apercevez un monde tout blanc et votre esprit reprenant un peu de ses fonctions usuelles vous reconnaissez un hôpital.

"Il revient à lui!". Cette phrase angélique est prononcée par une infirmière blonde aux yeux charmeurs et au sourire mutin.

"Monsieur Morane, vous m'entendez? Vous êtes à la clinique du docteur Simoes à Manaus. Vous vous sentez bien?". Vous n'avez pas le temps de répondre au doux visage penché sur vous en vous souriant, qu'une tête connue apparaît au dessus de son épaule: le capitaine Garda.

"Vieux dragon, mais que fais tu là?". Vous présumiez peut être un peu de vos forces, car une horrible douleur vous arrache la poitrine.

"Cesse donc de t'agiter. Crois-moi, ton ange gardien a bien mérité quelques jours de repos, tout comme toi

d'ailleurs".

Bien calé au creux de votre lit, vous avez droit au récit des évènements survenus à votre ami. Tout comme vous, son avion s'est écrasé dans la jungle après qu'un nuage aux allures suspectes ait perturbé ses appareils de bord. Il a alors été capturé par des indiens, qui l'ont livré à leur dieu Quetzalcoatl. Il s'agissait en fait d'un mythomane malheureusement génial, soucieux de régner un jour en maître sur le monde.

"Antonio Da Silva a été mis avec moi, il avait été trouvé par des indiens aussi. Je suis resté captif de ce fou, sequestré au coeur de la pyramide pendant je ne sais combien de temps, jusqu'à ce qu'un tremblement de terre, en détruisant tout, nous permette de nous libérer. C'est alors que par miracle, nous t'avons retrouvé à demi mort sous les décombres".

Après cet épisode du sauveur sauvé, vos yeux ont recroisé ceux de la jolie infirmière. Cet endroit semble propice pour reprendre des forces avant une nouvelle aventure.

"Quel est votre prénom?", "Lize, Monsieur Morane", "Alors Lize, pourriez vous m'aider à m'asseoir?". Votre regard se perd doucement dans le vert de ses yeux..

LA SUITE EST UNE AUTRE HISTOIRE...

.75.

Vous vous engagez dans un escalier sombre et glissant. La torche éclaire seulement quelques mètres devant vous. L'escalier s'enroule sur lui même en descendant dans les profondeurs de la pyramide. Celà fait déjà un moment que vous progressez dans le noir, lorsque vous apercevez soudain de la lumière provenant d'un peu plus bas. Prudemment vous jetez un coup d'oeil: l'escalier débouche sur une immense pièce éclairée par

cette lumière irréaliste que vous avez précédemment remarquée. La salle est occupée principalement par un gigantesque appareil dominé par deux électrodes entre lesquelles crépite un arc électrique, lançant des éclairs bleutés.

"Bon sang, il y a ici suffisamment d'énergie emmagasinée pour brouiller n'importe quel appareil de mesure à des kilomètres à la ronde. Que vient faire une telle puissance au milieu de la jungle?"

A ce moment un être difforme apparaît en claudiquant de derrière la vibrante machine. Il s'affaire sur une multitude de boutons et un peu partout, de petits voyants s'allument. Subitement il semble s'arrêter et se dirige vers un coin de la pièce. Il disparaît alors de votre champ de vision. Ajoutez 1 point au compteur de temps. Il vous reste maintenant à effectuer un test de Perception de niveau 9. S'il est réussi, allez en 67, sinon allez en 80.

.76.

Vous reculez le plus possible en arrière : 7 à 8 mètres tout au plus d'élan. Une course rapide, l'impulsion. Malchance! Votre saut est un peu trop court, vous touchez l'autre côté, mais vous glissez. Faites un test de Dextérité de niveau 8.

S'il est réussi, allez en 79, sinon allez en 92.

.77.

Et de deux! Pas de doute l'effet de surprise a joué à fond. Cette petite mise en forme mérite tout de même que vous rajoutiez 1 point au compteur de temps. Les deux ex-buveurs, paix à leurs âmes, traînent sur le sol au milieu des morceaux de verre. La pièce sert de salle de garde. Deux lits de camp, une table, deux tabourets et une armoire sommaire. Face au couloir par lequel

vous êtes entré se trouve un passage qui s'engage vers le centre de la pyramide. Vous ramassez une torche malgré l'éclairage dont bénéficie le lieu à titre de précaution. Vous pouvez décider de fouiller la pièce consciencieusement, allez en **54**, ou de vous engager vers le centre de la pyramide, allez en **62**.

.78.

Ce bâtiment devait abriter les gardes qui assuraient la protection de la cité. Vous découvrez autour d'une pièce centrale, une série de petites salles. Ajoutez 1 point au compteur de temps. Vous commencez à inspecter les lieux, lorsque soudain un jaguar vous bondit au visage. Vous avez le temps de sortir votre poignard. Le combat s'engage.

JAGUAR

Dextérité : 4 Force : 4 Points de vie : 6

Dégâts griffes et crocs : 3

Si vous êtes vainqueur, allez en **99**, sinon allez en **64**.

.79.

Vous réussissez à vous rattraper sur l'arête. D'un prompt rétablissement, vous reprenez pied. Vous ajoutez cependant 1 point au compteur de temps. Allez en **48**.

.80.

Vous vous demandez où cet individu à bien pu disparaître lorsque vous recevez un coup violent sur le crâne qui vous fait perdre 2 Points de vie. Si votre solde est nul, allez en 95. Vous vous retournez surpris et vous vous retrouvez face au gardien des lieux. De petite taille, bossu, ses yeux semblent envahis d'une folie meurtrière et sans doute cela est-il dû à l'absorption de quelques drogues ruinant sa volonté. Il tient à la main une grosse

clef anglaise, qui a dû laisser quelques traces sur votre crâne. Le combat est inévitable.

LE GARDIEN

Dextérité : 4 Force : 3 Points de vie : 5

Dégâts clef anglaise : 2

Si vous êtes vainqueur, allez en **97**, sinon allez en **90**.

.81.

Le couloir continue sur quelques mètres, puis tourne soudainement sur la droite. Vous avancez prudemment torche à la main, lorsque vous vous arrêtez en dernière extrémité face à un trou béant: le sol s'est effondré sur une largeur d'environ 5 mètres. Poussant du pied un morceau de pierre, vous l'entendez rebondir quelques mètres plus bas, mais malgré vos yeux écarquillés, vous ne parvenez pas à la lueur de la torche à déterminer la profondeur de ce trou. Vous pouvez bien sûr décider de revenir en arrière pour prendre l'escalier, ajoutez alors 2 points au compteur de temps, et allez en **75**. Vous pouvez également tenter de sauter de l'autre côté du trou. Ajoutez alors 1 point au compteur de temps et faites un test de Force de niveau 8. S'il est réussi, allez en **84**, sinon allez en **76**. Bonne chance!

.82.

Vous avancez prudemment un pas, puis un pas encore. La poutre tremble légèrement sous vos pieds. Soudain, l'un d'eux glisse et vous tombez. Vous tentez de vous rattraper, et pour cela faites un test de Dextérité de niveau 8. S'il est réussi, allez en **70**, sinon allez en **92**.

.83.

Avant de sortir vous remarquez des traces de pas dans la poussière sur le sol, presque effacées, autour d'une

statue. Vous vous en approchez et mû par on ne sait quelle intuition vous la faites basculer. Alors apparaît sous sa base une petite cache. Quelqu'un y a caché quelques objets curieux: des plumes, des pierres brillantes, quelques osselets, mais également une montre d'homme cassée et une fiole. Vous ne pourriez le garantir de façon certaine, mais il vous semble que cette montre était celle d'Antonio Da Silva, le pilote qui vous accompagnait ce matin encore..."Curieux!". La fiole contient une mixture indienne, et en la sentant l'odeur est plutôt agréable. Vous y trempez les lèvres, et vous trouvez cela bon. Vous pourrez la boire pour retrouver vos points de vie de départ. Vous ajoutez 1 point au compteur de temps et retournez à l'air libre (26).

.84.

Vous reculez au maximum. Cela ne vous laisse que 7 à 8 mètres d'élan. Vous vous élancez, courant le plus vite possible et d'une impulsion puissante vous sautez par delà le trou béant. Sans nul doute les spectateurs auraient applaudis s'ils avaient été présents. Tant pis, vous saurez rester modeste et garderez la gloire pour vous. Allez en 48.

.85.

D'un bond vous vous élancez vers le tableau de commande et d'un geste rapide, vous actionnez un levier rouge. "Que faites-vous malheureux?". La voix est agitée d'un tressautement qui indique la panique. Aussitôt, des gerbes d'étincelles jaillissent de partout et de la fumée se dégage de la machine. Ajoutez 2 points au compteur de temps. La terre se met à trembler et des pierres s'écroulent autour de vous. Vous courez dans l'escalier et comme un fou, vous foncez vers l'extérieur.

Derrière vous dans un fracas monstrueux, la pyramide sombre tel un navire dans la tempête. Vous retrouvez l'air libre au milieu d'une cité transformée ruines. Bientôt un avion survolera la région, car vous n'ignorez pas que ce cataclysme, ne pourra passer inaperçu. Alors vous serez sauf et vous rejoindrez la civilisation. La cité perdue garde à tout jamais une partie de son secret, et vous ne saurez pas pourquoi votre ami avait disparu

FIN DE L'AVENTURE

.86.

Prestement vous traversez la poutre. En dessous de vous, les sifflements des serpents semblent désapprouver votre attitude: ils auraient vraisemblablement préféré vous voir les rejoindre. Face à vous Quetzalcoatl est immense. Vous inspectez rapidement les lieux et vous êtes déçu d'avoir risqué votre peau ainsi. Cependant, alors que vous alliez retraverser, une idée vous vient: face à la statue vous prononcez son nom "QUETZALCOATL". Alors en pivotant sur elle même, elle laisse apparaître un passage sombre qui s'enfonce dans la terre. Vous prenez une torche et vous vous engagez dans cet étroit couloir. Ajoutez 1 point au compteur de temps. Allez en 45.

.87.

La plateforme se met à vibrer, s'élève à grande vitesse et brusquement vous vous retrouvez au milieu d'une grande pièce, agrémentée de plantes vertes, de jets d'eau et d'oiseaux multicolores. Face à vous, assis dans un grand fauteuil, se trouve un homme d'un âge indéfinissable, mais la crinière de cheveux blancs qu'il arbore, laisse à penser que son existence a déjà été longue. Il est vêtu d'un costume sombre sur lequel une

longue main claire pianote nerveusement.

"Monsieur Morane, permettez tout de même que je prenne quelques précautions". Il sort alors un revolver qu'il pointe en votre direction. "Vous êtes très habile et redoutable, je vous ai observé, Monsieur Morane. Le Senhor Da Silva, que des indiens ont retrouvé dans la jungle, m'a parlé de vous en des termes élogieux. Vous ne serez pas dépaysé ici, votre ami le capitaine Garda est aussi mon hôte depuis quelques temps".

En regardant dans la direction qu'il vous indique, vous apercevez à travers une glace sans tain, votre ami et le pilote dans une cellule exigüe.

"Comme vous le remarquez, je ne pourrai vous garder bien longtemps ici: le manque de place devient évident. Je suis certain que mes chers caïmans apprécieront". Un sourire narquois se dessine sur la face de l'ignoble individu. "Personne n'a compris le génie du professeur Samuelson, mais grâce à mon invention, je vais devenir le maître du monde. Je contrôlerai les avions et les bateaux, et ainsi je maîtriserai le commerce mondial, je rationnerai les matières premières et l'énergie: les plus grands seront à ma botte. J'ai abusé les indiens en leur laissant croire que j'étais Quetzalcoatl, le dieu vengeur, mais bientôt, le monde entier me vénèrera, même vous Monsieur Morane".

Votre esprit est aux aguets.

"Cet homme est fou à lier, il faut l'empêcher de nuire". Vif comme l'éclair vous bondissez sur le côté, vous sortez votre arme, et caché derrière une fontaine, vous ouvrez le feu. Lorsque vous n'aurez plus de balles, vous devrez lutter à mains nues.

LE PROFESSEUR

Dextérité : 5 Force : 2 Points de vie : 6
Dégâts pistolet : 6

Si vous êtes vainqueur, allez en **100**, sinon allez en **93**.

.88.

Vous parvenez après de nombreux efforts à attraper d'une main le bord du trou. Prudemment vous vous hissez, et enfin vous reprenez pied. Vous êtes couvert de poussière et un peu meurtri, vous redonnez alors un peu d'allure à votre mise en vous époussetant.

En faisant attention aux endroits où vous posez les pieds, vous sortez de l'office, pour retourner à l'air libre (**26**).

.89.

Le couloir est toujours éclairé par la même lumière irréaliste. Il continue ainsi sur quelques mètres puis tourne à angle droit sur la gauche. Quelques mètres encore et le sol s'arrête brusquement pour faire place à un trou sombre. Celui-ci a une longueur d'environ 5 mètres et il est traversé par une poutre de 10 centimètres de large. L'autre extrémité est dans un noir complet. Vous pouvez bien sûr décider de revenir en arrière pour prendre le passage qui descend à l'intérieur de la pyramide ajoutez alors 2 points au compteur de temps, et allez en **75**. Vous pouvez également tenter de traverser de l'autre côté. Ajoutez alors 1 point au compteur de temps. Allez en **82**.

.90.

D'un coup violent le gardien vous atteint en pleine face et vous vous écroulez meurtri. Il vous fixe bien campé sur ses jambes de ses yeux fous. Il semble que rien ne saurait le retenir de vous achever. C'est à ce moment que la terre se met à trembler violemment. Une peur panique envahit le petit homme qui s'enfuit en courant. Des pierres tombent un peu partout autour de vous, et l'une d'elle vous atteint en pleine tête. Allez en **74**.

.91.

Vous entrez dans une très longue pièce. Des torches brûlent aux murs, et vous vous dites que cette cité n'est pas aussi désertée qu'elle en avait l'air. Au fond de la salle se trouve un autel majestueux au pied duquel des offrandes ont été déposées. Une statue représentant le dieu serpent à plumes Quetzalcoatl se dresse impressionnante et terrifiante derrière l'autel. Mais entre celle-ci et l'entrée où vous vous trouvez, une grande fosse a été creusée. Elle est traversée par une poutre étroite. En vous approchant vous avez la désagréable surprise de remarquer que le trou est rempli de serpents. Ajoutez 1 point au compteur de temps. Vous pouvez bien sûr ressortir à l'air libre (26). Si vous désirez traverser pour voir l'autel et la statue d'un peu plus près, faites un test de Dextérité de niveau 7.

S'il est réussi, allez en 86, sinon allez en 98.

.92.

Vous ne parvenez pas à vous rattraper. Vous atterrissez durement quelques cinq mètres plus bas. Vous ressentez une douleur terrible dans tout le corps. Un grondement sinistre semble accompagner vos plaintes. Le sol vibre doucement d'abord, puis de plus en plus violemment. Des blocs de pierre tombent un peu partout. Un choc à la tête vous fait perdre connaissance. Allez en 74.

.93.

Les coups de feu résonnent dans la grande salle et les oiseaux sont affolés. Vous recevez une balle dans l'épaule qui vous fait terriblement souffrir. Du sang coule un peu partout. Soudain un grondement sourd s'élève des profondeurs de la pyramide. Le professeur se met

à pousser des cris de dément. La terre tremble et bientôt la voûte s'écroule et vous enseveli. Allez en 74.

.94.

Par manque de chance, votre pied glisse sur les parois de pierres taillées et vous retombez, sans dégâts au fond du trou. Vous savez qu'il n'y a pas d'autre issue, et il faut sortir à tout prix de là. Vous essaieriez encore jusqu'à la réussite. Ajoutez 1 point au compteur de temps avant chaque essai. Faites un test de Force de niveau 8.

S'il est réussi, allez en 88, sinon persévérez encore.

.95.

Vous vous écroulez. Le gardien des lieux, une clef anglaise à la main, vous regarde avec des yeux fous. Il semble que rien ne saurait le retenir de vous achever. C'est à ce moment que la terre se met à trembler violemment. Une peur panique envahit le petit homme qui s'enfuit en courant. Des pierres tombent un peu partout autour de vous, et l'une d'elle vous atteint en pleine tête. Allez en 74.

.96.

Vous approchez de la pyramide. Après avoir fait le tour, vous ne remarquez rien de particulier, aucun passage, aucune entrée. L'accès doit se faire par un passage dans un endroit caché de la cité. Vous décidez de monter au sommet. Là, un bucher brûle. Une table d'immolation se trouve à côté, et des traces de sang indiquent qu'il n'y a pas si longtemps que quelqu'un est venu ici pratiquer un sacrifice. "Sans doute se terrent-ils dans la forêt, ou dans quelques recoins ici même. Soyons prudent!". Sur ces paroles, vous ajoutez 2 points au compteur de temps et vous redescendez (26).

.97.

D'un dernier coup, vous venez à bout de cet excité, auquel la drogue avait fait perdre la raison. Vous inspectez rapidement la salle. Ajoutez au passage 1 point au compteur de temps. Les voyants clignotent de toutes parts et au centre du pupitre de commande vous remarquez un écran de contrôle à vision infrarouge qui surveille l'escalier d'accès.

"Voilà donc comment il avait remarqué ma présence." C'est alors qu'une voix se fait entendre: "Bienvenue, Monsieur Morane. Je réproûve vos méthodes un peu violentes, mais je reconnais que vous êtes un élément brillant pour être arrivé jusque là. Venez donc me rejoindre."

A ce moment une plateforme de 2 mètres de diamètre sort du sol éclairée violemment. Vous savez qu'aucun de vos gestes n'échappe à votre hôte.

Vous pouvez vous installer sur la plateforme, allez en **87**, vous voulez tenter une action en sabotant l'installation électrique, allez en **85**.

.98.

Vous avancez doucement sur la poutre. Sous vos pas, vous entendez siffler les serpents. Par malheur votre pied glisse et vous tombez. Avec effroi, vous songez à votre mort prochaine et dans un réflexe inouï, vous parvenez à vous rattraper d'une main à la poutre. Alors, avec une coïncidence étrange la terre se met à trembler. D'énormes blocs de pierre tombent un peu partout. En un rien de temps, les serpents disparaissent dans chaque trou. Une pierre vous atteint à la tête, vous tombez et perdez connaissance. Allez en **74**.

.99.

D'un dernier coup de poignard, vous frappez l'animal en pleine poitrine. Le combat fût éprouvant. Vous ajoutez 1 point au compteur de temps. Laissant le corps du jaguar, vous jetez un rapide coup d'oeil alentour : rien de particulier à signaler. Vous décidez de sortir du bâtiment pour réinspecter la cité (26).

.100.

Le professeur Samuelson s'effondre, mais il a le réflexe de presser un bouton sur un appareil qu'il dissimulait sur lui. Il vous lance un sourire avant de mourir. A ce moment précis, la terre se met à trembler. Prestement vous vous dirigez, vers la cellule où sont retenus vos compagnons. "Dépêchons nous, avant que tout ne s'écroule". "Il y a une sortie de ce côté, c'est par là qu'il m'ont fait entrer". En courant au milieu des blocs de pierre qui s'effondrent, vous rejoignez bientôt l'air libre. Dans un dernier fracas, la pyramide s'écroule, enfouissant pour toujours l'invention infernale.

"Bob, tu ne peux pas savoir le plaisir que j'ai à te voir. Des indiens m'ont capturé après que mon avion se soit écrasé, déréglé qu'il était par l'invention de ce malade. Je suis resté enfermé pendant je ne sais combien de temps, jusqu'à ce que Antonio soit capturé à son tour". Vous êtes heureux d'avoir délivré les deux hommes des griffes de ce malade.

"Le tremblement de terre a du être repéré, attendons un avion de surveillance. Reposez vous pour le moment". En goûtant le silence du crépuscule, vous allumez un feu, repensant encore une fois que vous avez rendu un fier service à l'humanité toute entière.

FIN DE L'AVENTURE.

BOB MORANE MAGAZINE

J U N G L E 1

L' AVENTURE, existe-t-il un thème plus actuel que celui-ci ? BOB MORANE l'archétype du héros, l'aventurier des temps modernes est vraiment la personne la plus qualifiée pour créer et organiser autour de lui un magazine sur ce sujet.

Vous retrouverez ainsi, à travers ces magazines, ce thème sous toutes ses formes et à toutes les époques.

BOB MORANE vous permettra donc de vivre pleinement votre seule et unique passion, ce qui vous a toujours motivé dans la vie : L' AVENTURE.

Alors en avant ! Choisissez, empoignez votre machette, votre pistolet laser ou votre hache, et venez nous rejoindre à l'intérieur de ces pages.

L' AVENTURE VOUS ATTEND.

DEJA PARUS : CHEVALERIE 1
SCIENCE FICTION 1





BOB MORRIS MAGAZINE JUNGLE