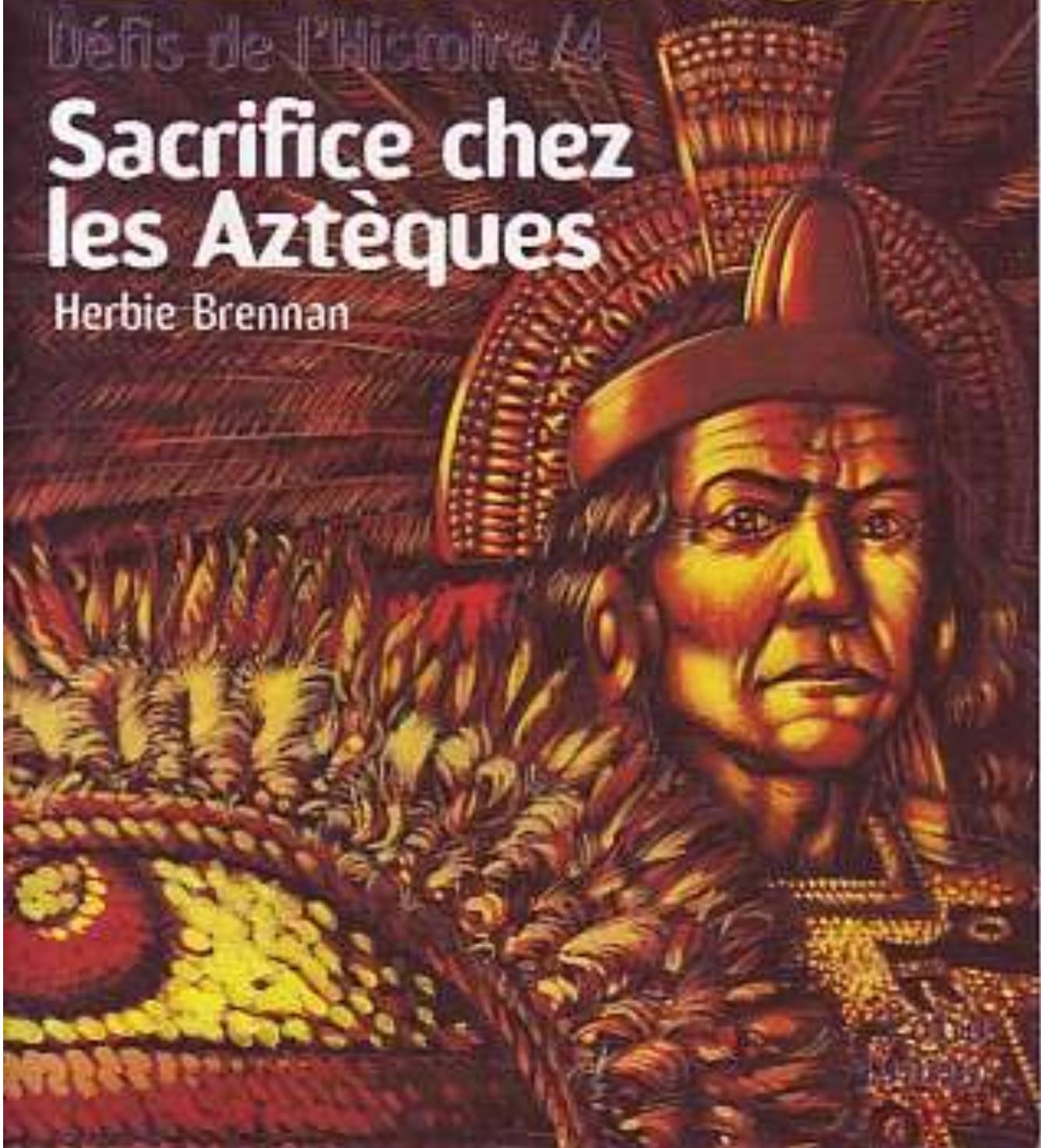


UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Défis de l'histoire 14

Sacrifice chez les Aztèques

Herbie Brennan



Herbie Brennan

Sacrifice

chez les Aztèques

Défis de l'Histoire/4

Traduit de l'anglais par Jean-François Ménard

Illustrations de Mike Brownfield



Gallimard Jeunesse



onception de mise en page : Françoise Pham Titre original : *Aztec Quest* Edition originale
publiée en 1997 par Kingfisher Publications, Larousse pic, Londres © Herbie Brennan,
1997, pour le texte © Kingfisher Publications Pic, 1997, pour les illustrations ©
Gallimard Jeunesse, 2000, pour la traduction française

IMPORTANT! COMMENCEZ PAR LIRE CECI

Nous sommes en l'année 1-Roseau, c'est-à-dire en 1519 de l'ère chrétienne. Le puissant empire aztèque vacille sous l'assaut des envahisseurs venus de l'Est. Des milliers d'êtres humains ont été massacrés, des milliers d'autres blessés, mutilés. Des populations entières fuient le carnage. Certains annoncent déjà la fin du monde. Vous avez vous-même bien des ennuis. Votre famille, de pauvres paysans de Tlaxcala, a rejoint les rangs des envahisseurs dans l'espoir de renverser la tyrannie aztèque. Hélas, vous avez été capturé dès votre premier combat. Vous vous morfondrez à présent dans un cachot répugnant en attendant l'arrivée des prêtres. En effet, l'empereur Moctezuma II a décrété que seul un sacrifice humain pourrait arrêter la brutale invasion... et devinez qui doit occuper la place de la victime sur l'autel du sacrifice? Vous, bien sûr !

Déjà, le grand prêtre se demande s'il va vous faire rôtir à petit feu ou vous assurer une mort plus rapide en vous ouvrant la poitrine avec un couteau d'obsidienne pour arracher votre cœur encore tout palpitant.

Allez-vous réussir à vous évader et à retrouver votre famille ? Et, si vous parvenez à quitter votre prison, échapperez-vous pour autant aux prêtres qui vous traqueront dans les ruines de cette ville terrifiante ?

A vous de le découvrir en vivant cette aventure qui vous plongera dans l'une des périodes les plus sanguinaires de l'histoire des hommes.

Vous ne pourrez pas vous contenter de lire ce livre. Il faudra en devenir le héros. Pour cela, vous aurez besoin d'une paire de dés ainsi que d'un crayon et d'un papier afin de noter soigneusement les armes, les potions magiques et tous les accessoires que vous serez amené à découvrir.

Peut-être avez-vous déjà vécu une aventure de cette série. Dans ce cas, vous savez ce que vous aurez à faire.

Mais si c'est la première fois que vous avez un tel livre entre les mains, commencez par lire les réglés du jeu que vous trouverez à la page 9. Si vous connaissez déjà ces règles, tournez la page et lancez-vous sans attendre dans cette nouvelle aventure...

REGLES DU JEU

Voici ce que vous devrez savoir pour sortir vivant de cette aventure.

POINTS *DE VIE*

Pour savoir de combien de Points de Vie vous disposerez au départ, lancez un dé et multipliez par dix le chiffre obtenu. Le total de vos Points de Vie sera donc compris entre 10 et 60. Vous avez le droit de répéter l'opération trois fois et de choisir le meilleur score.

COMBATS

Premier assaut: Chaque fois que vous aurez à mener un combat, il faudra déterminer lequel des deux adversaires lancera le premier assaut. Pour le savoir, lancez un dé. Si vous obtenez 4, 5 ou 6, c'est vous qui attaquerez le premier. Si le dé vous donne 1, 2 ou 3, ce sera votre adversaire qui portera le premier coup.

Coups *portés*: Chaque fois que vous tenterez de donner un coup, à mains nues ou avec une arme, vous devrez lancer deux dés. Si vous obtenez 2, 3 ou 4, vous aurez manqué votre coup. Tout autre chiffre indiquera que le coup aura porté. Votre adversaire perdra alors autant de Points de Vie que le total obtenu. Lancez les dés de la même façon pour le compte de votre adversaire. S'il parvient à vous porter un coup, c'est *vous* qui perdrez autant de Points de Vie que le chiffre obtenu.

Armes: Si vous (ou votre adversaire) disposez d'une arme, elle infligera une *blessure supplémentaire* à celui qui recevra le coup. Cette blessure entraînera une perte de points supplémentaires dont le total vous sera indiqué entre parenthèses. Par exemple, si vous découvrez une épée (+5), chaque fois que vous en frapperez un adversaire, celui-ci perdra 5 points de plus que le chiffre donné par les dés.

Munitions : Une arme à feu ne sert à rien si elle n'est pas chargée. Si vous en découvrez une, le nombre de balles qu'elle contient vous sera précisé. Lorsque vous aurez épuisé vos munitions, vous ne pourrez plus infliger de *blessure supplémentaire* avec cette arme.

GUÉRISON

Remèdes: Au cours de vos aventures, vous aurez l'occasion de trouver toutes sortes de remèdes. Lorsque vous en ferez usage, vous bénéficierez de Points de Vie dont le total vous sera indiqué à chaque fois.

Repos: Si vous ne disposez pas de remèdes lorsque vous en aurez besoin, vous pourrez tenter de vous reposer. Il vous sera possible de le faire à tout moment et aussi souvent que vous le souhaiterez. Pour cela, lancez un dé. Si vous obtenez un 5 ou un 6, vous gagnerez autant de Points de Vie. Mais si les dés vous donnent un 3 ou un 4, vous devrez diminuer d'autant le total de vos Points de Vie car vous aurez été attaqué pendant votre sommeil. Enfin, si vous obtenez 1 ou 2, vous aurez pris un peu de repos sans vous faire attaquer, mais votre sommeil aura été si agité que vous ne gagnerez aucun point de vie.

MORT

Lorsque vous n'aurez plus aucun Point de Vie, cela voudra dire que vous êtes mort. Vous devrez alors recommencer votre aventure depuis le début. Tout adversaire dont vous aurez réduit les Points de Vie à zéro sera également considéré comme mort.

ARGENT

Si, au cours de votre aventure, il vous arrive de trouver, de gagner ou de voler de l'argent, n'oubliez pas de le noter soigneusement. Il pourra vous être utile pour acheter des objets ou, à l'occasion, pour corrompre quelqu'un.

EXPÉRIENCE

Chaque fois que vous remporterez un combat (ainsi qu'en d'autres occasions qui vous seront indiquées), vous gagnerez 1 Point d'Expérience. Inscrivez-le aussitôt, car un total de 10 Points d'Expérience vous donnera un Point Spécial de Vie. Les Points Spéciaux s'ajoutent à vos Points de Vie ordinaires et, tout comme ces derniers, peuvent être perdus au combat. Mais il existe des différences importantes entre les Points Spéciaux et les Points de Vie ordinaires :

A Si vous êtes tué au cours d'une aventure, vous pourrez ajouter vos Points Spéciaux à votre total de Points de Vie lorsque vous ferez une nouvelle tentative.

A Lorsque vous lancerez le dé pour calculer vos Points de Vie, vous aurez le droit d'ajouter ces Points Spéciaux au total obtenu, même si celui-ci atteint le maximum de 60. Par exemple, si vous avez gagné 6 Points Spéciaux et que le dé vous donne un total de 60, vous bénéficierez en tout de 66 Points de Vie.

N. 13. Vos Points Spéciaux vous sont définitivement acquis. Vous pourrez en faire usage dans n'importe quel livre de cette série en les ajoutant à vos Points de Vie ordinaires chaque fois que vous vous lancerez dans une aventure.

LE TOUT POUR LE TOUT

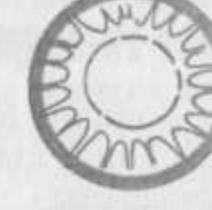
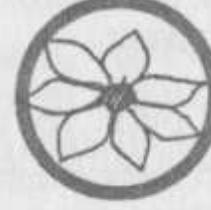
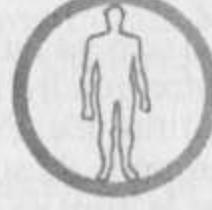
De temps à autre, il se peut que les circonstances vous amènent à entreprendre une action insolite ou particulièrement risquée. Pour savoir si votre initiative sera couronnée de succès, vous devrez Tenter le Tout pour le Tout en jetant deux dés :

À Si vous faites un 2, votre tentative aura échoué et vous coûtera la vie.

À Si vous obtenez 3, 4 ou 5, votre tentative se révélera infructueuse et vous n'aurez pas le droit de la renouveler, mais vous resterez vivant.

À Si les dés vous donnent 6, 7, 8 ou 9, vous aurez également échoué, mais vous aurez le droit de faire un nouvel essai.

À Enfin, si vous obtenez 10, 11 ou 12, vous aurez parfaitement réussi ce que vous aviez entrepris.



1

L'obscurité. Elle est totale lorsque vous ouvrez les yeux. Votre tête vous fait mal, comme si quelqu'un vous avait donné un coup de massue. C'est d'ailleurs exactement ce qui s'est passé, vous vous en souvenez maintenant. Tandis que vous explorez à tâtons votre minuscule cachot, la mémoire vous revient peu à peu. Vous vous rappelez que vous avez rejoint les rangs des envahisseurs venus de l'est en espérant les aider à renverser le terrible empereur Moctezuma dont le nom signifie « Seigneur en colère ». Vous vous rappelez comment vous avez été capturé, assommé et emmené ici, à Tenochtitlan, la capitale des Aztèques. Et surtout, vous vous rappelez que le Seigneur en colère a ordonné de procéder à un sacrifice humain afin de convaincre les dieux de repousser les envahisseurs.

Or, c'est vous qui devez tenir le rôle de victime ! Le gardien de la prison arrive. - Je viens t'apporter à manger, grogne-t-il.

Voici peut-être venue l'occasion *de* vous enfuir. Vous connaissez Tenochtitlan comme votre poche et, si vous parvenez à vous *échapper de* cette cellule, vous pourrez vous *fondre parmi* la foule en vous enfonçant *dans* les allées tortueuses *de* la ville. Si vous souhaitez vous *lancer* à l'attaque *du gardien*, rendez-vous au [10](#). Mais peut-être serait-il plus raisonnable *de* manger *d'abord ce* qu'il vous a *apporté* car vous vous sentez bien faible. Dans ce cas, rendez-vous au [26](#).

2

Schplang ! La pierre vous est tombée dessus et vous a écrasé.

Retournez-vous *comme* une crêpe en direction du [13](#).

3

Vous estimez avoir suffisamment tâtonné comme ça et vous décidez d'avancer bravement sans vous soucier du manque de lumière. Vous trébuchez alors tout aussi bravement et vous tombez d'une bonne hauteur sur une surface de pierre particulièrement dure. Étendu face contre terre, vous restez immobile un bon moment en vous demandant si vous êtes toujours vivant.

Voilà une bonne question. Lancez deux dés. Si vous obtenez 2, vous êtes bel et bien mort, ce qui vous envoie directement au [13](#). Si les dés vous donnent un autre chiffre, diminuez d'autant votre nombre de POINTS DE VIE. Si vous en mourez, rendez-vous au [13](#). Dans le cas contraire, allez soigner vos contusions au [105](#).

4

Vous enjambez le corps inerte du jaguar. Le combat a fait beaucoup de bruit et le félin a lancé un rugissement désespéré lorsque vous lui avez porté le coup fatal, aussi craignez-vous que les prêtres n'aient été alertés.

Il serait peut-être raisonnable de sortir d'ici immédiatement. Si tel est votre avis, retournez au [33](#) pour choisir sur la carte une nouvelle destination. Mais vous *pré* ferez peut-être essayer de vous cacher dans la pyramide située à l'ouest. Rendez-vous pour cela au [49](#). Il existe une troisième possibilité: au cours du combat, vous avez remarqué, dans le mur sud de la forteresse, une porte minuscule recouverte par la végétation. Elle permet sans doute de sortir d'ici. Si vous souhaitez vous en assurer, rendez-vous au [82](#).

5

Oh, là, là ! La pyramide paraissait petite mais le chemin est long pour parvenir à son sommet ! Vous vous tenez à présent sur une plate-forme tout en haut de l'édifice et vous constatez qu'il s'agit simplement d'une étape. Un escalier de pierre qui semble

interminable peut vous amener aux terrasses les plus élevées de la grande pyramide tandis qu'un passage obscur s'enfonce apparemment à l'intérieur du monument. Mais d'abord, c'est une décision d'un tout autre genre qu'il vous faut prendre : en effet, vous venez de remarquer un petit putois qui recule vers vous, la queue levée.



Le putois n'a que 10 POINTS DE VIE mais ce n'est pas vraiment cela l'important, vous le savez bien! Si vous décidez de le combattre et qu'il parvienne à porter le premier coup, vous empesterez pendant les cinquante prochains numéros. Si vous voulez essayer d'amadouer le putois, rendez-vous au [32](#). Si vous préférez prendre la fuite à toutes jambes, rendez-vous au [59](#). Enfin, si vous tenez vraiment à vous aventurer dans un affrontement à caractère glandulaire, rendez-vous au [98](#) pour combattre l'animal.

6

Les fourmis sont délicieuses mais le piment sur le gratin de maguëy est un peu trop fort à votre goût. Souhaitez-vous véritablement manger le civet de rat sauce chocolat ?

Si oui, rendez-vous au [41](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [55](#).

7

A moitié aveuglé, imprégné d'une pestilence qui semble s'élever jusqu'au ciel, toussant, suffoquant, la bouche envahie du goût le plus atroce qu'on puisse imaginer, vous titubez hors de cet immonde édifice pour retrouver enfin la lumière du soleil.

Mais à peine avez-vous fait quelques pas qu'un jaguar attiré par votre odeur se rue sur vous.

Quand allez-vous enfin sortir *de cet* enfer? Le félin dispose de 50 POINTS DE VIE, de griffes (+5) fit de crocs (+10). Si le fauve vous tue, il traînera votre carcasse ensanglantée jusqu'au **13**. Si c'est vous qui l'emportez, vous pourrez enfin retourner au **33** pour choisir sur la carte une nouvelle destination.

8

- C'est quoi, le marché? demandez-vous en vous tournant vers l'endroit d'où vient la voix mystérieuse. Combien de fois devrai-je jouer ? Est-ce que j'aurai un de ces chevaux que les Espagnols ont amenés avec eux ?

Tu n'auras peut-être pas besoin de jouer plus d'une fois. Ce sera de l'argent facile ! Et si tu fais partie d'une équipe qui gagne, tu auras tous les avantages qui vont avec. Copal, ambre, bijoux, or et argent, plumes, cristal... tout ce que tu voudras !

Alors, qu'en pensez-vous? Si vous croyez avoir un avenir dans les jeux de balle aztèques, vous pouvez accepter la proposition du découvreur *de* talents en vous rendant au **159**. Dans le cas contraire, vous refuserez poliment en vous rendant au **83**.

9

Dans le plus grand silence, vous vous approchez avec précaution du serpent endormi. Lentement, très lentement, vous tendez une main tremblante pour essayer d'arracher l'armure. A cet instant, le reptile ouvre les yeux. On dirait qu'il sourit, d'un sourire cruel.

Il semble que vous allez être obligé de vous battre. Le serpent ne dispose que de 25 POINTS DE VIE mais compense cette faiblesse par un venin violent qui non seulement vous infligera une blessure de +10 en cas de morsure mais continuera de vous faire perdre 5 POINTS DE VIE à chaque assaut jusqu'à la fin du combat, que ce soit le reptile ou vous qui portiez les coups. Si cette malheureuse rencontre vous tue, rendez-vous au [13](#). Si vous survivez, prenez votre récompense et allez l'examiner au [22](#).

10

Vous pouvez dire que vous avez de la chance ! Vous avez trouvé le chemin qui vous permet de rentrer chez vous ! Il n'y a aucun doute à ce sujet, la route qui s'ouvre devant vous sort de Teotihuacân en allant vers l'ouest et, à moins que vous ne vous trompiez lourdement, elle vous mènera sans encombre à travers la jungle jusqu'à votre terre natale où vous retrouverez votre liberté chérie ! Plus besoin de fuir les prêtres ! Plus besoin d'avoir peur de finir sur l'autel du sacrifice !

D'un pas joyeux, vous vous engagez sur la route. Le pas toujours aussi joyeux, vous suivez une courbe qui vous amène, le plus joyeusement du monde, devant un barrage gardé par plusieurs centaines de guerriers aztèques lourdement armés, vêtus d'armures d'argent artistement décorées et agrémentées de plumes. C'est ce qu'on appelle une troupe d'élite ! Leur chef s'avance vers vous. - Voyons votre laissez-passer, jeune homme, exige-t-il.

Inutile de songer à attaquer ces gens-là. Vous seriez mort d'épuisement avant même d'avoir fini de lancer les dés. Si vous possédez un laissez-passer spécial, montrez-le au soldat et rendez-vous au [102](#). Si vous n'en avez pas, vous n'avez plus qu'à retourner au [33](#), d'un pas beaucoup moins joyeux cette fois, pour choisir sur la carte une nouvelle destination.

- Han, deux, trois ! Han, deux, trois ! Allez, du nerf ! Remuez-vous un peu, les gars !

Ces commandements énergiques sont lancés par le prince Nezahualcoyotl, le beau parleur qui porte une si élégante armure. Son nom, vous a indiqué l'un de ses soldats, signifie « Renard Affamé », ce qui vous semble résumer à merveille sa personnalité.

- Excusez-moi, prince, lui dites-vous, mais où allons-nous ?

- A Tenochtitlan, vous répond brièvement le prince Nezahualcoyotl.

Mais comme la brèveté n'est pas son fort, il ajoute.

- Tenochtitlan, la Grosse Pomme, la Capitale du Sacrifice, plus de sept kilomètres carrés de pur et simple paradis, construit il y a cent soixante-quatorze ans sur une île marécageuse du Lac de la Lune.

Ainsi donc, on vous emmène dans la capitale aztèque.

Voilà qui n'arrange pas vos affaires. L'endroit grouille de prêtres et les autels sacrificiels y abondent.

- Prince Nez... commencez-vous.

Mais l'homme est parti sur sa lancée et rien ne peut plus l'arrêter.

- Guidé par notre dieu Huitzilopochtli qui prend souvent la forme d'un colibri (ce que vous devriez apprécier, puisque c'est le nom que vos parents ont eu le bon goût de vous donner), notre peuple a réussi à surmonter l'insurmontable pour reproduire l'ancienne capitale, la mystique Aztlân, d'où nous sommes originaires et ainsi...

- PRINCE NEZAHUALCOYOTL! vous exclamez-vous d'un ton désespéré.

- Oui ? dit-il d'un air surpris.

- Pourriez-vous m'expliquer en quoi consiste le jeu de balle auquel je dois participer ?

- T'expliquer le jeu de balle ? Je ne vois pas qui d'autre pourrait le faire mieux que moi.

- Il a raison, intervient l'un des soldats. Personne ne peut se vanter d'en savoir autant que lui sur ce jeu.

C'est à peu près aussi agréable que de se faire arracher une dent, mais vous insistez :

- Dans ce cas, dites-moi tout, prince.

Le prince Nezahualcoyotl vous adresse alors un large sourire.

- Ce jeu s'appelle Ollin, le Jeu Sacré de la Balle Cosmique. C'est le sport le plus populaire dans tout l'empire aztèque. Il attire des foules immenses, la famille royale préside aux rencontres, on s'y amuse énormément. Sauf l'équipe perdante, bien sûr.

- Pourquoi? demandez-vous innocemment. Qu'arrive-t-il à l'équipe perdante ?

- On tue ses joueurs, répond le prince Nezahualcoyotl avec un sourire.

Il va falloir vous sortir de ce guêpier. A moins que vous ayez envie de prendre le risque d'être tué pour bénéficier de la célébrité et de l'argent qui s'attachent à une *grande* star de l'Ollin, le Jeu Sacré de la salle Cosmique. Vous n'avez aucune chance *d'échapper* à cette escorte surarmée mais le chemin qui mène à la capitale est *encore* long et vous aurez peut-être une occasion de vous enfuir la nuit prochaine, lorsque tout le *monde*

dormira. Si vous souhaitez faire une telle tentative, rendez-vous au [25](#).

Mais si vous pensez que la chance vous sourit, vous pouvez très bien vous essayer à ce jeu en accompagnant le prince Nezahualcoyotl et ses hommes jusqu'à Tenochtitlan. Vous vous rendrez dans ce cas au [54](#).

12

Voilà qui est intéressant. Pour atteindre le sommet, il faut apparemment monter des marches qui mènent à la première terrasse, puis faire le tour de la pyramide jusqu'à un autre escalier qui donne accès à la deuxième terrasse et ainsi de suite.

Vous continuerez donc de tourner autour de la pyramide à mesure que vous monterez. C'est la même construction que l'on retrouve dans les pyramides aztèques de Tenochtitlan, la capitale de l'empire.

Il ne vous reste plus à présent qu'à entreprendre cette périlleuse escalade...

Périlleuse, c'est le mot, car toutes ces marches sont complètement délabrées.

Tentez le Tout pour le Tout afin de savoir si vous arriverez sans dommage au sommet. Si vous réussissez, rendez-vous au [155](#). Si vous échouez, vous devrez retourner au [33](#) pour choisir sur la carte une nouvelle destination (ou revenir ici tenter une nouvelle escalade, si vous êtes suffisamment obstiné pour ça). Si votre tentative vous tue, vous tombez directement au [13](#) en poussant un cri à glacer le sang.

13

Vous êtes mort !

Fort heureusement, vous n'êtes pas obligé de rester dans ce triste état. Relancez les dés pour vous constituer un nouveau total de POINTS DE VIE et retournez au numéro [1](#) où vous recommencerez votre aventure avec le bénéfice d'une certaine expérience. Espérons que vous aurez davantage de chance cette fois-ci!

14

Voilà qui est très irritant. Il ne s'agit pas au tout d'un tunnel mais d'une sorte de petite pièce sans issue. A part quelques morceaux de silex qui traînent sur le sol, elle est entièrement vide.

A moins que vous souhaitiez chercher un éventuel passage secret au [111](#), il ne vous reste plus qu'à retourner au [105](#) pour y faire un autre choix.

15

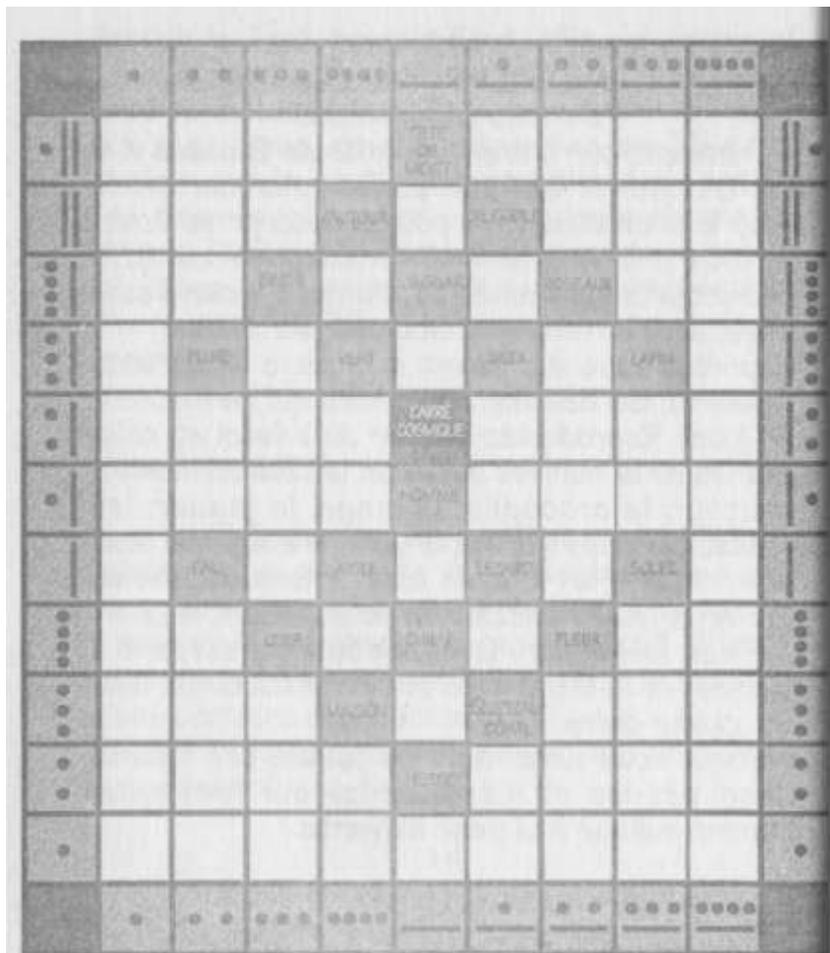
FAITES VOTRE PROPRE ECHIQUIER DU JEU DE LA MORT

*Commencez par tracer une grille de 9 cases X 11 sur une grande feuille de papier ou un carton. Si vous le souhaitez, vous pouvez décorer les bords de votre grille avec les chiffres aztèques tels qu'ils figurent à la page suivante. Marquez le carré cosmique avec un feutre ou un crayon de couleur. Reportez-vous a présent à la page 14 où vous trouverez les dessins des pièces qui permettent de jouer. Reproduisez-les sur du bristol et coloriez-les de la manière suivante: la tête de mort, ie vautour, le crocodile, le singe, le jaguar, les roseaux, la pluie d'orage, le vent, le silex et le lapin *devront avoir* un fond de couleur foncée. L'eau de la rivière, l'aigle, le lézard, le soleil, le cerf, le chien, la fleur, la maison, Quetzalcoatl (le serpent a plumes) et la touffe d'herbe *devront avoir* un fond de couleur claire.*

Lorsque vous aurez dessiné toutes ces figures, découpez-les et disposez-les sur l'échiquier *comme* indiqué a la page suivante.

LES JOUEURS Le jeu oppose deux joueurs - Quetzalcoatl (c'est-à-dire vous) *déplace* les pièces de couleur claire, qui représentent la Vie, et Tezcatlipoca (votre adversaire) *déplace* les pièces de couleur foncée, qui représentent la Mort. A *proprement parler*, l'HOMME n'est ni du côté de la Vie, ni du côté de la Mort, mais tout au long de la partie, la pièce HOMME est exclusivement *déplacée* par le joueur qui représente la Vie.

OBJET DU JEU Les joueurs ont deux objectifs totalement différents. Pour Quetzalcoatl, il s'agit de *placer* l'HOMME sur le carré cosmique, a condition que ce dernier ne soit pas menacé par une ou plusieurs autres pièces. Pour Tezcatlipoca, l'objectif consiste à éliminer l'HOMME de l'échiquier.



RÉGLÉS PU JEU

1. *Four commencer*, les deux joueurs lancent les dés. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé est le premier à jouer.
2. Les joueurs déplacent chacun une pièce à tour de rôle jusqu'à la fin de la partie.
3. Aucune pièce ne peut passer par une case déjà occupée par une autre pièce.
4. La pièce HOMME ne peut être déplacée sur une case menacée par une autre pièce, y compris le *carré* cosmique.
5. Lorsqu'un joueur prend une pièce à l'adversaire, la case sur laquelle se trouvait cette pièce est alors occupée par la pièce qui vient de la prendre. La pièce éliminée doit être ôtée de l'échiquier.
6. Quetzalcoatl gagne lorsqu'il parvient à *placer* la pièce HOMME sur le carré cosmique. En revanche, Tezcatlipoca gagne s'il parvient à éliminer la pièce HOMME de l'échiquier.

MOUVEMENTS DES PIÈCES Herbe et Tête de mort: ces pièces peuvent se déplacer verticalement ou horizontalement d'autant de cases que le joueur le désire et dans n'importe quelle direction. Vautour. Crocodile. Maison. Quetzalcoatl: ces pièces se déplacent en diagonale d'autant de cases que le joueur le désire et dans n'importe quelle direction.

Singe. Jaguar. Roseaux. Cerf. Chien. Fleur: ces pièces se déplacent d'une seule case à la fois, horizontalement, verticalement, en diagonale, et dans n'importe quelle direction.

Pluie, Vent, Silex, Lapin, Eau, Aigle. Léopard. Soleil: ces pièces se déplacent d'une seule case à la fois, uniquement vers l'avant jusqu'à ce qu'elle ne puissent pas aller plus loin. Lorsqu'elles sont bloquées, elles peuvent faire volte-face et avancer d'une case à la fois dans la direction opposée, mais cette volte-face compte pour

un coup et il faudra attendre le coup suivant pour pouvoir à nouveau *déplacer* la pièce. Il faut noter que ces pièces ne peuvent prendre les autres pièces qu'en diagonale, comme es pions aux échecs. L'HOMME: il se *déplace* d'une seule case à la fois dans n'importe quelle direction, y compris en diagonale. Il est interdit de faire avancer cette pièce sur une case menacée par une autre pièce.

Souvenez-vous que dans ce jeu, vous devrez toujours tenir le rôle de Quetzalcoatl. Si vous perdez la partie, rendez-vous au [13](#). Si vous gagnez, laissez exploser votre joie au [38](#).

16

Oh, là, là, quelle erreur ! Vous voilà devant la gigantesque Pyramide du Soleil et vous vous retrouvez soudain nez à nez avec pas moins de six prêtres aztèques !

- Colibri ! C'est lui, c'est Colibri ! Celui que le Seigneur en colère nous a ordonné d'offrir en sacrifice !

Et les six prêtres se précipitent sur vous.

Ainsi donc, vous vous appelez Colibri? Mais ce n'est pas le moment de vous poser la question. La raison pour laquelle les prêtres aztèques se déplacent par six, c'est qu'il en faut cinq pour vous immobiliser - un pour chaque bras, un pour chaque jambe, un pour la tête - pendant que le sixième vous ouvre la poitrine et vous arrache le cœur. L'un de s prêtres dispose de 60 POINTS DE VIE, deux autres en ont 50 chacun et les trois autres 40 chacun. Le plus *coriace* des six est armé d'une épée +10, les autres de massues +5. La seule bonne nouvelle, c'est qu'ils ne cherchent pas à vous tuer: par conséquent, si le total *de* vos POINTS DE VIE descend au-dessous de 10, vous devrez vous considérer comme assommé et vous rendre au [71](#). Hélas, un accident est vite arrivé et s'ils vous tuent par inadvertance, vous serez bien obligé de vous rendre au [13](#). Enfin, si, par miracle, vous parvenez à les battre, rendez-vous au [90](#).

Vous avancez en plein soleil en compagnie des autres joueurs de votre équipe et aussitôt, des applaudissements et des acclamations ferventes s'élèvent du public rassemblé tout autour du stade. Vos coéquipiers forment un groupe pour le moins pittoresque - esclaves révoltés, prisonniers de guerres, criminels condamnés à mort, ainsi que divers personnages peu recommandables issus d'on ne sait quels bas-fonds. L'équipe adverse, en revanche, rassemble des athlètes chevronnés, ce qui ne contribue guère à vous rassurer.

Le stade vous paraît aujourd'hui encore plus vaste qu'hier, lorsque le prince Nezahualcoyotl vous en a fait faire le tour avant de vous boucler dans une cellule, sous les tribunes. Il est bâti en pierre et entouré de hautes murailles pour empêcher les joueurs de s'enfuir lorsqu'ils sentent venir la défaite.

Hier, le terrain était nu mais, au cours de la nuit, les organisateurs ont installé vingt anneaux de pierre en deux lignes diagonales de dix anneaux chacune et ont disposé d'immenses idoles de bois qui marquent les quatre points cardinaux, est, sud, ouest, nord, aux quatre coins du terrain. Un officiel vous tend un masque que vous mettez sur votre tête. Chaque joueur doit obligatoirement porter un masque correspondant à l'un des personnages du jeu. Le vôtre représente Cuetzpallin le lézard, symbole de fertilité. D'autres portent les masques d'Ozomatl, le singe, ou d'Enecatl, le vent, symbolisant la violence. Pendant que les joueurs mettent leurs masques, des vivats et des sifflets enthousiastes retentissent dans la foule.

- L'équipe de Tezcatlipoca, prenez vos places ! rugit un officiel, d'une voix qui doit s'entendre jusqu'au golfe de Mexico.

Vous regardez avec la plus vive inquiétude l'équipe adverse se mettre en place. Les joueurs ne portent rien d'autre que leur masque et un pagne, ce qui laisse voir leurs muscles impressionnants. Voilà des adversaires qui paraissent beaucoup

plus coriaces, rapides et vigoureux que la racaille rassemblée dans votre propre équipe. Vous vous demandez plus que jamais quelles sont vos chances de gagner dans de telles conditions.

- L'équipe de Quetzalcoatl, prenez vos places ! rugit le même officiel d'une voix tout aussi puissante.

Vous vous avancez pour vous placer à côté de l'un des anneaux. Une fois les joueurs à leurs postes, les deux équipes forment un X géant d'un bout à l'autre du terrain. Des joueurs commencent à courir sur place pour s'échauffer. Vous passez votre langue sur vos lèvres qui sont devenues soudain très sèches.

Brusquement, un grand silence tombe sur le stade tandis qu'un prêtre de haute taille s'avance sur le terrain. Instinctivement, vous cherchez un endroit où vous cacher mais vous vous rappelez que vous portez un masque qui cache votre visage aux yeux des prêtres. Celui-ci tient à la main un autre masque représentant une tête d'Homme barbu qui symbolise l'humanité tout entière. Le prêtre montre le masque à la foule qui l'acclame bruyamment. Il le met ensuite sur son visage et la foule l'acclame à nouveau. Puis il prend sa place au croisement des deux diagonales. Un officiel court vers lui et lui tend une grosse balle de caoutchouc.

Que commence le Jeu Sacré de la Balle Cosmique, le jeu d'Ollin le Soleil ! s'écrie le prêtre masqué en lançant la lourde balle. Les règles du jeu sont simples. On marque en faisant passer la balle à travers l'anneau d'un joueur de l'équipe adverse. Si vous laissez tomber la balle, vous êtes mort. Si vous n'arrivez pas à la faire passer à travers l'anneau, vous êtes mort. Si votre équipe perd, vous êtes mort. Avec un profond soupir, vous vous élancez alors vers la balle pour essayer de l'attraper.

Vous avez sans doute compris qu'il y a de bonnes chances pour que vous ne sortiez pas vivant de cette partie. Il va falloir tenter le Tout pour le Tout, mais selon des règles modifiées:

- Si vous obtenez 2, 3, 4 ou 5, vous n'arriverez même pas à la moitié du jeu et vous devrez vous rendre directement au **13**.

- Si vous obtenez 6, 7, g> ou 9, vous parviendrez à survivre jusqu'à la mi-temps, mais vous devrez à nouveau lancer les dés pour savoir si vous resterez vivant jusqu'à la fin. Lors de ce *second lancer*, si vous faites 2, 3, 4, 5 ou 6, vous serez mort et vous irez au 13 mais si vous obtenez 7, 8, 9,10,11 ou 12, vous survivrez définitivement et vous pourrez alors vous rendre au **30**.

- Si vous obtenez 10, 11 ou 12, vous resterez vivant jusqu'à la fin du jeu et vous vous rendrez d'un pas titubant au **30**.

18

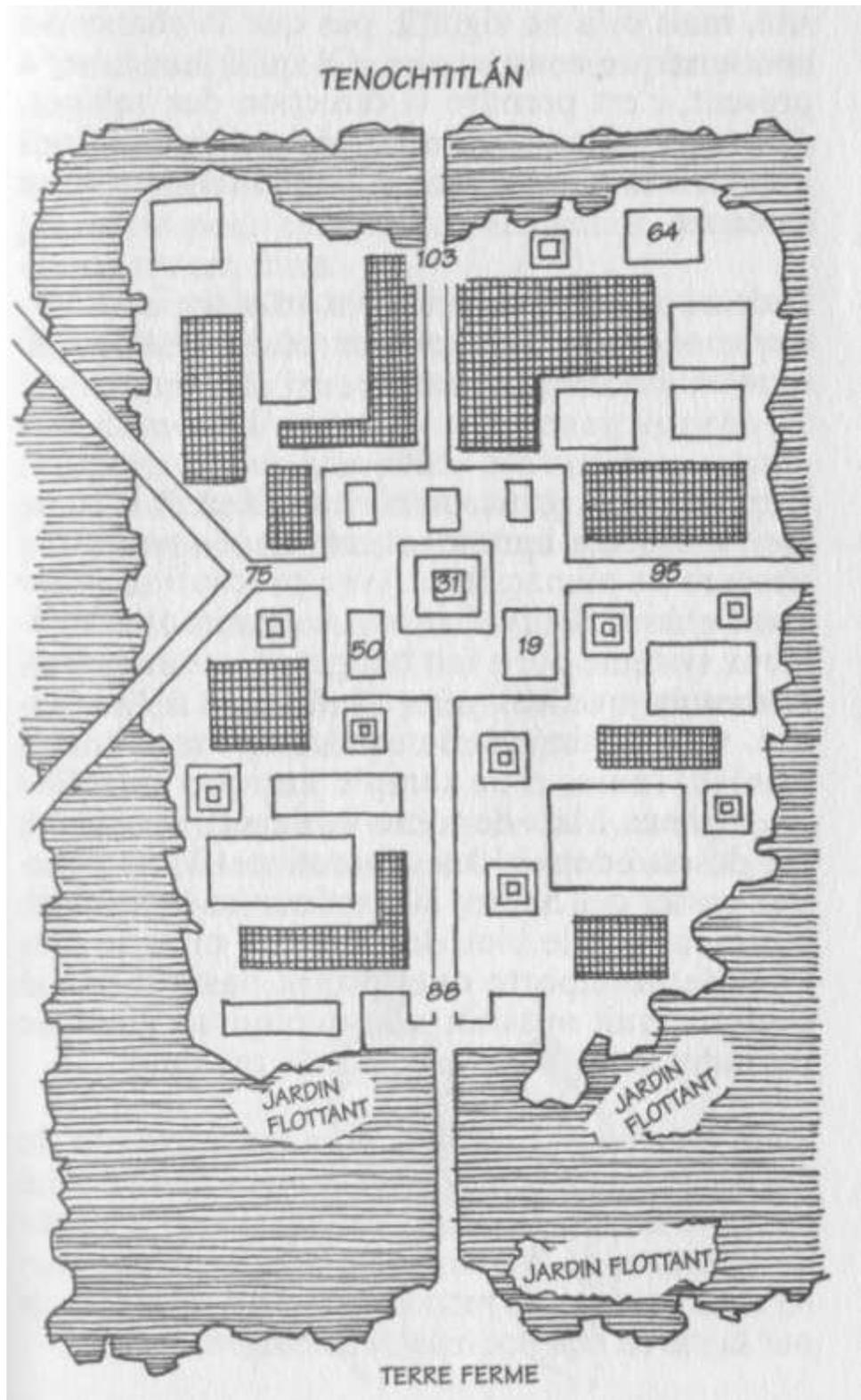
Les poings brandis, vous vous jetez sur le gardien.

Votre adversaire est coriace. Il possède 40 POINTS DE VIE et dispose d'une épée qui inflige des blessures supplémentaires de & points à chaque fois qu'il réussit à porter un coup. Si vous l'avez attaqué avant *d'avoir mangé*, vous vous sentez si faible que vous devrez diminuer de 3 points chaque coup que vous lui aurez *donné*. Si le gardien vous tue, rendez-vous au **13**. Si vous remportez le combat, rendez-vous au **33**.

19

Vous quittez le stade et vous regardez autour de vous. Vous n'avez qu'un seul désir : quitter cette ville ! Jusqu'à maintenant et contre toute attente, vous avez réussi à survivre à l'adversité, mais cela ne signifie pas que la chance va continuer de vous sourire. Ce qu'il faut faire, à présent, c'est prendre la direction des collines, retrouver votre peuple et, plein d'espoir, vous joindre à la révolte contre le redoutable empire aztèque.

Mais où aller? Examinez la carte de Tenochtitlan page **33** et choisissez la destination où vous souhaitez vous rendre.



19 31 50 64 75 88 95 103

20

Un effroyable grincement retentit et le bloc de pierre bascule lentement, révélant une entrée obscure et menaçante. Avec précaution, vous vous glissez à l'intérieur en admirant l'ingénieux système qui a fait bouger la lourde pierre. A mesure que vos yeux s'habituent à l'obscurité, vous distinguez des dalles et des colonnes brisées, ruines d'un temple antique autrefois prestigieux. Mais de toute évidence, l'endroit a été déserté depuis des générations. Vous pourriez passer des heures à examiner les lieux mais, à présent que le bloc de pierre ne masque plus l'entrée, n'importe quel prêtre passant par là s'apercevrait aussitôt que quelqu'un vient de résoudre le mystère de la grande pyramide.

Vous pouvez *cependant prendre* le risque de fouiller le temple un peu plus longtemps en vous *rendant* au [61](#). Si vous préférez jouer la carte de la prudence, sortez *donc* d'ici tant que rien ne vous menace et retournez au [33](#) pour choisir sur la carte une nouvelle destination.

21

- Du calme, jeune homme, tu ne cours plus aucun danger !

Ces paroles vous parviennent à travers un brouillard sanglant tandis que vous vous débattez désespérément pour essayer de vous enfuir. Mais vos efforts restent vains.

- N'es-tu pas le héros du Jeu de Balle Cosmique ? demande l'un des prêtres. Nous n'avions pas l'intention de te faire le moindre mal. Nous avons simplement l'ordre de t'amener auprès de l'empereur pour une petite conversation accompagnée d'une tasse de chocolat. Je ne comprends pas pourquoi tu nous as attaqués avec tant de vigueur.

- Désolé, marmonnez-vous, ahuri d'avoir eu tant de chance.

- Ce n'est rien, dit le prêtre. Mais maintenant, il faut venir voir l'empereur !

Il vous ramène alors en bas de la pyramide puis sur la grande place, devant le palais de l'empereur qui se trouve au [50](#).



22

Cette armure a bel aspect, sans aucun doute. Mais l'or, qui est un métal mou, n'est pas la meilleure matière pour se protéger et lorsque vous la porterez, elle ne diminuera que de 3 points les coups que vous pourriez recevoir. Pas étonnant que les Espagnols taillent les Aztèques en pièces - leurs armures à eux sont en fer, ce qui les protège beaucoup mieux.

Mais il vaut mieux une protection relative que pas de protection *du tout*. Prenez *donc* votre butin et retournez au [33](#) pour choisir sur la carte une nouvelle destination.

23

Vous vous frayez un chemin parmi d'envahissantes broussailles et vous vous retrouvez dans la cour d'une immense forteresse, si grande qu'elle abrite sa propre pyramide située à l'ouest.

Les impressionnantes murailles de pierre de la forteresse se dressent tout autour de vous. Ici, au moins, vous serez à l'abri des prêtres car, à en juger par l'épaisse végétation qui pousse un peu partout, il y a sûrement des années qu'aucun être humain ne s'est aventuré ici.

Aucun être humain, certes, en revanche, un jaguar à la mine peu aimable s'avance vers vous en venant *de* la pyramide. Inutile de chercher à *prendre* la fuite - l'animal serait plus rapide que vous, même si vous parveniez à voler un cheval espagnol. Le fauve dispose de 50 POINTS DE VIE. De plus, ses griffes et ses dents redoutables lui donnent une *force* d'attaque de +5. Si *vous* survivez à ses assauts, rendez-vous au [4](#). Sinon, vous devrez *prendre* à contrecœur la direction du [13](#).

24

Le garde vous fait franchir l'entrée et vous mène dans un extraordinaire jardin d'agrément. En dépit de vos inquiétudes, vous tombez sous le charme des rangées d'arbres, des buissons fleuris et des massifs de fleurs rares.

- Par ici, murmure le garde, apparemment insensible à la beauté du lieu.

Il vous emmène alors dans un dédale d'allées pavées de pierre qui sillonnent le jardin. Soudain, un effroyable hurlement retentit tout près de vous. Vous vous figez sur place, mais le garde se contente de hocher la tête d'un air amusé.

- Ne vous inquiétez pas, dit-il. Nous passons devant la ménagerie de sa majesté l'empereur Moctezuma. Vous venez d'entendre une des bêtes qui fait partie de ses animaux familiers.

- Il en a beaucoup ? demandez-vous avec curiosité.

- Oh, oui, des oiseaux, des serpents, des jaguars, vous ne pouvez pas imaginer leur nombre. Il faut plus de cent esclaves pour s'en occuper. Sans parler des poissons.

- Les poissons ? répétez-vous.

Le garde fait un signe de tête. Vous suivez des yeux la direction qu'il indique et vous découvrez, aménagé dans une partie du jardin, un grand bassin aux parois de pierre. Quelques instants

plus tard, vous pénétrez dans le bâtiment principal du palais proprement dit.

Les couloirs et les salles que vous traversez sont imposants mais votre esprit est encore tout empli de la vue, des odeurs et des sons du jardin. Le garde s'arrête.

- Nous sommes arrivés, dit-il. Le Seigneur en colère vous attend derrière cette porte. Je pense que vous aurez peut-être envie de vous recueillir avant de le rencontrer.

Qu'en dites-vous? Si c'est le cas, vous pourrez méditer quelques instants au [53](#). Si vous préférez que la rencontre ait lieu à l'instant même, avancez d'un pas décidé jusqu'au [78](#).

25

Vous attendez patiemment que le soleil disparaisse derrière l'horizon. Patiemment, vous attendez que les guerriers se couchent pour dormir. Avec une infinie patience, vous attendez que le prince Nezahualcoyotl s'arrête de parler et commence à somnoler. Puis, récitant une prière silencieuse, vous vous éloignez à pas de loup dans l'obscurité de la nuit.

Allez-vous réussir à prendre la fuite? Vous le saurez en tentant le Tout pour le Tout. Si la tentative vous tue, rendez-vous au [13](#). Si vous échouez sans pouvoir faire de nouvelle tentative, vous serez obligé de poursuivre votre route avec le prince et ses hommes jusqu'à Tenochtitlan en vous rendant au [54](#). Enfin, si votre tentative est couronnée de succès, vous continuerez à vous éloigner à pas de loup en direction du [60](#).

26

D'étranges odeurs s'échappent des bols que le gardien dépose précautionneusement sur le sol de terre cuite.

- Gratin de maguay au piment, fourmis volantes aux herbes aromatiques et ensuite civet de rat sauce chocolat, annonce-t-il

d'un ton joyeux. Rien n'est trop bon pour ceux qui vont être sacrifiés.

Vous contemplez d'un air perplexe ces morceaux choisis de la gastronomie aztèque.

Si vous *vous* sentez incapable de manger *de* tels plats, vous pouvez vous *lancer* à l'attaque *du* gardien en vous rendant au [18](#). Mais si vous avez toujours rêvé de goûter du civet de rat sauce chocolat, précipitez-vous au [6](#).

27

- Majesté ! vous écriez-vous. C'est moi ! Moi, celui qu'on devait sacrifier, moi qui me suis échappé ! C'est moi qui ai berné vos prêtres et vaincu vos guerriers. Moi qui ai combattu, volé, pillé, tout ce que vous avez de plus cher. Mais je ne puis supporter d'avoir sur la conscience la mort de soixante-neuf mille neuf cent quatre-vingt-dix-neuf innocents, je préfère donc révéler ma véritable identité. Je le fais en ayant la quasi-certitude que vous, Seigneur tout puissant, serez si impressionné par l'héroïsme de cet aveu que vous renoncerez à me sacrifier et que vous me nommerez plutôt conseiller en chef ou général de votre armée - ainsi qu'il arrive fréquemment dans ce genre d'aventure.



Sur quoi, il *ordonne* qu'on vous arrache *immédiatement* le cœur pour le jeter *dan* s le seau le plus proche, ce qui vous envoie tout droit au [13](#).

28

La torche projette sur les parois une lueur tremblotante. De toute évidence, il ne s'agit pas d'un passage naturel, ce sont des hommes qui l'ont creusé dans le roc. Malheureusement, ils n'ont pas creusé très loin : après avoir parcouru une courte distance, vous vous retrouvez devant un cul-de-sac.

Cette exploration n'a pas été entièrement inutile, cependant, car vous découvrez dans un coin un récipient qui contient du chocolat liquide.

Non seulement ce breuvage est délicieux, mais il vous fait du bien. Il suffit en effet d'une gorgée pour vous rendre autant de POINTS DE VIE que le chiffre obtenu en lançant un seul dé et le récipient contient en tout trois gorgées. Voilà qui est très avantageux. Maintenant, à moins que vous ne souhaitiez chercher un passage secret en vous rendant au [111](#), il ne vous reste plus qu'à retourner au [105](#) pour y faire un nouveau choix.

29

Schplang ! La pierre vous est tombée dessus et vous a écrasé.

Retournez-vous comme une crêpe en direction du [13](#).

30

- Je crois que je vais plutôt prendre congé, Majesté, dites-vous en termes diplomatiques. Je sais à quel point il est épuisant d'organiser tous ces sacrifices et je ne voudrais pas abuser de l'hospitalité que vous avez bien voulu m'accorder. Vous avez la conviction que Moctezuma est un fou furieux qui aurait été envoyé à l'asile depuis longtemps s'il n'était pas devenu empereur dès le début de sa carrière. Vous estimez son comportement beaucoup trop éloigné du sens commun pour qu'il soit prudent de rester plus longtemps en sa présence.

Très bien, dans ce cas, va-t'en, marmonne Moctezuma en perdant tout intérêt pour vous. Il fait un geste de la main pour vous congédier. Vous vous inclinez bien bas et vous quittez la salle à reculons. En refermant la porte derrière vous, vous avez du mal à croire à votre chance. Vous avez réussi à sortir indemne. C'est trop beau pour être vrai !

Vous regardez alors autour de vous et vous vous rendez compte qu'en effet, c'est *trop* beau pour être vrai. Le garde qui vous avait amené jusqu'ici est introuvable, vous allez devoir vous débrouiller tout seul pour sortir du palais. De l'endroit où vous êtes, vous voyez deux couloirs et une porte fermée. Quelle direction prendre ? Il n'est évidemment pas question de retourner dans la salle du trône pour demander votre chemin. A vous de découvrir la sortie en essayant de ne pas vous perdre dans l'immense palais.

L'un des couloirs est orienté au *nord*. Si *vous* voulez l'emprunter, rendez-vous au [72](#). Si vous préférez vous engager dans l'autre couloir, orienté à l'est, rendez-vous au [84](#). Enfin, si vous estimez plus judicieux d'aller voir ce qu'il y a derrière la porte, rendez-vous au [104](#).

31

Vous ne seriez pas un peu fou, par hasard? Vous êtes devant la pyramide du Grand Temple de Tenochtitlan. L'endroit où les prêtres vous arrachent le cœur dès qu'ils vous aperçoivent. Même d'ici, au pied de l'édifice, vous voyez la flamme qui brûle devant l'autel, allumée à l'aide des rayons du soleil reflétés par un miroir en pyrite. Si vous montez là-haut, vous n'avez pas grand avenir.

En tout cas, c'est à vous de décider. Si vous voulez vous risquer à escalader les marches jusqu'au sommet de la pyramide, rendez-vous au [91](#). Sinon, retournez plutôt au [19](#) pour choisir sur la carte une nouvelle destination.



32

Alors, mon mignon, c'est un beau putois, ça, Madame, lancez-vous d'un ton joyeux. Viens là, mon petit putois joli, on a sûrement plein de choses à se dire, tous les deux. L'animal vous regarde d'un air soupçonneux par-dessus son épaule.

Vous ne pouvez pas lui en vouloir. Auriez-vous Jamais imaginé vous retrouver un jour au sommet *d'une* pyramide mexicaine, sous un soleil de plomb, en train d'essayer d'appriivoiser un putois? Si vous souhaitez vous obstiner dans cette folie, rendez-vous au [142](#). Sinon, vous pouvez toujours vous enfuir en filant au [59](#) ou affronter l'animal en vous *rendant* au [98](#).

33

Vous vous glissez hors du cachot et vous vous retrouvez en plein soleil. Vous avez peine à le croire : vous venez de retrouver la liberté ! Pourtant, quelque chose ne va pas. L'endroit où vous vous trouvez n'est pas Tenochtitlan, la capitale trépidante de l'empire aztèque, cette ville que vous connaissez si bien. Vous contemplez en cet instant les ruines qui s'élèvent au milieu d'une cité qui était déjà antique lorsque es Aztèques sont arrivés pour la première fois sur ces terres.

Vous regardez à votre gauche et vous apercevez au loin une grande pyramide dotée de marches. A votre droite, il y en a une autre, si immense qu'elle fait paraître la première toute petite.

Un souvenir à demi-enterré refait alors surface dans votre mémoire. Vous êtes sans doute à eotihuacân, la mystérieuse ville sacrée que les Aztèques appellent : « Le Lieu de Ceux qui Connaissent la Voie des Dieux. » Seuls des prêtres aztèques habitent ici, ces mêmes prêtres qui sont décidés à offrir votre vie en sacrifice aux dieux. Et vous n'avez aucune idée du chemin qu'il faut prendre pour sortir de la ville. Il ne vous reste donc plus qu'à examiner soigneusement la carte ci-contre pour choisir l'endroit où vous souhaitez vous rendre.

34

Vous vous ruez sur le plus proche des cinq gardes que vous heurtez violemment et vous avez la surprise de le voir s'effondrer, comme terrassé, vous laissant avec seulement quatre adversaires.

- Il ne faut pas se fâcher comme ça ! s'exclame l'un d'eux. Ce qu'on disait, c'était pour causer. On ne voulait pas vous offenser.

Vous reculez d'un pas.

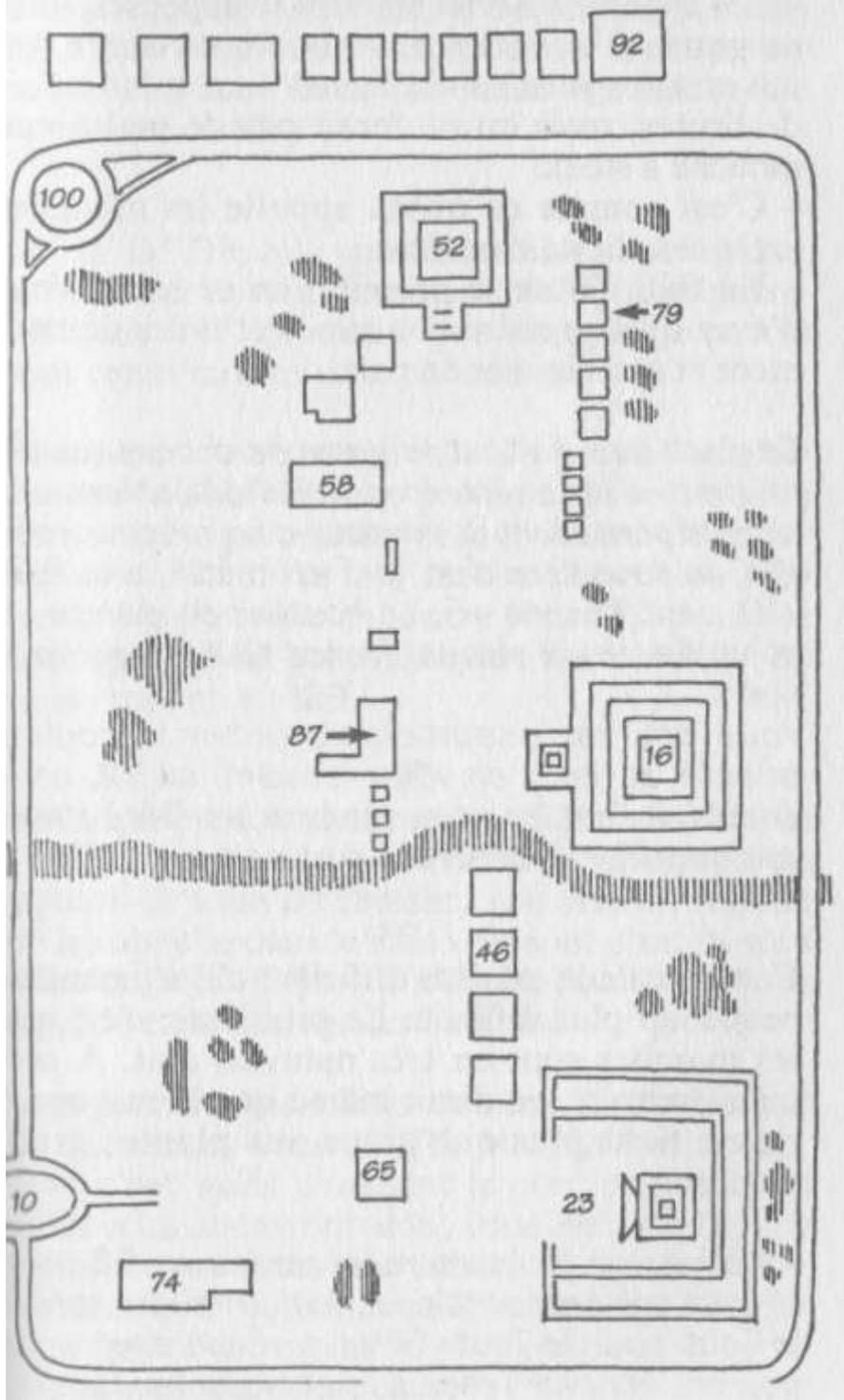
- Vous voulez dire que vous n'avez pas envie de vous battre ? vous étonnez-vous.

- Les apparences sont souvent trompeuses, dans ce genre d'aventures, vous dit un autre, en ouvrant des yeux ronds. Je sais bien qu'on a l'ail de brutes, mais on ne ferait pas de mal à une mouche à steak.

- C'est comme ça qu'on appelle les mouches aztèques, dit un troisième.

- En fait, ajoute le premier, on se rend. Vous n'avez qu'à prendre nos armes et notre équipement et nous laisser en paix.

CARTE DE TEOTIHUACÁN



10 16 23 46 52 58 65 74 87 100

Ce n'est pas du tout le genre *de* choses auquel on peut s'attendre en pareille situation: ces affreux possèdent a eux tous cinq roseaux rem plis de poussière d'or, 15 T en métal, une épée +10, sept flèches +5, un bouclier en plumes -5 et un flacon de pulque. Prenez tout ce qui vous plaira.

vous pourrez ensuite emprunter le couloir orienté au *nord* en vous *rendant* au [72](#), celui orienté à l'est en vous *rendant* au [84](#) ou aller voir ce qu'il y a derrière la porte située au [118](#).

35

Cette escalade est plus difficile qu'il n'y paraît -beaucoup plus difficile. Le problème, c'est que les marches sont en très mauvais état. A certains endroits, on dirait même que la maçonnerie ne tient plus que grâce aux plantes grimpanes.

Vous pouvez toujours redescendre au [52](#) mais si vous préférez continuer, il vous faudra tenter le Tout pour le Tout. Si vous réussissez, vous pourrez achever l'escalade en vous *rendant* au [5](#). Sinon, vous *serez OBLIGÉ de redescendre au* [52](#) a moins que vous n'ayez réussi à vous tuer auquel cas vous ferez une chute mortelle qui se terminera au [13](#).

36

Oh, là, là ! Dès que vous franchissez l'ouverture, la puanteur devient insoutenable ! Que se passe-t-il donc ici ? On dirait que deux mille putois sont venus mourir dans cet endroit.

etes-vous ABSOLUMENT sûr *de* ne pas vouloir changer d'avis? Si vous préférez ressortir tout *de* suite, vous pouvez retourner au [33](#) pour choisir sur la carte une destination moins odorante. Mais si telle est votre volonté, vous avez la possibilité de poursuivre votre exploration en vous *rendant* au [129](#).

37

Voilà qui est fort contrariant : figurez-vous que vous vous retrouvez nez à nez avec un couple de jaguars en train de chasser! (ou *ocelotl*, comme on les appelle dans le coin). Ils sont gros, ils sont noirs et ils ont faim - d'ailleurs, l'un d'eux vous regarde en se léchant les babines.

Vous avez envie de vous mesurer à ces fauves? Si oui, rendez-vous au [76](#). Mais la bonne nouvelle, c'est qu'ils chassent le cerf, pas vous, et qu'ils vous laisseront *donc vous* enfuir à toutes jambes sans vous poursuivre, ce qui vous permettra de retourner, hors d'haleine, au [33](#) pour y *reprendre* votre souffle et choisir sur la carte une nouvelle destination.

38

Vous regardez d'un air perplexe les derniers joueurs de l'équipe adverse marcher vers le sacrifice qui sanctionnera leur défaite, mais après tout, il vaut mieux que ce soit eux plutôt que vous. Tout autour du stade, la foule est déchaînée, ravie d'assister au massacre qui vient de commencer.

Prudemment, vous vous dirigez vers la sortie du terrain. Vous êtes surtout soulagé d'avoir survécu à ce dernier épisode, mais vous ne pouvez vous empêcher de penser au vaste empire aztèque en espérant que les envahisseurs espagnols parviendront à le renverser. Vous avez des doutes, cependant. Les Espagnols sont si peu nombreux - quelques centaines tout au plus - comparés aux centaines de milliers d'Aztèques résolus à les combattre. Même avec le soutien de nations vassales telles que la vôtre, il faudrait un miracle pour détrôner le puissant Moctezuma.

- Bien joué, jeune colibri ! s'exclame un homme au visage dissimulé par un masque et vous reconnaissez aussitôt la voix douce du prince Nezahualcoyotl. Parfois, je me suis demandé si tu n'allais pas y passer. Mais tu es un dur à cuire !

- Qu'est-ce qu'on fait, maintenant ? demandez-vous, car vous ne partagez pas son humeur insouciant.

- Tu es libre, désormais, répond le prince Nezahualcoyotl. C'est la loi. Quiconque a survécu au jeu peut ensuite aller où il veut. Si tu étais esclave, ce qui n'est pas le cas, tu aurais gagné ta liberté. Si tu étais un criminel, ce qui n'est pas davantage le cas, tes crimes te seraient pardonnés. Si tu étais condamné au sacrifice, ce qui n'est toujours pas le cas, tu serais quand même sacrifié pour le bien du pays et la plus grande gloire des dieux, mais uniquement pour ça ! Ce sont les esclaves et les criminels qui gagnent leur liberté !

Dans ce cas, je m'en vais, vous empressez-vous de répondre.

Mais le prince Nezahualcoyotl lève une main.

Encore une petite chose, dit-il. L'empereur a demandé à te voir. Il trouve que tu as joué merveilleusement bien, aussi, il t'invite au palais à boire une ou deux coupes de pulque en sa compagnie, à quatre heures. Ce n'est pas une obligation, bien sûr. La loi dit bien que tu as le droit d'aller où tu veux, et même de refuser une invitation de l'empereur. Il faut simplement que je le sache pour pouvoir lui donner ta réponse au cas où il voudrait te faire tuer pour insolence. Alors, que comptes-tu faire ?

Intéressante question. Comme vous l'a dit le *prince* Nezahualcoyotl, vous êtes libre de filer et d'aller voir ce que vous pouvez faire dans cette ville. Rendez-vous pour cela au 19. Mais si vous estimez qu'il vaudrait mieux se montrer courtois envers le *personnage* le plus puissant de l'univers *connu*, vous pouvez *accepter* l'aimable invitation de Moctezuma en vous rendant au [62](#).



39

L'atmosphère est vraiment étouffante, ici, tellement étouffante que la flamme de votre torche commence à vaciller par manque d'oxygène. Vous feriez bien de revenir sur vos pas si vous ne voulez pas risquer un malaise.

Pour cela, il vous suffit de retourner au [105](#) où vous ferez un autre choix. Mais si, le souffle de plus en plus court, vous tenez absolument à poursuivre votre exploration là où aucune autre victime sacrificielle ne s'est jamais aventurée, rien de plus simple, rendez-vous au [130](#).

40

Vous êtes tombé sur un ancien atelier d'obsidienne !

Peut-être y avait-il des sièges en bois ici, mais les vers les ont mangés depuis longtemps et même les bancs de pierre s'effondrent. Il existe cependant de nombreux vestiges de l'activité qui régnait dans cette pièce aux temps anciens, notamment les morceaux de roches volcaniques noires, marron ou même vertes qui jonchent le sol. Vous fouillez rapidement les débris. L'obsidienne permet de fabriquer des armes remarquables - pointes de flèches, pointes de lances, couteaux. Les rasoirs sacrificiels dont se servent les prêtres aztèques sont tous en obsidienne. S'il reste des armes dans cet atelier, il y a

toutes les chances pour qu'elles soient plus efficaces que les vôtres.

La grande question à présent est de savoir si *vous* allez réussir à les trouver. Lancez un dé. Si vous faites 1, 2 ou 3, vos recherches se révèlent inutiles. Si vous obtenez 4 ou 5, vous découvrez un couteau d'obsidienne qui inflige des blessures supplémentaires de +5. Enfin, Si vous obtenez 6, vous avez gagné le gros lot en dénichant une longue lame d'obsidienne de la meilleure qualité qui taillera vos ennemis en pièces en leur infligeant des blessures supplémentaires de +10.

Vous n'avez le droit de chercher qu'une seule fois, aussi, quel que soit le résultat obtenu, il est temps maintenant de retourner au **33** pour choisir sur la carte une nouvelle destination.

41

Oh, mais voilà qui est succulent ! La sauce n'est pas du tout sucrée et la viande est savoureuse et bien tendre. En plus, ces plats sont tellement nourrissants qu'ils vous permettent d'infliger des blessures supplémentaires de + 10 à chaque coup que vous porterez lors de votre prochain combat.

A ce propos, si vous avez l'intention d'attaquer votre gardien, rendez-vous au **10**. Dans le cas contraire, rendez-vous sans tarder au **63**.

42

Un grondement sinistre retentit tandis que l'énorme pierre s'incline vers vous comme si elle allait vous écraser. Mais, dans le grincement d'une mystérieuse machinerie, sa lourde masse pivote en découvrant non pas une salle secrète, mais une ouverture dans le sol d'où partent des marches qui descendent dans les ténèbres.; L'ouverture est quadrillée par des toiles d'araignées qui semblent très récentes.

Pour tout vous dire, vous n'êtes absolument pas obligé de descendre ces marches. Ces vieilles ruines abritent des araignées qui pourraient terrasser un crocodile en se contentant de le chatouiller. Peut-être serait-il donc préférable de retourner au 33 pour choisir sur la carte une nouvelle destination. Mais si vous tenez absolument à descendre ces marches, il vous suffit de lancer deux dés. Si vous obtenez 2, 3 ou 4, une grosse araignée velue se glisse dans votre pagne et *répand son venin* dans tous vos POINTS DE VIE, ce qui vous amène directement au **13**. Si vous faites 5, 6 ou 7, l'araignée vous pique en vous infligeant une perte de POINTS DE VIE équivalente au chiffre obtenu en lançant deux dés, multiplié par trois. Si vous ne survivez pas, rendez-vous au **13**. Si vous êtes toujours vivant, écrasez l'araignée qui se trouve sur votre cuisse (beûrk!) et descendez les marches en vous rendant au **67**.

Si vous faites 8, 9 ou 10, l'araignée vous pique en vous infligeant une perte de POINTS DE VIE équivalente au chiffre obtenu en lançant un dé, multiplié par trois. Si vous en mourez, rendez-vous au **13**. Si vous êtes toujours vivant, écrasez l'araignée qui se trouve sur votre cuisse (re-beûrk!) et descendez les marches en vous rendant au **67**.

Enfin, si vous obtenez 11 ou 12, vous êtes piqué par une araignée extrêmement rare qu'on appelle cozcaquauhtli, dont le poison vous redonne miraculeusement votre total maximum de POINTS DE VIE et vous protège de tous les autres poisons jusqu'à la fin de votre aventure. C'est *donc* en pleine santé que vous pouvez vous rendre au **67** pour descendre les marches.



- Excusez-moi, dites-vous d'un ton hésitant, ne seriez-vous pas l'un de ces odieux prêtres aztèques qui souhaitent mettre une fin prématurée à ma douce existence ou êtes-vous simplement un voyageur innocent venu s'asseoir par hasard dans une petite pyramide en ruine sans chercher à porter tort à quiconque ?

- Je suis un voyageur innocent venu s'asseoir par hasard dans une petite pyramide en ruine sans chercher à porter tort à quiconque, répond l'homme avec tristesse. Et vous *senor*, il semble que vous aimiez les phrases trop longues.

Son accent vous indique qu'il ne s'agit pas d'un prêtre aztèque. Vous êtes tombé sur l'un de ces envahisseurs espagnols. Comment s'est-il retrouvé ici ? Mystère.

- Je suis ravi de vous rencontrer, lui dites-vous d'un ton enthousiaste. Figurez-vous que les Aztèques me recherchent pour m'offrir en sacrifice.

Constatant qu'il ne répond rien, vous ajoutez : 1

- Les Aztèques, vous voyez qui c'est ? Ceux que vous êtes venu combattre. Les méchants. Leurs ennemis sont forcément vos amis, non ?

Mais l'homme hoche lentement la tête.

- Je crains de ne pouvoir vous être d'aucun secours, jeune *senor*, dit-il. Je suis en effet en train de mourir d'un mal incurable que j'ai sans nul doute contracté en me frayant un chemin au cœur de vos terribles jungles afin d'anéantir la civilisation aztèque. Il ne me reste que quelques instants à vivre. Si le peu de choses que je possède vous intéresse, n'hésitez pas à le prendre. Il recommence à tousser.

Ne vous approchez pas trop, recommande-t-il en toussant de plus belle. J'ai bien peur que mon mousquet n'ait plus de munitions.

Votre mousquet? demandez-vous, soudain intéressé, car une arme à feu vous permettrait d'affronter une demi-douzaine de prêtres avec quelque chance de l'emporter. Où est-il, ce mousquet ?

- Aaaaarrgh ! réplique l'Espagnol.

- Pardon ? dites-vous poliment.

Mais la conversation s'interrompt brutalement car l'homme vient de s'affaler sur le sol. Mort.

En tout cas, le malheur des uns... Un mousquet est posé sur le sol à côté de lui. Cette arme vous permet d'infliger des blessures supplémentaires de +10 à chaque coup de feu, à condition bien entendu que vous disposiez de munitions pour la charger. Si vous fouinez un peu, vous découvrirez également trois fioles d'EI Gringo, une lotion pour le *corps* et les cheveux, dont chaque dose vous *redonne* autant de POINTS DE VIE que le chiffre obtenu en lançant deux dés. Enfin, si dépouiller un *cadavre* ne vous répugne pas, vous pouvez également vous emparer d'un élégant plastron métallique qui diminuera de & points les blessures éventuellement infligées par un adversaire. Mais faites attention en ôtant l'objet de ne pas trop comprimer la poitrine de l'Espagnol, car si un souffle s'exhale de sa bouche et vous atteint, vous pouvez dire adieu à la vie. Lancez un dé. Si vous obtenez 3, 4, 5 ou 6, vous arrivez à prendre le plastron sans dommage. Mais si vous faites 1 ou 2, les germes échappés d'entre les lèvres du malheureux vous transmettent aussitôt son horrible maladie qui vous envoie directement au **13**. Si vous êtes *encore* vivant, vous pouvez retourner au **33** pour choisir sur la carte une nouvelle destination ou explorer l'édifice situé à votre droite en vous rendant au **37**.

44

Il n'y a aucun doute, ce passage a été creusé par l'homme. Le sol est dallé sur toute sa longueur et les parois sont recouvertes de pierres taillées. Mais le plus important, c'est que vous découvrez un petit sac contenant des feuilles de pulque que vous pouvez faire mariner dans l'eau, ce qui vous fournira trois doses du précieux remède, chaque dose vous permettant de retrouver autant de Points de Vie que le chiffre obtenu en lançant un dé. En plus, vous trouvez également une petite tablette d'argile qui contient un Sortilège de Mort toltèque.

Si vous en êtes à votre cinquième dose de pulque, n'oubliez pas de vous rendre au [96](#). Pour tout savoir sur le Sortilège de Mort, rendez-vous au 144 (n'oubliez pas de noter l'endroit où vous vous trouvez pour pouvoir y revenir ensuite). Quant au passage lui-même, il est sinueux comme un serpent et vous mène au [52](#).

45

Il n'y a pas de temps à perdre et vous vous enfoncez dans la douceur tiède et obscure de la jungle. Vous ne voyez pas à plus d'un centimètre devant vous et vous entendez tout autour les grognements, les hurlements, les rugissements de toutes sortes d'animaux sauvages (et sauvagement dangereux).

Peut-être n'était-ce pas une si brillante idée de venir ici. Si vous préférez *changer* d'avis, il est encore temps *de* sortir de la jungle, de revenir sur vos pas et de poursuivre votre chemin demain matin jusqu'à Tenochtitlan en compagnie du prince Nezahualcoyotl et de ses hommes. Rendez-vous pour cela au [54](#). Mais si vous le désirez, vous pouvez continuer à vous *enfoncer* dans cet environnement hostile en n'y voyant pas plus loin qu'une taupe dans sa galerie. Il vous suffira alors de vous rendre au [99](#).

46

Ces quatre édifices sont peut-être d'anciennes pyramides tombées en ruines mais ils sont si délabrés qu'on ne saurait l'affirmer avec certitude. Tout ce dont vous êtes sûr, c'est que vous entendez quelqu'un tousser à l'intérieur d'un bâtiment situé à votre droite. L'ennui, c'est que vous entendez également un bruit de toux dans l'un des édifices situés à votre gauche : ces toux sont horribles, on dirait un couple de jaguars en train de chasser.

Si vous souhaitez aller voir ce qui se passe dans le bâtiment de droite, rendez-vous au [37](#). Si vous préférez vous intéresser au bâtiment de gauche, rendez-vous au [35](#). Si aucune de ces deux possibilités ne vous intéresse, retournez au [33](#) pour choisir sur la carte une nouvelle destination.

47

- Attendez ! vous exclamez-vous. Je ne veux de mal à personne. Je suis dans ce palais par invitation de l'empereur et je peux vous assurer que j'ai ouvert votre porte par erreur. Si vous le permettez, je vais ressortir le plus pacifiquement du monde.

- C'est ce qu'on va voir ! répliquent les cinq gardes d'une même voix.

Vous n'allez pas tarder à avoir des ennuis, à moins que vous parveniez à claquer la porte avant que ces lourdauds se précipitent sur vous. Ils sont tellement idiots qu'ils vous auront oublié dès que vous serez hors de vue. Vous allez *donc* tenter le Tout pour le Tout. Si vous échouez, ces brutes vous réduiront en charpie et déposeront ce qui restera de vous au [13](#). Mais si, comme c'est vraisemblable, votre tentative réussit, vous pourrez ressortir et choisir entre emprunter le couloir orienté au nord qui vous attend au [72](#), vous *engager* dans celui orienté à l'est en vous *rendant* au [84](#), ou aller voir ce qui se cache derrière les portes situées au [104](#) et au [118](#).

48

On dirait que vous avez eu un coup de chance] Quelqu'un est passé ici avant vous - et pas un; Aztèque. Vous trouvez en effet un petit sac de cuir typiquement espagnol qui contient suffisamment de poudre et de balles pour tirer six coups de mousquet.

Vous cherchez autour de vous pour voir s'il n'y aurait pas aussi un mousquet, mais vous ne trouvez rien et vous vous hâtez de poursuivre votre chemin... en vous cognant contre un mur.

A *moins* que vous ne souhaitiez chercher un passage secret au [111](#), il ne vous reste plus qu'à retourner au [105](#) pour y faire un autre choix.

49

Une volée de marches mène à une plate-forme à trois niveaux d'où un autre escalier permet d'atteindre les hauteurs de la pyramide elle-même.

En vous approchant, vous remarquez, gravée à la surface de la plate-forme, l'image d'un serpent à plumes et vous en déduisez que cette pyramide doit être un ancien temple consacré au dieu créateur Quetzalcôatl. Vous esquissez un sourire. Juste avant qu'on vous fasse prisonnier, votre père vous a dit que les Aztèques ont cru que Herman Cortés, le chef des envahisseurs venus de l'est, était (Quetzalcoatl en personne, revenu prendre possession de son empire. Pas étonnant que les Espagnols remportent si facilement leurs batailles !

Mais vous n'avez pas le temps d'évoquer vos souvenirs, les prêtres peuvent vous rattraper à tout moment. D'un pas vif, vous montez la deuxième volée de marches... Et vous constatez que l'entrée de la pyramide est obstruée par un épais bloc de pierre sur lequel est gravée l'inscription suivante : *four pénétrer ici, il faut quintupler le nombre de lettres qui composent la couleur du MALI-NALLI et se rendre au numéro obtenu.*

Vous vous immobilisez. Malinalli est un mot aztèque mais vous ne vous souvenez plus très bien de sa signification.

Si vous savez comment traduire malinalli en français, comptez le nombre de lettres que comporte sa couleur, multipliez-le par cinq et rendez-vous au *numéro* obtenu. Si vous n'avez aucune idée de la signification de ce mot, il ne vous reste plus qu'à retourner au [4](#).

50

Cette place est l'un des seuls endroits de la ville où l'on puisse marcher sur une certaine distance sans tomber dans un canal. Les canaux sont les uniques voies de communication de Tenochtitlan et on serait bien en peine de trouver dans toute la ville une seule famille aztèque qui ne possède pas de canoë. Vous marchez en direction d'un impressionnant édifice de couleur rouge devant lequel vous vous arrêtez en levant les yeux pour en contempler la façade. Bien qu'il soit plus petit que la pyramide du Grand Temple, le palais de Moctezuma n'en est pas moins imposant. Sa construction monumentale lui donne une exceptionnelle majesté tandis que des fortifications bien visibles suffisent à dissuader ceux qui n'éprouveraient pas pour l'empereur une sympathie débordante de se lancer à l'attaque de sa résidence.

Allez-vous être autorisé à entrer dans les lieux ? C'est ce que vous allez bientôt savoir, car un garde lourdement armé s'avance vers vous. - Avez-vous été invité à rencontrer le Seigneur en colère, notre empereur? vous demande-t-il d'un ton abrupt.

Avez-vous reçu *une* telle invitation? Si oui, le garde vous escortera à l'intérieur *du* palais en vous amenant au [24](#). Sinon, la seule attitude raisonnable semble être de retourner au [19](#) pour choisir sur la carte une nouvelle destination.

51

Quand tu sortiras de la salle du trône, prends le couloir orienté à l'est, vous dit Moctezuma. Tout au bout, tu verras trois portes. Tu ouvriras celle de droite. N'essaye pas de franchir l'une des deux autres portes, ajoute-t-il sans vous donner d'explication.

C'est entendu, Majesté, promettez-vous en vous demandant ce qu'il peut bien y avoir derrière ces portes.

Pardonne-moi de ne pas t'accompagner, mais je suis un empereur très occupé, j'ai tellement de sacrifices à organiser que tous mes autels sont complets.

- Je comprends très bien, répondez-vous en vous inclinant avec obséquiosité. Une fois sorti de la salle, vous voyez deux couloirs et une porte.

La question est de savoir si vous avez envie de perdre du temps à visiter la ménagerie des monstres, alors *que* vous n'y êtes pas obligé. Le couloir orienté à l'est qui mène à cette ménagerie se trouve au [84](#). Mais puisque Moctezuma n'est pas là et que les environs sont déserts, rien ne vous empêche d'aller explorer le couloir orienté au *nord* que vous trouverez au [72](#) ou d'essayer d'ouvrir la porte en vous *rendant* au [104](#).

52

Vous vous retrouvez parmi les vestiges envahis de végétation de ce qui fut jadis une cour entourée sur trois côtés par divers édifices. Au nord s'élève une grande pyramide avec une autre pyramide plus petite bâtie sur son flanc sud. Au sommet de la plus grande des deux, vous remarquez la statue grossièrement sculptée d'un quelconque dieu qui devait présider aux destinées de cette ville antique, longtemps avant que les Aztèques venus d'Aztlân entrent ici pour s'y installer. L'endroit est véritablement sinistre. Il n'y a aucun signe de la présence des prêtres tant redoutés, il n'y a d'ailleurs aucun signe de rien. Il règne ici un silence sépulcral. Pas un cerf, pas un coyote, pas un lapin, pas un

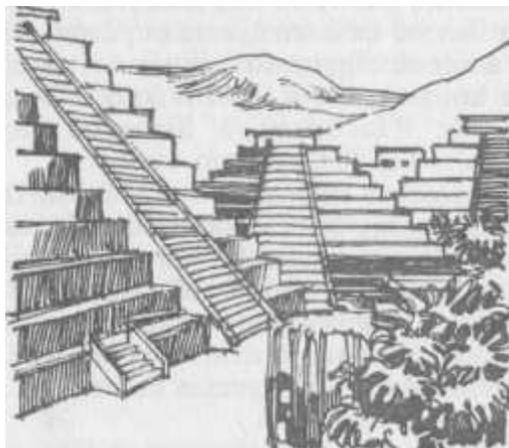
putois, pas un puma, pas un ours, pas un tatou, pas un tapir pas un singe, pas un iguane. Pas un seul oiseau qui chante, pas un perroquet, pas un busard, pas un faucon qui volent. C'est comme si cd endroit... attendait.

Il attend sûrement que vous fassiez quelque chose. Vous pourriez par exemple escalader les marches de la plus petite des pyramides *en* vous rendant au [35](#), ou bien essayer de monter tel au sommet de la *grande* pyramide en allant au [12](#) ou *encore* revenir à toutes jambes au [33](#) pour choisir sur la carte une nouvelle destination.

53

Vous méditez, vous méditez, vous vous inquiétez, vous êtes nerveux, beaucoup trop nerveux, vous vous interrogez, vous spéculez, vous vous lûtes du souci, quelle nervosité, vraiment !

Bon, il serait peut-être temps d'en finir avec ces bêtises. Vous avez réussi à vous mettre dans un tel état d'angoisse que la seule alternative possible consiste ou bien à vous suicider en vous *rendant* directement au [13](#), ou bien à prendre votre *courage* à deux mains et à *franchir* cette porte pour *rencontrer* sa majesté Moctezuma, l'empereur aztèque. Finalement, ce n'est pas si difficile, il vous suffit de vous rendre au [76](#).



L'arrivée à Tenochtitlan est impressionnante. Le prince Nezahualcoyotl, ses hommes et vous, marchez au pas sur l'une des trois voies qui relient la cité lacustre à la terre ferme. Depuis cette route de Tepeyacac, située au nord, vous voyez les deux autres voies d'accès - la grande route de Tiacopan, à l'ouest, et celle d'Ixtapalapa et de Coyoacan, au sud. Vous apercevez également Xochimilco, l'extraordinaire jardin flottant qui produit la majeure partie de la nourriture des habitants. Le jardin est beaucoup plus ancien que l'empire aztèque lui-même. Il est constitué de radeaux flottants recouverts de boue fertile dans laquelle on a planté du maïs, des légumes et tous les fruits possibles et imaginables. Des idées de fuite vous viennent en tête : si vous parveniez à atteindre Xochimilco, vous pourriez y survivre en mangeant des fruits et quelques-uns de ces grands lézards aquatiques que les Aztèques appellent axolotls, ou poupées d'eau. Mais pour l'instant, vous êtes entouré de soldats et vous n'avez donc pas d'autre choix que de poursuivre votre chemin jusqu'à l'intérieur de la ville.

Et quelle ville ! Les Aztèques l'ont bâtie ici parce que leur dieu leur a dit que l'endroit avait les mêmes pouvoirs magiques que leur ancienne patrie d'Aztlân. Ils l'ont conçue comme une grille géométrique divisée en quatre quarts, chacun d'eux comprenant cinq subdivisions. Mais la véritable séparation se situe entre Tenochtitlan proprement dite, construite autour du Grand Temple, où habitent Moctezuma et les classes dirigeantes, et Tiateloco, où sont regroupées les classes populaires.

Chaque fois que vous êtes venu ici (au temps où votre peuple n'avait pas encore choisi de se révolter contre les Aztèques), vous n'avez osé vous rendre qu'à Tiateloco. Mais aujourd'hui, le prince Nezahualcoyotl vous emmène à l'intérieur même de Tenochtitlan. Tandis que vous avancez parmi la foule nombreuse, suivi par de nombreux regards qui vous contemplent avec curiosité, vous apercevez quelques-uns des cinq cents palais de pierre que compte la ville. Ils sont tous surmontés de

remparts et ornés de serpents. On vous fait traverser les canaux qui sillonnent la ville comme une toile d'araignée scintillant au soleil. Un poète a un jour décrit ces canaux comme des «cercles de jade qui répandent des éclats de lumière comme les plumes d'un quetzal », mais lui n'était pas obligé de participer à un jeu de balle où l'équipe perdante est condamnée à mort. A mesure que vous approchez du centre de la ville, le sol devient moins marécageux et les édifices paraissent plus massifs. Nombre d'entre eux sont des temples en forme de pyramide où des feux brûlent devant des autels sacrificiels. Ce spectacle vous rappelle que les prêtres sont toujours à votre recherche-Vous atteignez le Grand Temple, au milieu de la place centrale bordée de hautes constructions qui sont en fait des maisons pour les morts. Pendant un terrible instant, vous pensez que le prince Nezahualcoyotl et ses hommes vont s'arrêter ici, mais ils continuent d'avancer jusqu'à l'entrée d'un stade entouré de murs.

Nous voici arrivés, dit le prince Nezahualcoyotl. Tu veux apprendre les règles avant le jeu île demain ?

Si vous *avez* envie de jouer *au* Jeu de la Mort aztèque à l'aide d'un ingénieux échiquier inspiré du rituel cosmique de l'Amérique précolombienne, vous trouverez toutes les règles au [15](#) où vous aurez la possibilité de faire une partie Si vous n'avez pas de partenaire pour y jouer, ou que la construction d'un échiquier vous semble trop compliquée, vous pouvez poursuivre votre aventure en affrontant la version sanglante du jeu qui vous attend au [17](#).

55

Vous finissez le gratin et les fourmis mais vous ne touchez pas au reste.

- J'ai assez mangé, dites-vous au gardien qui se penche pour ramasser le plateau sur lequel sont disposés les bols.

L'homme est dans une position idéale pour prendre un coup par surprise. Si vous souhaitez 'attaquer, rendez-vous au [13](#) où vous

pourrez porter le premier coup sans avoir besoin de lancer les dés. Si vous n'avez pas envie de vous battre, rendez-vous au [63](#).

56

Voilà qui est intéressant: vous découvrez l'entrée d'un temple sur cette plate-forme. Et, d'après ce que vous pouvez voir, quelqu'un l'a récemment déblayée.

Ce qui signifie que vous risquez fort de vous retrouver nez à nez avec un ou plusieurs de ces redoutables Aztèques si vous vous aventurez à l'intérieur en vous *rendant au* [39](#). Mais, bien entendu, vous êtes libre de le faire, comme l'habitude. Si tel n'est pas votre désir, vous avez la possibilité de vous rendre au [77](#) pour *emprunter* le chemin en zigzag jusqu'au sommet de la pyramide, à moins que vous préféreriez redescendre l'échelle branlante (ce qui vous obligera malheureusement à tenter une nouvelle fois le Tout pour le Tout) afin de retourner au [33](#) où vous choisirez sur la carte une nouvelle destination.

57

Sur sa plus grande longueur, ce passage est constitué d'une fissure naturelle de la roche mais il semble qu'il ait été élargi çà et là par une main humaine. Vous trouvez en tout cas un endroit qui, sans nul doute, a été aménagé soit par les Aztèques, soit par leurs prédécesseurs, car des dalles ont été posées sur le sol et des plaques de pierre taillée serties dans les parois. Vous parvenez à une sorte de croisement, c'est tout au moins ce que vous pensez, mais après examen, vous vous apercevez qu'il s'agit de tout autre chose. Quelqu'un a simplement creusé une cavité dans chacune des parois. Hélas, vous n'y découvrez rien.

Vous poursuivez donc votre chemin dans une direction nord-ouest jusqu'à ce que vous arriviez, à votre grande surprise, devant un cul-de-sac.

Quelle perte de temps! A moins que vous souhaitiez chercher un éventuel passage secret au [112](#), il ne vous reste plus qu'à retourner au [105](#) pour y faire un autre choix.

58

Cet édifice paraît avoir abrité des trésors dans des temps anciens, peut-être a-t-il contenu des objets précieux destinés au temple de la pyramide de la Lune qui se trouve tout à côté. Une immense dalle de pierre est fixée dans l'un des murs et semble protéger l'accès à une salle secrète. Gravés à la surface de la pierre, vous lisez ces mots :

ENFONCE LE JAGUAR POUR FRANCHIR LA PIERRE , Voilà un bien mystérieux conseil. Au-dessous, quatre symboles sont dessinés accompagnés chacun d'un simple mot :

XOCHITL ACATL OCELOTL MAZATL La question est de savoir sur quel symbole appuyer. Elle est rendue encore plus difficile par un graffiti tracé dans la poussière, d'une écriture de mourant. Vous parvenez à déchiffrer cette phrase : *JE ME SUIS TROMPÉ ET LA PIERRE M'A ÉCRASÉ J*

Vous n'allez certainement pas commettre une telle erreur en vous trompant de symbole, n'est-ce pas? A moins que...

A vous de choisir:

Si vous souhaitez appuyer sur Xochitl, rendez-vous au [63](#).

Si vous préférez appuyer sur Acatl, rendez-vous au [29](#).

S'il vous semble plus judicieux d'appuyer sur Ocelotl, rendez-vous au [42](#). Enfin, si vous décidez d'appuyer sur Mazatl, rendez-vous au [2](#). Bien entendu, si vous préférez ne pas *prendre* de risque, rien ne vous empêche de retourner au [33](#) pour choisir sur la carte une nouvelle destination.

59

Vous courez à perdre haleine parmi les ruines île la ville en prenant tout juste le temps de lancer deux dés.

Si vous obtenez 2, 3 ou 4, vous vous retrouvez au [33](#) où vous choisirez sur la carte une nouvelle destination.

Si vous obtenez 5, 6, 7 ou 8, *vous* vous retrouvez au [65](#).

Si vous obtenez 9, 10, 11 ou 12, vous vous retrouvez au [92](#).



60

Arrivé à bonne distance du campement, vous vous arrêtez pour établir un plan d'action. Si vous retournez sur la route, vous risquez tôt ou tard de retomber sur le prince Nezahualcoyotl et ses hommes. Mais si vous vous tenez à l'écart de la route en vous enfonçant dans la jungle, vous risquez d'être mangé par un jaguar ou mordu par un serpent à sonnette, tôt ou tard.

Parfois, on se demande si la vie vaut la peine *d'être vécue*. Si vous souhaitez tenter votre chance dans la jungle, rendez-vous au [45](#). Si vous pensez que vous parviendrez à éviter le *prince Nezahualcoyotl et ses hommes en empruntant la route*, rendez-vous au [31](#).

61

Ce n'est peut-être pas la meilleure idée que vous ayez eue. Tandis que vous fouillez les ruines, un bruit inquiétant retentit derrière vous.

Vous vous figez sur place, puis, lentement, vous vous retournez et vous croisez le regard étincelant d'un prêtre aztèque à la robuste carrure. Le prêtre sourit en tirant de sa ceinture un poignard à l'aspect redoutable.

Si *ce personnage* sait que vous avez été désigné comme victime d'un sacrifice, il semblerait qu'il soit décidé à accomplir lui-même le rituel. Il dispose de 40 POINTS DE VIE, de deux doses de pulque dont il fera usage si ses points tombent au-dessous de 10, et son couteau *aggrave* de 5 points chaque blessure qu'il vous inflige. Si le prêtre parvient à vous tuer, rendez-vous au [13](#).

Si vous l'emportez, prenez le pulque qui pourrait éventuellement lui rester, chaque dose vous *rendra* autant de POINTS DE VIE que le chiffre obtenu en lançant un dé, mais si c'est la cinquième fois que vous buvez du pulque, vous devrez vous rendre directement au [96](#) dès que vous l'aurez avalé. Si vous voulez être sûr de sortir d'ici en restant entier, retournez au [33](#) pour choisir sur la carte une nouvelle destination. Mais si l'expérience ne vous a décidément rien appris, vous pouvez vous obstiner à fouiller le temple en vous rendant au [70](#).

62

- Si c'est une invitation de l'empereur..., commencez-vous.

Mais vous pensez aussitôt que c'est Moctezuma qui vous a condamné à mort, Moctezuma qui a décidé que seul le sacrifice de votre vie pourrait arrêter les envahisseurs espagnols. La question est donc de savoir s'il va vous reconnaître. Vous vous mettez soudain à transpirer. L'ennui, c'est qu'il y a un trou noir entre le moment où vous avez été capturé sur le champ de bataille et celui où vous vous êtes réveillé dans votre cellule de

Teotihuacân. Si l'empereur vous a vu pendant ce laps de temps, le rencontrer maintenant serait une sorte de raccourci qui vous mènerait tout droit au **13**. Mais s'il ne vous a pas vu, où pourriez-vous être plus en sécurité qu'au palais impérial? Personne n'aurait l'audace d'importuner un hôte de l'empereur.

... je pense que je dois accepter, dites-vous au prince avec un sourire qui trahit votre malaise. Parfait ! s'exclame le prince Nezahualcoyotl.

Alors, qu'attendez-vous? Dépêchez-vous de filer au pas *de* course au palais *de* l'empereur qui se trouve au **50**.

63

Schplang ! La pierre vous est tombée dessus et vous a écrasé.

Retournez-vous comme une crêpe en direction du **13**.

64

Vous êtes arrivé devant un fort ! L'endroit grouille de soldats ! Il faut dire que vous n'êtes pas toujours très malin dans vos choix. La seule chose que vous ayez à faire, c'est détourner les talons et de vous éloigner sur la pointe des pieds en espérant que personne ne vous remarquera.

Vous tournez donc les talons et vous vous éloignez sur la pointe des pieds en espérant que personne ne vous remarquera.

- Excusez-moi !

Vous vous figez sur place, puis vous vous retournez lentement. Votre sang se glace. A moins d'un mètre de vous, jetant sur vous un regard froid, se tient le personnage le plus redouté, le plus dangereux, le plus haï de tout l'empire aztèque. Plus atroce que Moctezuma, plus horrible que le Grand Prêtre, l'insigne qu'il porte}] sur sa cape de plume l'identifie sans aucun doute possible.

Vous vous trouvez devant l'effroyable... Inspecteur Général des Impôts !

- Excusez-moi, répète-t-il, mais avez-vous rempli cette feuille d'aloès en triple exemplaire ?

- Heu... pas vraiment... bredouillez-vous.

- Et avez-vous communiqué des déclarations certifiées de revenus pour vous-même, vos parents et tous vos ancêtres jusqu'à la septième! génération ?

- Pas tout à fait, essayez-vous de lui expliquer d'un ton douloureux.

- Possédez-vous un document d'identité prouvant que vous êtes un Aztèque de souche ou à défaut un citoyen libre de l'empire aztèque ou un natif d'une nation vassale selon la définition (c'est-à-dire chair à sacrifice) de l'Acte officiel de...

La seule façon de vous débarrasser de ce clown consiste à lui taper dessus avec toutes les armes dont vous disposez. Il n'a que 50 POINTS DE VIE, ce qui pourrait être pire, et se bat avec un petit *poignard* +2, mais s'il décide de vous submerger sous les formulaires administratifs (ce qu'il fera chaque fois que les dés lui donneront un total de 10 ou plus), la moitié des POINTS DE VIE dont vous disposerez à ce moment-là disparaîtront en raison de l'épuisement provoqué par le poids de cette paperasse. Si l'inspecteur des impôts vous tue, expédiez-vous en triple exemplaires au [13](#). Si vous parvenez à survivre, retournez au [19](#) pour y faire un choix plus judicieux.

65

L'édifice isolé devant lequel vous vous trouvez ne semble pas suffisamment grand pour être un entrepôt et n'est certainement ni un temple, ni une pyramide ni une forteresse. Il est envahi par la végétation, mais quelqu'un a dégagé une entrée sans porte qui, de toute évidence, a été utilisée récemment.

A mesure que vous approchez, une odeur particulièrement désagréable s'élève de cette ouverture plongée dans les ténèbres.

I tes-vous vraiment sûr de vouloir pénétrer dans ce bâtiment *malodorant*? Si ce n'est pas le cas, vous pouvez retourner au [33](#) pour choisir sur la carte une nouvelle destination. Mais si vous tenez absolument à aller voir ce qui se passe là-dedans, il vous suffit de vous rendre au [36](#).

66

Vous poussez la porte. Deux guerriers emplumés se lèvent d'un bond et les têtes se tournent vers vous. Mais votre attention est tout entière dirigée vers la silhouette que vous apercevez au fond de cette immense salle.

Bien que vous ne l'ayez jamais vu auparavant, même pas dans une procession officielle, vous savez aussitôt qu'il s'agit du Seigneur en colère l'empereur de tous les Aztèques, le Premier Orateur et ancien Grand Prêtre, sa Majesté Moctezuma.

Assis sur un trône d'or décoré de turquoises, c'est un homme d'âge mûr aux longs cheveux noirs, 1E moustache tombante, les yeux sombres au regard perçant. Il est vêtu d'un pagne de coton et d'une de ces capes ornées de plumes qu'affectionne la noblesse. Sa tête est coiffée d'une couronne en forme de mitre, très semblable - bien que plus grande et plus imposante - aux coiffures portée! par les prêtres, avec cette différence que la mitre de Moctezuma est incrustée de pierres précieuses! qui étincellent à la lumière. Au-dessus de l'empereur, s'étend un dais de plumes agrémenté en son centre d'or et de pierres précieuses. Aux murs sont suspendues des tapisseries multicolores constituées d'un tissage de fourrures animales entrelacées d'anneaux d'or. Mais en dépit de la magnificence, de la richesse du décor, ce qui attire avant tout votre regard, c'est un tabouret placé devant l'empereur. Dessus est posé un crâne humain couronné d'une pyramide d'émeraude et d'une aigrette de plumes et de pierres

précieuses. C'est la chose la plus repoussante et la plus fascinante à la fois que vous ayez jamais vue.

Ah ! s'exclame l'empereur. Voici le héros du Jeu de la Balle Cosmique. Approche, approche !

D'un pas hésitant, vous vous avancez vers lui. Apparemment, le Seigneur en colère n'a pas reconnu en vous la victime sacrificielle qu'il voulait offrir aux dieux. Parvenu au pied du trône, vous vous inclinez, surtout pour cacher votre visage.

Allons, pas de formalités ! s'écrie Moctezuma. l'en ai assez que tout le monde se prosterne devant moi. D'ailleurs, nous étions en train d'étudier un petit problème sur lequel j'aimerais bien avoir ton avis.

Certainement, votre majestueuse Colère, marmonnez-vous en essayant de garder votre visage dans l'ombre et de déguiser votre voix.

Le problème est le suivant, annonce Moctezuma d'un ton auguste. Comme tu le sais, notre puissant empire subit actuellement l'attaque d'une bande d'envahisseurs venus de l'est. Dans ma très grande sagesse, j'ai décrété que la meilleure façon de les repousser consistait à sacrifier un jeune prisonnier dans la ville sainte de Teotihuacân. Mais ce personnage méprisable (et particulièrement laid) a réussi à s'enfuir. La seule autre possibilité qui me vienne à l'esprit serait de sacrifier 70000 prisonniers ici même à Tenochtitlan.

Soixante dix mille sacrifices ? Vous regardez l'empereur d'un air effaré. Mais Moctezuma n'a rien remarqué et poursuit :

- Ce serait bien sûr très difficile à organiser :: I 70000 prisonniers représenteraient une file de trois kilomètres de long qu'il faudrait surveiller. Et les sacrifices eux-mêmes dureraient des jours et des jours...

- Mais, Majesté... commencez-vous à protester, l'air épouvanté.

Moctezuma lève une main.

- Je sais ce que tu vas dire, coupe-t-il. Il ne faut jamais perdre une occasion de faire la fête et si ça peut arrêter les envahisseurs, pourquoi s'en priver? C'est exactement ma propre opinion. Mais certains de mes conseillers pensent qu'il vaudrait mieux retrouver celui qu'on devait offrir en sacrifice, ce qui épargnerait beaucoup de tracas et, incidemment, la vie de 69999 personnes. Qu'en penses-tu ?

Il se penche alors en avant, impatient d'entendre votre avis.

Quel merveilleux dilemme! Si vous vous rendez-vous sauvez 69999 vies. Pensez-y quelques instants et si vous souhaitez effectivement: vous *dénoncer*, allez manifester votre *courage* au [27](#). Si vous préférez avant tout sauver votre propre peau, vous serez beaucoup plus tranquille en allant au [93](#).

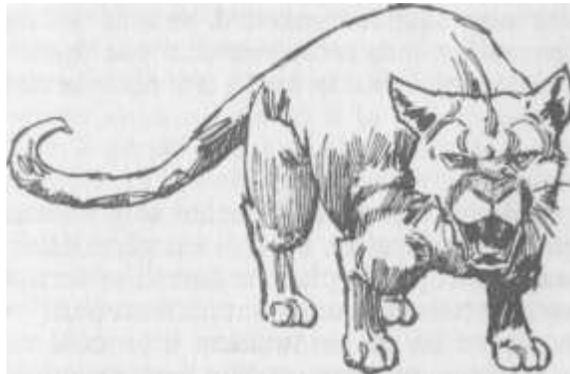
67

Vous faites un pas en avant et vous entendez un martèlement lointain, lancinant, régulier, mais vous vous apercevez bientôt qu'il s'agit simple ment de votre cœur qui bat dans votre poitrine avec une force insoupçonnée. Vous commencez a descendre les marches en vous enfonçant dans l'obscurité.

Vous comptez treize marches avant que vos pieds n'entrent en contact avec un sol dallé au lias de l'escalier. Vous vous avancez alors dans une chambre secrète et peu à peu, vos yeux s'habituent à l'obscurité. Vous auriez préféré ne rien voir, cependant, car, a quelques mètres devant vous, est tapi un i norme jaguar noir (ou ocelotl, comme on appelle ici cet animal, vous êtes bien placé pour le savoir!). Saisi de panique, vous faites un bond en arrière, cherchant désespérément une arme. Le grand fauve ne remue pas le moindre muscle.

Vous remontez quelques marches à reculons, mais parvenu à mi-chemin, vous comprenez soudain pourquoi l'animal n'a pas bougé : il s'agit tout simplement d'une statue qui paraît si vivante

que vous avez cru avoir affaire à un vrai fauve. Un peu honteux, vous redescendez les; marches pour examiner la chambre secrète. Tout d'abord, elle vous semble vide, en dehors de la statue, mais vous ne tardez pas à remarquer quelque chose sous l'une des pattes di jaguar. Avec précaution, vous dégagez l'objet e vous découvrez qu'il s'agit d'un rouleau manuscrit. A la différence de la plupart des manuscrits aztèques, celui-ci n'est pas constitué de papier fabriqué avec des feuilles d'aloès mais de soif renforcée avec une gomme spéciale qui assure sa conservation.



Très intéressé, vous remontez les marches pour étudier le manuscrit à la lumière.

Et *vous avez bien raison d'être Intéressé car et que vous avez déniché la est une ancienne priera toltèque dédiée a ocelotl. Cette prière a un tel effet apaisant sûr tous les grands fauves (e1 même sur les petits) qu'ils renonceront toujours a vous attaquer, quelles que soient les circonstances, lancez un dé pour savoir combien de fois vous pourrez faire usage de cette prière avant que le manuscrit de soie ne tombe en poussière, puis retournez d'un pas joyeux a **33** pour choisir sur la carte une nouvelle destination.*

68

Le gardien s'en va en refermant soigneusement la porte derrière lui. Mais il est gêné dans ses mouvements par le plateau dont il se sert pour porter les bols et maintenant qu'il est parti, vous remarquez un rai de lumière d'un côté de la porte. Retenant votre souffle, vous examinez le panneau. A votre grande joie, vous constatez que la porte n'a pas été convenablement verrouillée de l'extérieur. Vous attendez un moment pour être sûr que le gardien est vraiment parti puis, d'un coup d'épaule, vous poussez la porte de la cellule.

Voilà peut-être une bonne nouvelle. Rendez-vous , AU 33 pour vous en assurer.

69

Vous vous jetez sur la silhouette recroquevillée et vous portez le premier coup. Vous vous apercevez alors qu'il ne s'agit pas d'un prêtre aztèque. C'est un de ces envahisseurs espagnols, ceux que vous « tenez censé aider à renverser la tyrannie aztèque. L'homme vous toussé à la figure tandis que vous lui culez d'un pas, puis laisse échapper un grognement et s'effondre sur le sol. Mort.

La situation est beaucoup plus désastreuse que vous ne l'imaginez. Ce qui faisait tousser l'Espagnol, c'était l'une de ces horribles maladies de l'Ancien Monde *contre* lesquelles les natifs de votre continent - tel que vous - n'ont aucune défense immunitaire. Par *surcroît*, l'homme vous a toussé à la figure avant de mourir. Il serait possible de *donner* des détails sur votre température qui monte soudain à quarante degrés, vos glandes qui se mettent à gonfler, les abcès qui se multiplient sur tout votre *corps*, infectant votre sang, mais à quoi bon? Il vous suffit de savoir que vous mourez dans d'atroces souffrances et qu'il vaut mieux en finir au plus vite en vous *rendant* au 13.

Par Mayahuel (une déesse du pulque), vous avez trouvé quelque chose ! Vous apercevez une faible lueur sous une dalle brisée que vous vous hâtez de soulever. Vous découvrez alors au-dessous un magnifique crâne sculpté dans du cristal, de roche.

Voilà qui se révélera peut-être utile par la suite; mais pour l'instant, il vaut mieux ne pas tenter le diable en restant ici un instant de plus. Hâtez-vous donc de retourner au 33 pour choisir sur la carte une nouvelle destination.

L'obscurité, à nouveau. Votre tête vous fait mal comme si quelqu'un venait de vous assommer à coups de massue. D'ailleurs, c'est exactement ce qui vous est arrivé.

Pendant un moment, vous avez l'impression que vous êtes revenu au numéro 1 mais lorsque vous ouvrez les yeux, vous vous retrouvez attaché en plein soleil sur un autel, au sommet de la Pyramide du Soleil de Teotihuacán. Dressée au-dessus de vous, vous distinguez la silhouette mince du Grand Prêtre vêtu d'un pagne et d'une cape, la tête ornée d'une splendide coiffe de plumes symbolisant Quetzalcôatl, le dieu créateur. Le prêtre tient dans une main une coupe en céramique et dans l'autre une longue lame d'obsidienne. Ses comparses se sont regroupés autour de lui et sourient d'un air mauvais.

- Pourquoi faites-vous ça ? demandez-vous d'un ton haletant.

A votre grande surprise, le Grand Prêtre vous répond d'une voix calme et posée.

Parce que Moctezuma, le Seigneur en colère, l'a ordonné, dit-il.

Mais pourquoi moi et pourquoi ici ? gémissiez-vous.

Voilà une question intelligente. Avec la révolte de Tlaxcalan et l'invasion espagnole (dans laquelle nous voyons le retour de (Quetzalcoatl), cette année a été épouvantable. On pourrait penser que seul le sacrifice d'une bonne moitié de la population pourrait arranger les choses, mais notre Empereur, dans sa grande sagesse, est convaincu qu'il suffira de sacrifier un modeste habitant de Tlaxcalan, pourvu que la cérémonie se déroule ici même.

Mais justement, pourquoi en ce lieu ? demandez-vous, essayant, par vos questions, de retarder le moment fatal.

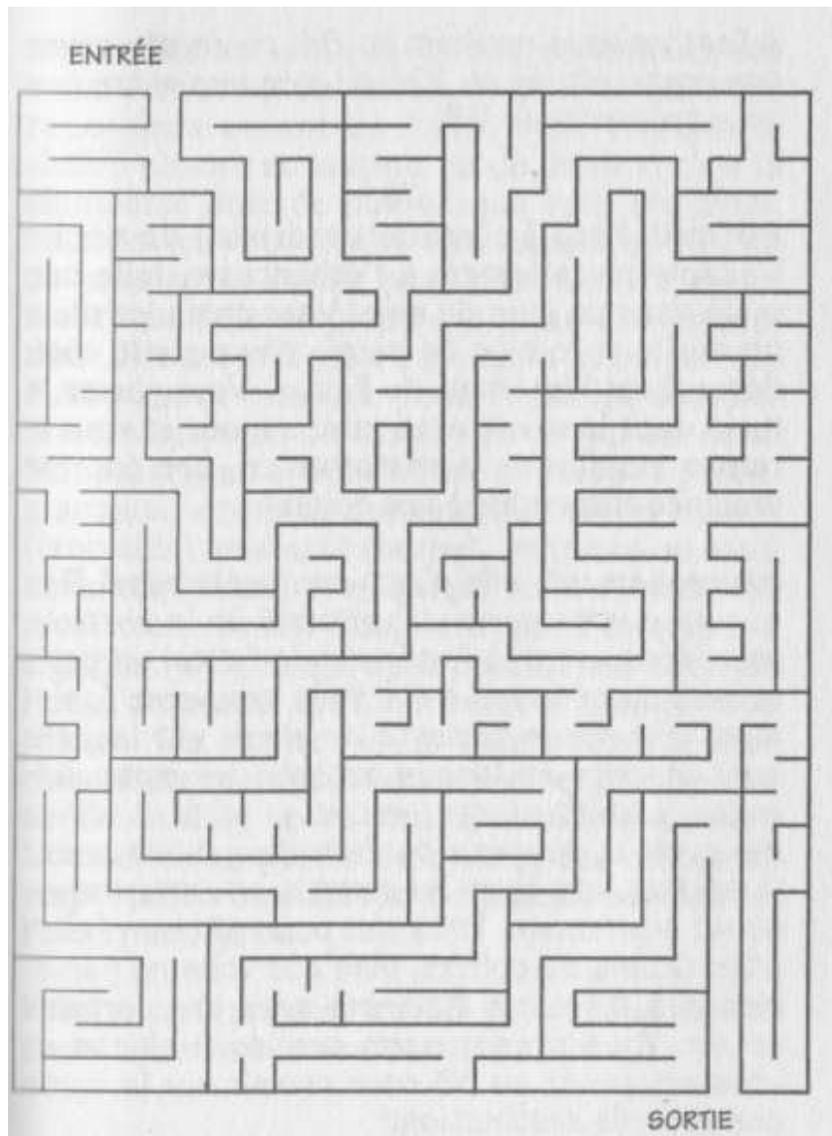
Parce que nous sommes à Teotihuacân et que l' eotihuacân a été construite par les puissants Toltèques plus de mille ans avant que mon peuple vienne s'installer sur cette terre, répond le Grand Prêtre. C'est une ville sacrée, dotée d'un grand pouvoir magique. Avec un unique sacrifice pratiqué ici, c'est comme si on massacrait des millions de gens ailleurs, selon l'opinion de Moctezuma. Mais trêve de bavardages, ajoute-t-il, soudain sérieux. Es-tu prêt à te faire arracher le cœur, afin qu'il soit déposé encore palpitant dans cette coupe et offert à Quetzalcoatl avec l'espoir qu'il voudra bien repousser les envahisseurs Espagnols ? - Non ! répondez-vous d'un ton ferme. Hélas, le Grand Prêtre ne tient aucun compte de votre avis.

Il ne vous reste donc plus qu'à vous rendre au **13** pour y attendre qu'un nouveau cœur pousse dans votre poitrine.



Ce n'était pas un très bon choix. Vous avez à peine parcouru une vingtaine de mètres que les' tours et détours de ce couloir extraordinaire-ment sinueux vous ont désespérément égaré. C'est comme si vous aviez pénétré dans un labyrinthe et plus vous avancez, plus vous êtes perdu.

Vous décidez alors de revenir sur vos pas, mais c'est encore pire. Sans guide pour vous aider, cet endroit est un véritable cauchemar. En plus, vous commencez à vous sentir fatigué et affamé.



Parfois, les choses ne se passent pas du tout *comme* on l'aurait souhaité. Mais il y a *quand même* de l'espoir. Tôt ou tard, vous finirez bien par retrouver votre chemin, la vraie question est *de* savoir combien de temps cela vous prendra. Chronométrez vous-même le temps que vous mettrez pour aller de l'endroit marqué ENTREE à celui marqué SORTIE et enlevez un POINT DE VIE à chaque minute passée dans le labyrinthe. Si vous en mourez, rendez-vous au [13](#). Si vous survivez, vous vous retrouverez à l'endroit d'où vous étiez parti. Là, si vous aimez 1rs labyrinthes - et perdre des POINTS DE VIE -, vous pourrez reprendre le même couloir en res-i ant au [72](#), ou bien emprunter le couloir orienté à l'est en vous rendant au [84](#), ou encore ouvrir une porte située au [104](#) ou bien une autre que vous trouverez au [11](#).

73

Formidable ! Le crâne en cristal de roche s'adapte parfaitement à l'échancrure, telle une main dans un gant de soie. Vous entendez alors un dé clic et le bloc de pierre glisse sur le côté, découvrant l'intérieur de l'autel. Vous glissez la main dans la cavité ainsi mise au jour et vous la retirez aussitôt en poussant un cri, une énorme araignée suspendue à vos doigts !

Heureusement, elle n'est pas venimeuse! Dès que vous vous serez débarrassé de la bestiole, vous découvrirez à l'intérieur de l'autel un petit coffret en or fermé à clé. Vous trouverez également une mince tablette de pierre sur laquelle sont inscrits en langue aztèque les mots suivants: LAISSEZ-PASSER SPÉCIAL. SI VOUS NE VOULEZ; PAS SUBIR LE COURROUX DE L'EMPEREUR, VOUS DEVREZ LAISSER LA VOIE LIBRE AU PORTEUR DE CETTE PIERRE.] SIGNÉ: MOCTEZUMA. Voilà qui pourrait se révéler utile. Quant au coffret, bien que vous ne parveniez pas à l'ouvrir, il semble avoir une certaine valeur. Vous prenez donc ces deux objets et vous retournez au [33](#) pour choisir sur la carte une nouvelle destination.

Dieu sait à quel usage pouvait bien être destiné cet édifice. Il est tellement délabré que vous seriez bien en peine de dire s'il s'agissait d'une buanderie ou d'une bibliothèque. Vos recherches ne sont pas vaines, cependant, car vous découvrez un flacon de pulque qui vous redonnera autant de Points de Vie que le chiffre obtenu en lançant un dé. Mais si c'est la cinquième dose de pulque que vous absorbez, vous devrez vous rendre directement au 96 tout de suite après l'avoir bue. Vous trouvez également une dalle de pierre qui porte une inscription. Elle est rédigée en Nahuatl, la langue des Aztèques, et bien que vous la parliez couramment, vous avez du mal à lire ce qui est écrit. Vous arrivez à déchiffrer plusieurs pictogrammes : *ozomatl*, qui veut dire singe, *cipactli* (crocodile), *malinalli* (herbe), *atl* (pluie ou eau), *itzcuintli* (chien) et *miquiztli* (tête de mort ou mort tout court). Peut-être que l'inscription signifie : « Ce singe de crocodile est sorti de l'eau, a rampé sur l'herbe et a mangé mon chien ». Ou encore : « Un singe a regardé mon chien sauter de l'herbe dans l'eau et tuer un crocodile ». Mais après tout, à quoi bon savoir ? Vous décidez plutôt de quitter ces ruines en emportant votre flacon de pulque si vous ne l'avez pas déjà bu.

Retournez à présent au **33** pour choisir sur la carte une nouvelle destination.

Vous suivez la route jusqu'à une bifurcation barrée par une trentaine de guerriers aztèques à l'aspect féroce. Le chef de cette troupe de choc s'avance vers vous et vous dévisage d'un air soupçonneux.

Alors, on veut quitter la ville ? dit-il.

- Peut-être bien, répondez-vous prudemment. J

- Pas aujourd'hui en tout cas, lance-t-il d'un air sombre. Toutes les routes sont barrées à cause d'un de ces voyous d'étrangers qui

a eu l'audace de s'enfuir sous prétexte que nos très saints prêtres voulaient lui arracher le cœur sur un autel de Teotihuacân. Tu n'aurais pas vu quelqu'un dans ce genre-là, par hasard ?

- Non, vous empressez-vous de répondre. Pas du tout, absolument pas.

- Ça ne fait rien, dit le guerrier d'un air menaçant. Nous finirons bien par rattraper cette petite crapule, ne t'inquiète pas. Nos hommes le cherchent dans toute la ville.

Il renifle d'un air méprisant puis ajoute :

- Où m'as-tu dit que tu allais ?

- Je retourne au temple dire quelques prières, assurez-vous.

Vous faites alors demi-tour en sifflotant d'un air insouciant et vous revenez au [19](#) pour choisir sur la carte une nouvelle destination.

76

Pour une victime sacrificielle, vous ne manquez pas de courage ! Les deux fauves disposent chacun de 35 Points de Vie et portent des coups qui infligent une blessure supplémentaire de +5 en raison de la puissance de leurs crocs et de leurs griffes. Ce qui ne vous empêche nullement de vous jeter sur eux sans la moindre peur.

Si les jaguars parviennent à faire de vous le plat de résistance de leur dîner, rendez-vous directement au [13](#) pour y être dévoré tout cru.

Si par extraordinaire, vous survivez à ce combat téméraire, rendez-vous au [94](#).

La montée est épuisante, mais le spectacle magnifique. Arrivé à mi-chemin, vous avez une vue imprenable sur les ruines de la ville tout entière. A mesure que vous approchez du sommet, vous apercevez une route lointaine, orientée vers le sud-ouest, qui semble mener hors de la ville, en direction de votre patrie. Vous en éprouvez une telle excitation que vous n'arrivez pas à détacher votre regard de ce chemin vers la liberté. C'est sans doute pour cette raison que vous n'avez pas remarqué le Grand Prêtre aztèque qui vous attend au sommet de la pyramide.

- Les dieux sont cléments, murmure-t-il. Ils ont ramené vers moi mon cher Colibri.

L'homme s'avance vers vous, serrant dans sa main un long couteau à la lame d'obsidienne.

Impossible d'échapper à ce cauchemar, il ne vous reste *donc* plus qu'à combattre. Son intimité avec les dieux donne au Grand Prêtre un total de 60 POINTS DE VIE et son couteau inflige des blessures de +3. Si vous sortez vivant de cette regrettable rencontre, allez fêter votre survie au [97](#). Sinon, gambadez joyeusement jusqu'au [13](#) pour y jouir d'une mort paisible en attendant *ae* faire une nouvelle tentative.

- Vous venez ? demandez-vous au garde.

Il hoche vigoureusement la tête en signe de dénégation.

- Non, pas moi ! Quiconque a un peu de bon sens fait tout ce qu'il peut pour ne pas rencontrer le Seigneur en colère plus qu'il n'est nécessaire. On risque trop de se retrouver sur l'autel du sacrifice. A partir de maintenant, vous continuez tout seul.

- Mais comment ferai-je pour retrouver mon chemin quand il en aura fini avec moi ?

Le garde a un sourire peu engageant.

- Ce ne sera peut-être pas un problème.

Vous contemplez la porte qui se trouve devant vous. Elle n'est certainement pas verrouillée car: le vol est pratiquement inconnu dans l'empire aztèque et les seuls endroits que l'on ferme soigneusement sont les cellules où sont gardés les prisonniers.

Vous passez votre langue sur vos lèvres sèches. Vous récitez une prière silencieuse, vous fermez les yeux dans un brusque accès de panique, puis vous tendez la main pour pousser la porte...

Tentez le Tout pour le Tout afin de savoir si vous allez réussir à franchir cette porte. Si votre tentative vous tue, ce sera une attaque cardiaque qui vous enverra au [13](#). Si vous survivez, relevez la tête et faites un grand pas en direction du [66](#).

79

Cet ensemble d'édifices est tellement recouvert par la végétation que les prêtres aztèques (ou n'importe qui d'autre) n'y ont certainement plus mis les pieds depuis au moins un siècle.; Pourtant, l'endroit n'est pas désert car vous entendez quelqu'un jouer doucement des mara-| cas quelque part à l'intérieur.

Si vous *avez* envie d'aller voir d'où viennent *cee* sons, rendez-vous au [123](#). Sinon, rien ne vous empêche de retourner au [33](#) pour choisir sur la carte une nouvelle destination.

80

- A en juger par la richesse de vos habits, lui dites-vous d'un ton sournois, j'imagine que vous devez transporter une belle quantité d'or, de l'or que vous avez amassé en exploitant le peuple.

- Jamais de la vie ! s'exclame l'homme, choqué.

- Et vous pensez que je vais vous croire ! répliquez-vous.

Alors, aux cris de « Cochon capitaliste ! Exploiteur des masses ! Tous unis contre la grande bourgeoisie ! » vous vous jetez sur lui.

Malheureusement pour vous, ce personnage est beaucoup plus coriace qu'il n'y paraît. Une mystérieuse potion de cactus fermenté lui a donné 90 POINTS DE VIE et même si son *poignard de cérémonie* n'augmente que de +2 les coups portés, il possède une telle habileté diplomatique dans le lancement des dés que tous ses scores sont doublés. Si cette attaque déraisonnable entraîne votre décès, rendez-vous au **13**. Si vous parvenez à survivre, vous pouvez vous emparer de son *poignard de cérémonie* +2 et retourner au **33** pour choisir sur la carte une nouvelle destination.

81

Vous attendez l'aube puis vous écoutez avec satisfaction les exclamations consternées que provoque la découverte de votre disparition. Le prince Nezahualcoyotl et ses hommes partent aussitôt à votre recherche mais, comme vous êtes rusé, vous vous cachez au sommet d'un grand cactus où l'on ne peut vous voir. Un peu plus tard, vous entendez le prince donner l'ordre d'arrêter les recherches, puis le pas de la troupe s'éloigner sur la route. Vous descendez alors de votre cactus et vous ôtez les quatre-vingt-sept épines qui se sont plantées dans votre pagne. Ensuite, vous rejoignez d'un pas allègre la route qui mène vers la liberté. - Où vas-tu comme ça, Joli Soleil? demande soudain une voix familière.

Le *prince* est encore plus rusé que vous *car* il vous attendait en *compagnie de* la moitié de ses hommes, tandis que l'autre moitié s'éloignait pour vous faire croire que la voie était libre. Avec un pâle sourire, vous vous laissez dépouiller de vos armes sans discuter et vous accompagnez les guerriers vers votre destinée qui vous attend au **54**.

82

La porte ne permet pas de sortir, elle ouvre sur un passage situé entre la muraille extérieure et la muraille intérieure. Il est évident que personne n'est passé par ici depuis un bon moment. Pour votre plus grande joie, vous découvrez cinq flacons remplis de pulque, le jus fermenté du maguey. Chaque dose de pulque vous rendra autant de Points de Vie que le chiffre obtenu en lançant un dé. Mais lorsque vous boirez la cinquième dose, vous devrez vous rendre directement au [96](#), quel que soit l'endroit où vous vous trouverez à ce moment-là.



En attendant, si vous n'avez pas *encore* bu cette cinquième dose, le seul moyen de sortir d'ici, c'est de retourner au [4](#).

83

Désolé, dites-vous d'un ton prudent, mais j'ai hien peur d'avoir des choses beaucoup plus importantes à faire que de m'occuper de ces jeux stupides.

Pour ne rien vous cacher, il semble bien que vous alliez au-devant de quelques ennuis. Vous voyez en effet surgir au bord de la route l'un des guerriers aztèques les plus féroces qu'on puisse imaginer. Pas du genre à porter la grossière étoffe de *nequem* blanc en fils d'aloès, réservée nux soldats de rang inférieur. Ce n'est pas non plus sur ses épaules qu'on verra un de ces gilets de coton typiques des guerriers de rang moyen. Non, celui-ci porte une armure d'or et d'argent et un manteau de plumes. Son

casque a la forme d'un jaguar et il est orné d'un magnifique plumet. L'homme arbore également un collier, des bracelets et des boucles d'oreilles en or incrusté de pierres précieuses. Il s'avance vers vous d'un pas martial.

- Avec moi, tu atteindras les sommets. Songe un peu : les acclamations de la foule, ta propre émission de télé quand elle aura été inventée. ! Et mes honoraires ne seront que de dix pour cent après déduction des frais.

Vous esquissez un geste pour saisir une arme. Il semble peiné.

- Pourquoi faire tant d'embarras ? Quel mal y a -t-il à amasser un peu d'or quand on est encore jeune ?

Mais il ne parvient pas à vous faire changer d'avis. Vous vous jetez sur lui, en remuant déjà les dés, bien décidé à porter le premier coup. A ce moment, une troupe de cinquante soldats lourdement armés s'avance derrière lui.

Ce n'est pas une très bonne nouvelle. Si vous avez vraiment envie d'affronter cinquante et un guerriers d'élite, armés chacun d'une épée (+10), d'une lance (+10), d'un arc (+10) avec cinquante et une flèches (+10), sans parler des armures qui diminuent de 20 points chaque coup reçu, ne vous gênez surtout pas et rendez-vous tout de suite au [13](#) pour méditer sur votre témérité. Si, au contraire, vous préférez choisir un repli stratégique, rendez-vous plutôt au [11](#).

84

Les murs du couloir sont ornés de tapisseries représentant des sacrifices humains. Vous vous demandez ce qui a rendu les Aztèques si assoiffés de sang. Selon la tradition, ils étaient jadis beaucoup plus fréquentables. Mais, il y a deux siècles de cela, ils ont introduit le sacrifice dans leur religion. On dit qu'ils avaient peur de la fin du monde et qu'ils sacrifiaient des êtres humains pour essayer de l'empêcher. Vous chassez ces pensées de votre esprit car, à présent, les tapisseries représentent des animaux

exotiques - ce qui devrait signifier que vous approchez de la ménagerie des monstres. En effet, quelques instants plus tard, vous vous retrouvez devant les trois portes dont vous avez peut-être déjà entendu parler de la bouche même de l'empereur.

La *porte de gauche* mène au [107](#), celle *du milieu* au 121 et celle *de droite* au [136](#).

85

Avec précaution, vous pénétrez à l'intérieur des ruines, avançant en silence vers la source du bruit. Une silhouette recroquevillée se dessine dans la pénombre. C'est un homme assis sur une pierre et il tousse, tousse, tousse. Peut-être s'agit-il de l'un des prêtres qui cherchent à vous tuer, mais vous ne pouvez en être certain dans cette obscurité.

En tout cas, si vous l'attaquez par surprise, vous pourrez porter le premier coup sans même avoir besoin *de lancer le dé*. Si vous souhaitez vous jeter sur l'homme secoué *de toux*, rendez-vous au [69](#). Si vous préférez bavarder tranquillement avec lui, ce qui pourrait lui *donner* l'occasion de vous *couper* la tête, rendez-vous au [43](#). Si vous estimez trop pénible d'avoir à prendre ce genre de décision, rien ne vous empêche de retourner silencieusement au [33](#) pour choisir sur la carte une nouvelle destination.

86

Essayer, c'est une chose, mais réussir ?

C'est seulement en tentant le Tout pour le Tout que vous saurez ce qu'il en est. Si votre tentative est couronnée de succès, vous pourrez soit emprunter le couloir orienté au *nord* en vous rendant au [72](#), soit explorer celui orienté à l'est en vous rendant au [34](#), soit aller voir ce qu'il y a derrière les portes situées au [104](#) et au [118](#) Mais si votre tentative échoue, vous n'aurez guère le choix qu'entre le [13](#), le [13](#) ou le [13](#).

87

Cet endroit était un magasin. Peut-être pas au temps des Toltèques, mais les Aztèques l'ont sans doute fréquenté récemment. Il y a même un papier en feuille d'aloès affiché sur la porte pour indiquer les marchandises disponibles* Vous écarquillez les yeux en lisant la liste :

Robes de coton 10 Manteaux de plumes 0 Armure ornementale, vases assortis 17 Assiettes 22, Cristal 1 Roche 1, Parchemin 1 Jarres *d'ambre* assorties 70 Ustensiles en cuivre 16

Et ainsi de suite. Beaucoup de choses que vous aimeriez avoir - surtout le parchemin. Aussi vous hâtez-vous de pousser la porte.

Quelle *déception!* Quelqu'un est venu ici avant vous et a presque tout emporté. La seule chose *de* valeur qui reste, c'est une armure ornementale en or. L'ennui, c'est qu'un serpent à sonnette endormi est lové en plein milieu... Qu'allez-vous faire? Si vous voulez vraiment vous approprier cette armure, vous devrez neutraliser le reptile, ce que vous pouvez tenter de faire en vous *rendant* au **9**. Si vous préférez abandonner, ressortez lentement et silencieusement pour retourner au **33** et choisir sur la carte une nouvelle destination.

88

Vous avez de la chance, vous venez de trouver un flacon de pulque !

Quelqu'un a dû le perdre là, ce qui n'a rien d'étonnant car cette route est l'une des plus fréquentées de Tenochtitlan et c'est la voie la plus souvent empruntée par les caravanes de marchands. Cette trouvaille est peut-être un heureux présage. Vous vous hâtez le long de la route jusqu'à ce que vous aperceviez un poste de garde fortifié qui barre la chaussée à l'endroit où elle rejoint le pont reliant la ville à la terre ferme, de l'autre côté du lac de la Lune. Présage ou pas, une longue file d'attente s'étire devant le poste de garde. Vous vous joignez à la queue et vous demandez,

mine de rien, à un vieux marchand aztèque ce qui se passe ici. Il hausse les épaules et répond : - Ils contrôlent tout le monde. On dit qu'ils cherchent un prisonnier évadé. Vous voulez acheter quelque chose pendant qu'on attend? J'ai du pulque, une armure ou des armes, si ça vous intéresse.

Il n'est pas question de poursuivre votre chemin dans cette direction. Etes vous intéressé par la proposition du marchand? Si vous souhaitez lui acheter quelque chose, rendez-vous au [101](#). Sinon, retournez au [19](#) pour y choisir une nouvelle destination, mais n'oubliez pas de lancer un dé pour savoir combien de doses de pulque contient le flacon que vous avez trouvé sur la route. Chaque dose vous redonnera autant de POINTS DE VIE que le chiffre obtenu en jetant un dé mais lorsque vous boirez votre cinquième dose, vous devrez vous rendre au [96](#) après avoir noté le numéro où vous vous trouvez afin d'y revenir ensuite.

89

Il fait sombre, ici. Très sombre. Vous avancez à tâtons en parvenant tout juste à distinguer les silhouettes d'énormes statues de pierre au visage menaçant. Vous avancez encore un peu mais, à mesure que vous vous éloignez de l'entrée du temple, l'obscurité s'épaissit.

Souhaitez-vous poursuivre ainsi votre chemin dans le noir? Il pourrait bien y avoir un millier de prêtres aztèques ici sans que vous puissiez les voir jusqu'à ce que vous finissiez par vous embrocher sur leurs couteaux. Si vous souhaitez continuer à avancer, rendez-vous au [3](#). Si vous préférez rester prudent, vous avez encore une chance - la dernière! - de sortir d'ici en retournant au [56](#) pour faire un autre choix.

90

Malgré des années et des années d'intempéries, malgré les attaques de la végétation, malgré la terre qui la recouvre à moitié, la grande pyramide du Soleil paraît beaucoup plus impressionnante que n'importe quel autre monument de la

capitale aztèque. Les Toltèques étaient véritablement des maîtres bâtisseurs et vous vous demandez où ils ont bien pu acquérir un tel savoir. Vos interrogations ne vous sont cependant d'aucun secours car, en cet instant, personne ne sait d'où sont venus les Toltèques, ni ce qui leur est arrivé après qu'ils eurent fondé cette ville autrefois puissante.

Vous levez les yeux. La pyramide s'élève sur six niveaux jusqu'à la plate-forme qui s'étend à son sommet. Un chemin en zigzag permet d'y monter. S'étalant sur les faces nord, est et sud, vous voyez une immense plate-forme à laquelle on accède par une échelle de bois brut.

Si vous le souhaitez, vous pouvez *monter* le *long* du chemin en zigzag en vous *rendant au 77* ou bien escalader l'échelle en vous *rendant au 56*. Sachez *cependant* qu'en raison de l'extrême fragilité de cette échelle il vous faudra tenter le Tout pour le Tout avant de pouvoir y grimper sans *dommage*.

Mais - sait-on jamais? - peut-être déciderez-vous de faire preuve d'un peu de bon sens pour une fois: dans ce cas, vous retournerez au **33** pour choisir sur la carte une nouvelle destination.

91

Bien qu'il soit moins haut que la pyramide du Soleil à Teotihuacán, le Grand Temple de Tenochtitlan est presque aussi impressionnant. Les marches se succèdent, interminables,] jusqu'à la plate-forme située au sommet. Cet immense monument a été construit en terre recouverte de briques, ce qui ne devrait pas lui garantir une existence aussi longue que les édifices bâtis en pierre, mais il durera encore longtemps, sans nul doute.

Vous grimpez peu à peu les volées de marches,] en faisant le tour de chaque terrasse pour trouver l'escalier qui permet d'atteindre le niveau supérieur. Jusqu'à présent, la chance est avec vous.

Vous finissez par atteindre le sommet. Sur la plate-forme s'élèvent deux tours, d'une quinzaine de mètres chacune. Elles renferment les grandes idoles de pierre que les Aztèques ont longtemps adorées.

Devant les tours se trouve la chose qui a hanté! tous vos cauchemars, la pierre du sacrifice, aménagée entre deux grands autels. Depuis deux cents ans, maintenant, les! Aztèques ont coutume de sacrifier des êtres humains et vous êtes bien placé pour savoir qu'ils ont prévu de faire de vous leur prochaine victime.

Vous vous mettez à frissonner et la force qui vous a poussé à monter jusqu'ici s'évanouit soudain. Vous tournez les talons pour repartir... et vous vous retrouvez nez à nez avec trois prêtres.

Au moins, ils ne sont que la moitié de l'habituel groupe de six. Mais c'est la seule bonne nouvelle. Car, par ailleurs, chacune de ces brutes dispose de 45 POINTS DE VIE et d'un poignard sacrificiel (+5), ce qui en fait des adversaires redoutables, même si leurs vêtements se réduisent a un pagne et a une cape de plumes, insuffisants pour assurer la moindre protection. Vous avez maintenant deux possibilités : combattre ou fuir. Mais, avant ae prendre le large, vous devrez tenter le Tout pour le Tout afin de savoir si vous réussirez a leur échapper. Si la tentative vous tue, rendez-vous au [13](#). Si vous parvenez a passer devant eux et à vous enfuir, courez jusqu'au [19](#) où vous pourrez choisir sur la carte une nouvelle destination. Si vous préférez combattre (ou si vous échouez en tentant le Tout pour le Tout) et que vous parveniez à tuer les trois prêtres, vous serez libre de revenir au [19](#) pour faire un nouveau choix.

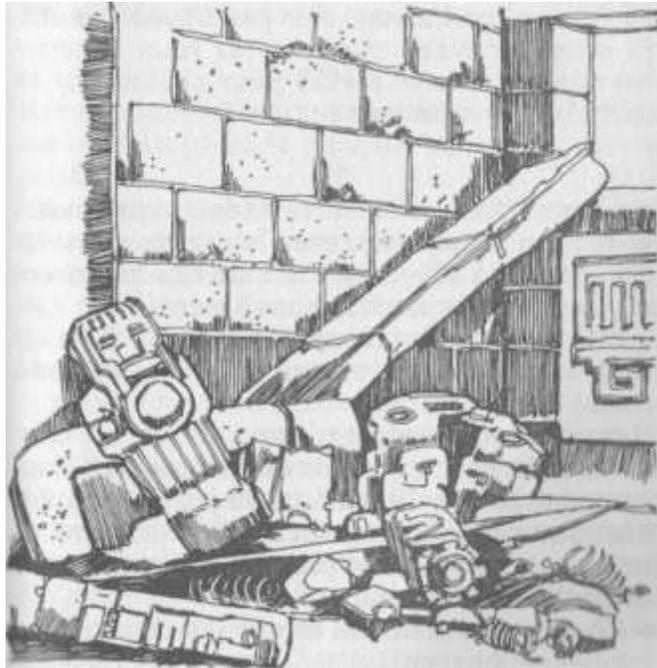
Si les prêtres vous tuent, transportez votre carcasse ensanglantée au [13](#). Mais ces prêtres, comme la plupart des Aztèques, vont essayer de vous capturer vivant. C'est ce qu'ils parviendront à faire s'ils font tomber votre total de POINTS DE VIE à moins de 10 mais a plus de 1. Si les prêtres réussissent a vous faire prisonnier, rendez-vous au [21](#).

La plupart des édifices qui vous entourent tombent en ruine mais, pour une raison que vous ignorez, celui qui se trouve le plus près de vous semble quasiment intact. Bien entendu, il est recouvert de végétation, comme tout le reste de la ville, mais sa structure donne l'impression d'une surprenante solidité. Ce qui vous paraît encore plus étonnant, c'est qu'aucun signe n'indique que des Aztèques s'y soient rendus récemment. Vous êtes prudent, mais curieux, et vous vous approchez avec précaution d'une ouverture qui constitue apparemment l'entrée principale du bâtiment. Vous ne percevez aucun son à l'intérieur et vous entrez sur la pointe des pieds.

Vous vous apercevez bientôt qu'il ne s'agit pas d'une maison primitive, en dépit de son âge, mais d'une sorte de complexe d'habitation.! Certaines pièces donnent les unes sur les autres en formant un véritable labyrinthe. Les pièces elles-mêmes sont plutôt petites - deux mètres carrés ou deux mètres sur quatre la plupart du temps - mais il en existe quelques-unes beaucoup plus vastes, comme s'il s'agissait d'appartements familiaux ou de cuisines communes. Au cours de votre exploration, vous découvrez divers objets intéressants. Dans plusieurs pièces sont rassemblées des sculptures représentant surtout des lapins, et en fouillant les débris qui jonchent le sol d'un petit couloir, vous trouvez des dizaines d'os de lapin. Les gens qui habitaient là vouaient peut-être un culte aux lapins. Ou alors, plus vraisemblablement, ils les élevaient pour les manger. En poursuivant votre

chemin dans le labyrinthe, vous découvrez un véritable trésor d'objets parfaitement inutiles. Il y a là des dizaines de figurines d'argile soigneusement modelées et quelques armes très anciennes (malheureusement hors d'usage), autant d'indices indiquant que plusieurs familles ont vécu ici dans des temps anciens. Et y sont mortes, à en juger par les restes funéraires qui, jadis enterrés dans le sol, ont été mis au jour par un quelconque tremblement de terre depuis longtemps oublié. Cet endroit est

véritablement exceptionnel, à la différence de votre propre maison rudimentaire, ou même des meilleures maisons aztèques. Vous glissez une figurine d'argile dans votre sac en guise de souvenir et vous tournez les talons pour revenir sur vos pas.



Mais n'oubliez pas que cette construction est un vrai labyrinthe!

Lancez deux dés. Si vous obtenez 2, 3 ou 4, vous trouverez sans mal le chemin qui vous permettra de retourner au **33** pour choisir sur la carte une nouvelle destination. Si vous faites 5, 6 ou 7, vous vous retrouverez au **40**, dans un étrange bric à brac. Si vous obtenez un chiffre plus élevé, vous perdrez 3 POINTS DE VIE. Si vous en mourez, rendez-vous d'un pas titubant au **13**. Si vous survivez, vous pourrez vous estimer heureux et revenir au **33** pour choisir sur la carte une nouvelle destination.

- À votre place, je les tuerais tous, marmonnez-vous d'un air sombre, avec la maigre consolation que si la révolte réussit, de tels massacres n'auront plus jamais lieu dans l'avenir.

- Magnifique ! s'exclame Moctezuma d'un air ravi. Enfin quelqu'un qui réagit selon mon cœur !

Il se tourne vers ses courtisans.

- Vous entendez ça, bande de mollassons ? Vous entendez ce que dit le héros du jeu de balle? Il faut davantage de sacrifices. Des dizaines de milliers de sacrifices en plus. Ce héros exige que coulent des flots de sang.

- Ce n'est pas vraiment ce que j'ai dit... protestez-vous faiblement.

Mais Moctezuma ne vous prête aucune attention.

- Souhaiterais-tu voir mes monstres? vous demande-t-il.

Vous tiquez.

- Vos monstres ?

- Dans ma ménagerie, il y a des monstres en plus des animaux, explique Moctezuma. La plupart de mes visiteurs ont très envie de les voir. Et toi?

Voilà un choix beaucoup moins douloureux d'un point de vue moral! Si vous voulez visiter la ménagerie, allez au [51](#). Sinon, rendez-vous plutôt au [30](#).

94

Bravo ! Meurtri et ensanglanté, mais la tête haute, vous posez le pied sur les deux cadavres prostrés.

Vous ouvrez alors la bouche pour lancer un triomphant cri de guerre mais comme vous ne voulez pas prendre le risque d'être entendu par des oreilles ennemies, vous vous contentez d'émettre un triomphant murmure. Vous remarquez alors un sac fabriqué avec cette étoffe de toile particulièrement solide dont se servent les envahisseurs espagnols. À l'intérieur, vous trouvez suffisamment de poudre et de balles pour tirer dix-huit coups d'une arme à feu. Le sac contient également quatre énormes pilules dans un sachet sur lequel est écrit : *Préparé par le Senor Diego de Landa de Calderones, apothicaire des écuries royales de Sa Majesté l'Empereur Charles Quint.*

Les pilules paraissent encore plus redoutables que la poudre et les balles.

C'est un coup de chance, surtout si vous possédez un mousquet. Et ces pilules sont également très utiles, elles constituent un remède de cheval si vous parvenez à les avaler. Chacune d'elles vous *rendra* autant de POINTS DE VIE que le chiffre obtenu en lançant deux des.!! Retournez à présent au **33** pour choisir sur la carte une nouvelle destination, à moins que vous ne souhaitiez explorer l'édifice d'où se lève un bruit de toux, à votre gauche. Vous vous *rendrez* dans ce cas **85**.

95

L'endroit vous semble engageant. La route est large et droite, comme toutes les principales voies de communication aztèques. Elle vous semble presque dégager un parfum de liberté. Sauf que, un peu plus loin, vous apercevez une foule nombreuse qui s'avance vers vous. À mesure qu'elle approche, vous entendez s'élever diverses exclamations de fureur.

- Que se passe-t-il ? demandez-vous.

- Pas la peine d'aller là-bas, vous lance d'un ton aigre une femme aux cheveux longs. Il y a toute une armée qui barre le passage et qui fait faire demi-tour à tout le monde. Un moustique n'arriverait pas à passer.

- Mais pourquoi ? vous étonnez-vous, bien que vous ayez une petite idée sur la question.

- Qu'est-ce que vous voulez que j'en sache? réplique la femme.

Cette réponse ne vous étant d'aucun secours, vous n'avez plus qu'à retourner au [19](#) pour choisir sur la carte une nouvelle destination.

96

Vous vous sentez bien. Vraiment très bien. Vous vous sentez même si bien que vous vous mettez à danser. Et, soudain, vous vous rappelez que ces maudits Aztèques réservent toujours aux prêtres la cinquième coupe de pulque. Vous comprenez pourquoi, à présent. La sensation que vous éprouvez est véritablement merveilleuse. Vous tournoyez, vous chantez et... oh, là, là, vous êtes en train de vous évanouir !

Lancez deux dés. Si vous faites 2, 3 ou 4, vous vous réveillez au 16. Si vous obtenez 5, 6 ou 7, vous vous réveillez au 10. Si les dés vous donnent 8, 9 ou 10, vous reprenez conscience avec un mal de tête épouvantable et une terrible crise d'amnésie qui vous renvoie au 1. Enfin, si vous faites 11 ou 12, vous vous réveillez au numéro où vous avez bu le pulque et vous vous apercevez que, par un mystère qu'il vaut mieux renoncer à élucider, vous êtes en possession d'un vase scellé contenant une dose de cacao moussieux qui vous *rendra votre* total maximum de POINTS DE VIE dès que vous aurez décidé de la boire.

97

À présent que vous êtes débarrassé du Grand Prêtre, vous vous approchez de l'autel, une table de pierre maculée de taches fort

intéressantes. À l'une des extrémités de la table, vous remarquez une étrange échancrure de la taille de

votre tête, mais vous seriez bien incapable de dire à quoi elle peut servir. Vous vous apprêtez à repartir lorsque vous apercevez une inscription sur le côté de l'autel. Il s'agit d'un glyphe qui se lit *miquiztli*. Tout d'abord, vous pensez que ce mot qualifie simple-] ment l'autel puisque *miquiztli* signifie «mort». Mais littéralement *miquiztli* veut dire « crâne ». | Et soudain l'inscription prend tout son sens;! Vous la déchiffrez ainsi :

PLACEZ LE CRÂNE DANS LE TROU DE L'AUTEL Le front soucieux, vous vous demandez ce qu'il convient de faire.

Pour tout *dire*, *votre* choix est limité. Si vous voulez mettre votre tête dans l'échancrure *de* l'autel, rendez-vous au [119](#). Si vous disposez d'un *autre!* crâne qui puisse faire l'affaire, rendez-vous au [73](#).¹ Si vous ne souhaitez ou ne pouvez faire ni l'un ni l'autre, il ne vous reste plus qu'à redescendre de la pyramide pour retourner au [33](#) où vous choisirez, sur la carte une nouvelle destination.

98

Dans un élan de folie, vous vous précipitez sur ! l'animal qui saisit aussitôt ses dés, bien décidé à frapper le premier.

Si c'est vous qui arrivez à porter la première attaque et que vous parveniez à tuer le putois d'un seul coup, vous pourrez pénétrer à l'intérieur de la plus *grande* des deux pyramides en **vous rendant au [137](#)** ou grimper à son sommet en **vous rendant au [155](#)**, ou *encore* redescendre au [52](#) pour y faire un autre choix.

Mais si c'est le putois qui porte le premier coup ou s'il parvient à riposter avant que vous ayez eu le temps de le tuer, vous sentirez plus mauvais *que* l'aisselle d'un Aztèque pendant tout le reste *de* votre aventure. Vous devrez en outre subir les effets immédiats de cette *odorante* situation: pour cela, lancez deux dés. Si vous obtenez 2, la puanteur vous tue et vous envoie au [13](#). Si vous

obtenez entre 3 et 6, vous vous rendez d'un pas titubant au **23**. Si vous obtenez entre 7 et 9, vous vous rendez d'un pas chancelant au **65**. Enfin, si vous obtenez entre 10 et 12, vous vous rendez d'un pas flageolant au **79**.

99

La végétation est devenue si dense à présent qu'il vous est impossible de tenir debout, mais vous poursuivez bravement votre chemin en rampant dans l'obscurité tandis que les grognements, hurlements et rugissements se rapprochent. Mais, soudain, le sol se dérobe. Ce qui n'a rien d'étonnant car vous venez de ramper à la surface d'un gigantesque piège camouflé, construit par les Aztèques pour capturer du gibier. Les fragiles brindilles qui dissimulent le piège cèdent aussitôt sous votre poids. Pendant un instant, le temps semble s'arrêter, vous avez l'impression d'être suspendu en l'air, puis vous plongez au fond de la fosse.

En tombant sur six pieux pointus plantés dans le sol et enduits d'un poison très efficace. Vous avez tout juste le temps de percevoir un terrible bruit de succion au moment où les pieux pénètrent dans la chair tendre de votre *corps* juvénile, puis de vous débattre vainement pendant quelques instants avant de vous précipiter au **13** où l'autre monde vous attend à bras ouverts.

100

Tout le monde parle du merveilleux réseau de communication bâti par les Toltèques - aussi remarquable, sinon plus que les grandes routes des Aztèques. Malgré la végétation qui le recouvre, vous semblez distinguer un ancien carrefour aménagé par les Toltèques. En contemplant longuement le revêtement délabré, vous vous sentez gagné par un ennui qui vous pousse à revenir au **33** avec l'espoir d'y choisir une destination plus intéressante. Mais soudain... la silhouette sombre d'un homme très bien vêtu surgit des buissons.

- Arrière ! s'écrie-t-il. Vous voyez bien que je suis sur une route !

En l'observant, vous remarquez deux choses. D'abord, cet homme n'a pas l'apparence d'un Aztèque, ce qui est très rassurant, ensuite, son manteau de plumes et sa jupe de coton sont de la meilleure qualité. Voilà un homme riche et important, bien qu'il ait l'air très nerveux. Vous levez les mains dans un geste d'apaisement.

- Ne vous inquiétez pas, lui dites-vous d'un ton courtois, vous n'avez rien à craindre de moi. A moins, bien sûr, que vous ayez l'intention de m'attaquer.

- Je ne veux attaquer personne, réplique l'homme. Je suis ambassadeur !

C'était donc ça ! En tant qu'ambassadeur d'une des nombreuses nations vassales de l'empire aztèque, la sécurité de cet homme est garantie par les autorités aztèques. Il doit être traité avec respect et protégé.

Mais seulement s'il reste sur les principales voies de communication. S'il s'écarte des grandes routes, il perd du même coup tous ses privilèges et peut devenir une cible pour quiconque aurait envie de taper sur un étranger. Pas étonnant qu'il se montre nerveux. Ici, il se trouve à des kilomètres d'une grande route. De toute évidence, il s'est complètement perdu.

Vos choix sont limités. L'homme étant *perdu*, sans défense, sans protection, peut-être même sans arme, vous pouvez l'attaquer en vous rendant au [30](#). Vous pouvez également vous désintéresser de lui et retourner au [33](#) pour choisir sur la carte une nouvelle destination. Enfin, si vous avez pitié de lui, vous pouvez essayer de l'aider en vous *rendant* au [125](#).

Le marchand défait son ballot et déploie ses marchandises.

- De l'excellente qualité pour pas cher, dit-il. Il y a quelque chose qui vous intéresse ?

Les articles suivants sont disponibles aux prix indiqués: une épée (+5) a un roseau de poussière d'or; un javelot (+10) pour cinq roseaux de poussière d'or; un flacon de pulque (6 doses) pour cinq T en métal; un carquois de flèches pour un roseau de poussière *d'or*; un sortilège *de* mort aztèque pour dix roseaux de poussière d'or (si vous l'achetez, rendez-vous au [144](#) pour en savoir un peu plus); une figurine représeni-j tant Quetzalcoatl pour quatre T de métal; une cuirasse de coton matelassé (-5) pour trois roseaux de poussière d'or; une grenouille *en* stéatite pour cinq graines de cacao. Achetez ce que vous voulez, dans la mesure de vos moyens, et retournez au [19](#) pour choisir sur la carte une nouvelle destination.

Ça, c'est la vie ! Le soleil brille, les oiseaux chantent et vous avez échappé aux effroyables rites sacrificiels des prêtres aztèques. Si l'empereur Moctezuma pensait que le seul moyen d'arrêter les Espagnols consistait à vous offrir en sacrifice dans la ville de Teotihuacân, peut-être que votre fuite signifie que les envahisseurs vont remporter la victoire. Vous avez un ami, un certain Xolotl, qui se méfie un peu des Espagnols. Il pense que les hommes blancs sont trop assoiffés de sang pou] qu'on puisse leur faire confiance. Pourtant, personne ne peut être pire que les Aztèques. Leia empire s'étend à présent sur de vastes territoires et ils continuent à mener une guerre incessante, non pour conquérir de nouvelles contrées, mais pour capturer des prisonniers Chaque fois que c'est possible, ils épargnent la vie de leurs ennemis. Dans un premier temps tout au moins, car lorsqu'ils les font prisonnier: et les amènent dans leur terrible capitale, c'est pour les offrir en sacrifice à leurs dieux.

Il y a six cents temples en forme de pyramide dans cette cité sanglante et chacun d'eux comporte un autel sacrificiel dont il est fait un fréquent usage. Quelle que soit la malfaisance des Espagnols, ils ne peuvent rivaliser avec une telle cruauté.

En dépit de ces sombres pensées, vous continuez d'avancer d'un pas léger et même bondissant. Vous ne vous êtes pas senti aussi bien depuis la dernière fois que vous avez bu un peu trop de pulque. Vous allez enfin rentrer chez vous ! Chez vous ! Rentrer chez...

- Où vas-tu comme ça, Joli Soleil ? demande une voix douce qui s'élève des broussailles au bord de la route.

Vous faites volte-face, prêt à vous défendre contre toute attaque.

- Qui est là ? vous écriez-vous. Que me voulez-vous?

Un petit rire retentit dans la jungle.

- Je suis un découvreur de jeunes talents, répond la voix. Je veux faire de toi une star du sport !

Voilà une *proposition* inhabituelle dans un tel lieu, mais, après tout, c'est peut-être une bonne idée. Si vous souhaitez *accompagner* de votre plein *gré ce découvreur* de jeunes talents, rendez-vous au [159](#). Si vous aimez mieux être jeté dans l'huile bouillante plutôt que de lui *répondre* favorablement, rendez-vous au [83](#). Enfin, si vous souhaitez avoir un peu plus de détails sur sa proposition, rendez-vous au [8](#).

103

Cette large route aboutit à une sorte de pont qui mène sur la terre ferme et permet de quitter cette maudite ville en rejoignant la rive du lac de la Lune.

Vous vous hâtez de la suivre en essayant de ne pas vous faire remarquer, mais lorsque le pont est en vue, vous apercevez un barrage contrôlé par une bonne vingtaine de guerriers aztèques lourdement armés.

Inutile de songer à les combattre, ils sont trop nombreux. Vous pouvez essayer *de* les convaincre *de* vous laisser passer en vous *rendant* au 120. Sinon, il ne vous reste plus qu'à retourner au [19](#) pour choisir sur la carte *une* nouvelle destination.

104

A l'instant même où vous ouvrez la porte, vous comprenez que vous avez commis une erreur. Vous êtes en effet tombé sur cinq membres de la garde impériale, cinq hommes très grands, très forts et avec une très nette tendance à la paranoïa.

- Un assassin ! crie l'un.
- Un rebelle ! hurle un autre.
- Une menace pour notre empereur vénéré ! vocifère un troisième.

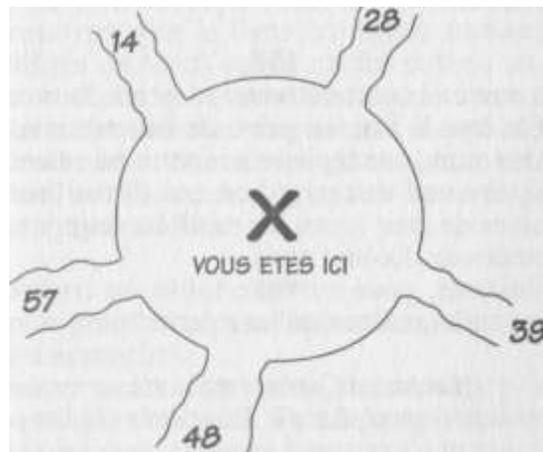
Les deux derniers se contentent de grogner d'un air menaçant.

Votre seul avantage, c'est que vous les avez pris par surprise, vous pouvez donc les attaquer en portant le premier coup. Rendez-vous ?our cela au [34](#). Si vous préférez, vous pouvez prendre le temps de leur expliquer que vous êtes ci à l'invitation de l'empereur. Kendez-vous dans ce cas au [47](#). Enfin, vous pouvez essayer de vous enfuir à toutes jambes en vous rendant au [66](#).

105

Vous vous trouvez dans une salle souterraine éclairée par des torches fixées aux murs. La salle elle-même est à peu près circulaire, elle l'ait environ huit mètres de diamètre et cinq passages obscurs permettent d'en sortir. En levant la tête, vous constatez qu'il n'existe aucun moyen de remonter à l'endroit d'où vous êtes tombé.

Il semble *donc* que vous soyez contraint d'explorer un ou plusieurs de ces tunnels. Voici un plan sommaire qui vous aidera peut-être (ha! ha! ha!)



14 28 39 48 57

à faire votre choix, mais vous feriez bien de prendre une torche pour vous éclairer car ces passages sont plongés dans le noir complet. On pourrait même ajouter, sans vouloir vous faire peur, qu'ils sont silencieux comme une tombe...

106

Vous l'avez échappé belle et le malheur du ser-1 pent va faire votre bonheur car, maintenant que vous l'avez tué, vous allez recueillir le contenu de ses glandes à venin et vous constituer ainsi un antidote contre les poisons qui pourraient vous menacer à l'avenir. L'antidote ne vous rendra aucun Point de Vie, mais il

vous permettra de poursuivre votre aventure en étant insensible à tous les poisons, quels qu'ils soient.

Lancez un dé pour savoir de combien de doses d'antidote vous disposerez puis serpenitez jusqu'au **33** pour choisir sur la carte une nouvelle destination.

107

Vous ouvrez la porte et vous pénétrez dans ce qui semble être le bureau privé de Moctezuma. Sur l'un des murs, une tapisserie montre un calendrier aztèque avec des glyphes qui détaillent les semaines de cinq jours, les mois de vingt jours et les années de dix-huit mois. Au dessous, posé sur une table, se trouve un papier sur lequel quelqu'un a écrit :

Le mot de passe est Coatlicue (Huitzilopochtli est le Dieu de la Guerre)

Tout cela est fort intéressant et mérite *d'être* étudié de près, surtout si vous aimez les calendriers ou si vous avez un jour besoin d'un mot de passe mais, pour l'instant, tout ce qui vous reste à faire, c'est de retourner dans le couloir où vous pourrez choisir d'ouvrir la porte située au centre en vous *rendant* au 121 ou celle située à droite en vous *rendant* au **136**. Vous avez également la possibilité de remonter le couloir jusqu'à l'endroit où vous vous trouviez *précédemment* pour emprunter le couloir orienté au nord en vous *rendant* au **72** ou bien ouvrir la porte qui se trouve au **104**.

108

Vous prenez le document dans le coffret et vous vous apercevez que vous tenez entre les mains un Sortilège de Mort toltèque !

Pour savoir ce que signifie ce sortilège, notez le *numéro* auquel vous vous trouvez, puis rendez-vous au **144**. Lorsque vous reviendrez ici, vous *apprendrez que* le livre contient autant de Sortilèges de Mort que le chiffre obtenu en lançant un dé, ce qui

pourrait bien vous servir tout de suite. Une fois que vous saurez à quoi vous en tenir sur le *contenu de* votre document, le moment sera venu de combattre les prêtres en vous *rendant au* [156](#).

109

À votre grande surprise, le garde sourit en vous voyant approcher.

Bienvenue au temple de Quetzalcôatl, pèlerin, lance-t-il joyeusement. Tu ne peux pas savoir à quel point nous sommes heureux de te voir !

Il vous ouvre alors la porte, vous fait entrer et la referme derrière vous. Vous jetez un regard alentour. Vous vous trouvez dans une salle sans fenêtres, mais brillamment éclairée par des torches. Au centre est dressée une petite pyramide dont le sommet est constitué d'une surface plane sur laquelle est étendu un jeune homme apeuré immobilisé à la manière traditionnelle par cinq prêtres, un pour chaque bras, un pour chaque jambe, un pour la tête, tandis qu'un sixième prêtre, souriant largement, brandit un poignard sacrificiel. Le prêtre au poignard vous aperçoit.

- Bienvenue, pèlerin, dit-il. Tu arrives au bon moment. Nous allons offrir ce garçon aux dieux pour nous faire pardonner nos péchés.

Vous comprenez aussitôt où vous êtes. Vous êtes entré dans la chapelle privée de Mocte-zuma en plein office du dimanche.

Et maintenant, qu'allez-vous *décider*? Si vous essayez *de* sauver *ce garçon*, il est probable que les prêtres vous tueront, mais vous pouvez *quand* même faire une telle tentative au [133](#). D'un autre côté, il est urgent *de* sauver vos parents et vous préférerez peut-être sortir *d'ici* au plus vite pour essayer l'une *de* s autres portes au [128](#), au [140](#) ou au [156](#).

110

- Je ne vais pas me laisser arrêter par deux malheureux Aztèques mangés aux mites ! vous écriez-vous.

- Au secours ! crie l'un des gardes.

- Au secours ! crie son collègue.

- Au secours ! crient-ils d'une même voix. A cet instant, 7 000 hommes en armes surgissent de nulle part et se précipitent à la rescousse.

Chacun de vos 7 002 adversaires dispose de 50 POINTS DE VIE et d'une épée (+5). La bonne nouvelle, c'est que vous avez le droit de porter le premier coup. *Des* la fin du combat, vous vous rendez au [13](#) pour profiter d'un repos bien mérité.

111

Vous avez beau chercher, vous ne trouvez strictement rien.

Cette fois, vous n'avez vraiment plus d'autre choix que de retourner au [105](#) pour vous dépêcher d'y faire un nouveau choix.

112

Tentez le Tout pour le Tout mais si vous faites un 2, n'en tenez pas compte car même quelqu'un d'aussi doué que vous ne parviendrait pas à se tuer en cherchant simplement quelque chose.

Si vous avez de la chance dans votre tentative, vous découvrirez un passage secret qui vous mènera au [44](#). Mais même si la chance vous fait défaut, vous avez eu raison de chercher car vous remarquez un rai de lumière indiquant une sortie au [16](#). Si vous n'êtes intéressé par aucune de ces possibilités, vous pouvez toujours retourner au [105](#) pour y faire un autre choix.

113

Vous refermez soigneusement la porte derrière vous afin - vous l'espérez - de ne pas être dérangé et vous commencez à fouiller méthodiquement la pièce.

Du moins jusqu'au moment où un serpent apparaît derrière une boîte, rampe vers vous et vous mord.

Votre ami l'empereur ne voue avait-il pas interdit d'entrer ici? S'il ne l'a pas fait, il aurait dû Vous voici avec un combat sur les bras et, puisque le serpent vous a attaqué par surprise, c'est lui qui porte obligatoirement le premier coup. Si vous en mourez, rendez-vous au [13](#). Dans le cas contraire, vous devrez savoir que le reptile dispose de 30 POINTS DE VIE et d'un venin assez bénin qui lui permet de porter des coups à +4 mais ne parvient pas à vous empoisonner durablement. Si cette créature peu redoutable parvient à vous tuer, rendez-vous la tête basse au [13](#). Mais si vous survivez à ce combat, vous pourrez continuer à fouiller la pièce en vous rendant au [141](#).

114

Il n'y a rien du tout, ici.

Ce qui ne vous laisse plus d'autre possibilité que de retourner dans le couloir pour choisir une autre porte au [109](#), au [128](#) ou au [156](#).

115

Vous regardez le personnage en vous efforçant d'avoir l'air le plus attentif possible tandis que

vous réfléchissez à toutes les possibilités de vous tirer de ce mauvais pas. Le jeune homme poursuit :

- J'ai été choisi par Moctezuma et les prêtres aztèques pour jouer le rôle du dieu Tezcatlipoca pendant un an.

Cette fois, vous n'avez pas besoin de vous forcer pour avoir l'air attentif : voilà qui semble beaucoup moins fantaisiste.

- Au cours de cette année, explique le jeune homme, je suis traité comme un dieu. J'ai ma propre suite d'adorateurs, ces quatre magnifiques jeunes filles ne me quittent jamais, on me donne à manger les mets les plus délicats - des rats à la sauce chocolat aussi souvent que j'en ai envie. On me baigne, on me chante des chansons, on me distrait, on me fait rire, on satisfait tous mes désirs...

- Ça n'a pas l'air trop désagréable, comme vie, faites-vous remarquer. Vous n'auriez pas un autre petit travail dans ce genre-là pour moi ?

- Tu n'en voudrais pas, vous répond le jeune homme en hochant tristement la tête. Car, à la fin de l'année, ma situation changera complètement. Je serai privé de cette vie luxueuse, mon entourage m'abandonnera et on m'emmènera dans un temple, de l'autre côté du lac, à l'extérieur de la ville. Là, six prêtres m'attendront au sommet de la pyramide et m'obligeront à m'allonger sur un gros bloc de jaspe. Cinq des prêtres m'immobiliseront à la manière traditionnelle pendant que le sixième, revêtu d'une cape écarlate, m'ouvrira la poitrine avec son *itztli*, un couteau à lame d'obsidienne, et m'arrachera le cœur. Après quoi, ils mangeront mon corps au cours d'un banquet.

- Triste situation ! vous exclamez-vous.

- Et le pire, c'est que mon année finit demain ! Il faut que tu m'aides !

- Mais que puis-je faire ? demandez-vous. Tezcatlipoca montre ses gardes du corps d'un signe de tête.

- Je crains que tu ne sois obligé de combattre ces hommes pour me délivrer.

Deux robustes gardes s'avancent alors vers vous en affichant un large sourire. L'un d'eux a une dent en or qui brille d'un éclat menaçant.

Vous vous rendez bien *compte* que les ennuis de ce *personnage* ne vous regardent en aucune manière. Il serait sans doute raisonnable de décliner poliment son invitation à combattre les deux brutes et de quitter la pièce pour aller voir l'une des trois autres portes, au [109](#), au [128](#) ou au [156](#). Mais si vous êtes suffisamment fou pour affronter les gardes, vous pouvez le faire en vous *rendant* au [131](#).

116

La peste devient plus insupportable encore lorsque votre recherche frénétique provoque l'effondrement d'un immense amas de crânes. Et hop ! voilà un autre Point de Vie qui disparaît. Et hop ! encore un et un autre encore. Vous ramassez alors un crâne dont le poids vous intrigue. En l'examinant de plus près, vous constatez qu'il ne s'agit pas d'un vrai crâne mais d'une imitation en céramique particulièrement habile. Vous le retournez et vous vous apercevez qu'en fait c'est un récipient.

Et un récipient qui contient du pulque sans alcool. Ce liquide rare possède toutes les propriétés médicinales du pulque normal mais, comme il est *dépourvu* de tout alcool, vous pouvez en boire autant que vous voulez sans avoir à vous soucier des effets de la cinquième dose. Lancez deux dés pour savoir combien de doses contient le récipient en forme de crâne. Chaque fois que vous en boirez une, vous retrouverez autant de POINTS DE VIE que le chiffre obtenu en jetant deux dés. Emportez à présent votre trouvaille et retournez dans le couloir pour choisir une nouvelle porte au [109](#), au [140](#) ou au [156](#).

117

Vous passez devant les gardes et vous bifurquez dans un petit couloir adjacent qui vous amène devant une porte sur laquelle est écrit en grosses lettres :

MÉNAGERIE DES MONSTRES DE MOCTEZUMA

(ENTRÉE LIBRE)

Dès que vous franchissez la porte, vous êtes frappé par l'odeur et le bruit qui régneront ici. La salle est faiblement éclairée et vous mettez quelques instants à vous habituer à la pénombre. Vous contemplez alors le spectacle qui s'offre à vos yeux. Des cages s'alignent le long des murs de cette immense salle, avec dans chaque cage un être très particulier. Dans l'une d'elles vous voyez un chat sauvage à deux têtes. Dans une autre, un cerf qui paraît normal jusqu'au moment où vous remarquez qu'il a cinq pattes. Dans une autre encore sont enfermés deux frères siamois, voisinant avec une greouille géante albinos. Vous avez du mal à croire que les créatures retenues ici sont bien réelles. C'est un mélange de monstres humains et d'animaux anormaux. Vous n'arrivez pas à croire non plus qu'on les oblige à vivre dans d'aussi atroces conditions. Les cages sont répugnantes, ils sont plongés dans une perpétuelle pénombre et ont l'air à moitié affamés. Effaré, vous longez la longue rangée des cages. Plus que jamais, vous voilà déterminé à renverser l'empire aztèque. ! Puis, soudain, vous vous figez sur place, comme frappé par la foudre : votre regard vient de se fixer sur deux misérables créatures enfermées derrière les barreaux d'une cage minuscule, dans un coin de la salle. Pendant un moment, vous n'arrivez pas à en croire vos yeux. Vous vous approchez un peu plus près, convaincu d'être victime d'une hallucination. Pourtant, il n'y a aucun doute. Ce sont bien vos propres parents qui se trouvent devant vous ! - Maman, papa, bredouillez-vous. Qu'est-ce que vous faites là ?



Il vous observent d'un regard vide.

- C'est... c'est toi, Colibri? demande votre mère d'une voix faible.

- Oui, c'est moi, c'est bien moi, mais qu'est-ce qui s'est passé ? Pourquoi êtes-vous ici ?

Votre père semble soudain s'agiter, puis il répond d'une voix sans timbre, presque inaudible :

- Moctezuma pensait que tu apprendrais ce qui nous était arrivé et que tu te rendrais.

- Mais tu ne dois surtout pas le faire, intervient votre mère. Ne t'inquiète pas pour nous. Nous allons très bien.

- Non, vous n'allez pas bien du tout, je le vois, répondez-vous d'un ton ferme. Mais je vais vous sortir de là.

- Facile à dire, fait remarquer votre père. Le système qui permet d'ouvrir les cages ne se trouve même pas dans cette salle.

-Où est-il?

- Il faut prendre le couloir latéral, juste avant d'arriver ici. Le système doit être quelque part par là, vous dit votre père. Mais je ne sais pas où exactement.

- Je trouverai, promettez-vous, et vous vous précipitez vers la porte pour vous engouffrer à toutes jambes dans le couloir indiqué.

Lequel mène malheureusement à quatre grosses portes, avec un garde posté devant chacune d'elles. Les portes sont situées au [109](#), au [128](#), au [140](#) et au [156](#). Aucune d'elles ne présente la *moindre* indication qui pourrait vous renseigner sur ce qu'il y a derrière. Il faut également signaler que les gardes sont armés et qu'ils vous observent très attentivement.

118

Moctezuma a un regard surpris en vous voyant revenir dans la salle du trône.

- Tu as oublié quelque chose ? demande-t-il. Si tu ne fais pas attention, bientôt, c'est ton *cœur* que tu oublieras.

Vous comprenez très bien l'allusion et, avec un sourire gêné, vous lui assurez que vous allez tout de suite ressortir.

Ce que *vous vous* hâtez à faire en refermant la porte. Si vous souhaitez à présent emprunter le couloir orienté au *nord*, rendez-vous au [72](#). Si vous préférez celui qui est orienté à l'est, rendez-vous au [84](#). Enfin, vous pouvez aller voir ce qui se cache derrière la porte située au [104](#).

119

Vous vous penchez dans la position d'une autruche enfouissant la tête dans le sable, le visage collé dans le trou creusé à la surface de l'autel. Vous restez ainsi un certain temps puis vous vous redressez. Il ne s'est strictement rien passé.

Déçu, vous retournez au [97](#) pour faire un autre choix.

120

Vous vous approchez des soldats d'un pas allègre.

- Salut, les gars ! lancez-vous. Alors, qu'est-ce qui se passe ?

Le guerrier qui se trouve le plus près de vous, [124](#) une solide brute à la carrure impressionnante et affecté d'un sérieux strabisme, fixe son regard au loin, quelque part au-dessus de votre épaule droite.

- Un petit voyou qui essaye de s'enfuir.

- Qu'est-ce qu'il a fait ? demandez-vous.

- C'est un tire-au-flanc qui refuse de se faire sacrifier, grogne le guerrier. Le pire des crimes, ou plutôt non, il y en a un encore pire que ça.

- Lequel ? interrogez-vous avec curiosité.

- Suspendre nos permissions, répond le guerrier d'un ton amer. Nous n'aimons pas ça du tout. Alors, on a décidé de rendre la vie impossible à tous ceux qui voudraient essayer de franchir notre barrage. Surtout s'ils sont jeunes et innocents.

Ses yeux qui louchent se déplacent et semblent maintenant regarder votre rotule gauche.

- Tu ne serais pas jeune et innocent, par hasard ?

- Oh, non, répondez-vous aussitôt. Bien sûr que non. Je suis jeune, c'est vrai, mais pas innocent du tout. Je ne suis pas coupable non plus, mais...

Les yeux qui louchent ne quittent pas le niveau de vos rotules tandis que vous vous hâtez de retourner au [19](#) pour choisir sur la carte une nouvelle destination.

121

Vous poussez la porte et vous pénétrez dans ce qui semble être un vieux débarras rempli de toutes sortes d'objets.

Vous vous dites qu'il vaudrait peut-être la peine d'examiner ce bric-à-brac mais vous hésitez, ne voulant pas passer trop de temps! dans un endroit où Moctezuma vous a expres-l sèment interdit d'aller.

Si vous *décidez* malgré *tout* de fouiller cette! pièce, vous pourrez le faire au 113. Sinon, vous retournerez dans le couloir *ou* vous pourrea pousser la porte *de* gauche qui se trouve au [107](#), celle *de* droite située au 136, ou *encore* revenir à l'entrée du couloir. Là, vous aurez la possibilité d'emprunter l'autre couloir orienté-au

nord en vous rendant au 72. A moins que vous ne préfériez aller voir ce qui se cache derrière la porte située au [104](#).

122

D'un geste vif, vous avez ramassé les morceaux? de fer et vous vous tenez maintenant aux; aguets, dans l'attente d'une attaque surnaturelle et dévastatrice.

Mais rien ne se produit. Ce qui n'est pas étonnant car cette statue de Nezahual n'est que la représentation d'un vieux coyote galeux et! non celle d'un puissant dieu préhistorique.! Vous êtes à présent en possession de cinquante T de fer qui pourraient vous être utiles! pour *corrompre* que qu'un à l'occasion. Rangez! votre butin et quittez le sanctuaire pour mon-; ter les marches jusqu'au sommet de la grande! pyramide en vous rendant au [155](#) ou, au contraire, redescendez au [52](#) pour faire un nouveau choix.

123

Vous vous frayez un chemin dans l'épaisse végétation. Le son des maracas augmente d'intensité. Vous atteignez l'entrée d'un ancien bâtiment de pierre tombé en ruine. Apparemment, il s'agissait d'un petit temple car l'image d'un serpent à sonnette est gravée sur une grosse pierre du seul mur resté intact. D'un pas joyeux, vous pénétrez dans le temple. Et vous le regrettez aussitôt.

Cette gravure aurait dû vous mettre sur la voie. Les maracas ont été apportées en Amérique par les Africains qui, pour l'instant, ne sont pas *encore* arrivés jusqu'ici et le son qui vous a attiré était produit par les anneaux d'un serpent à sonnette. Cet intéressant reptile dispose de 30 POINTS DE VIE et ses crochets infligent des blessures supplémentaires de +1 seulement, ce qui ne vous paraît peut-être pas très redoutable, mais il faut savoir que si le serpent parvient à vous mordre deux fois de suite au cours du combat, vous vous retrouverez au [13](#), les oreilles dégoulinantes de venin, une perspective peu enthousiasmante,

vous en *conviendrez*. Dans l'hypothèse improbable où vous sortiriez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [106](#).

124

- Tout me paraît en ordre, dit l'un des gardes.

- À moi aussi, dit l'autre.

- À moins, reprend le premier en fronçant les sourcils, à moins que tu t'appelles Colibri. Tu ne t'appellerais pas Colibri, par hasard ?

- Pas du tout, vous empressez-vous de répondre.

- Dans ce cas, tout va bien, tu peux passer !

Ils s'écartent aussitôt, libérant le passage qui vous permet d'entrer dans la Ménagerie des Monstres située au [117](#).

125

- Je vais essayer de vous aider, lui dites-vous.

- Comment allez-vous faire ? demande-t-il avec curiosité.

- Je suis arrivé à la conclusion qu'il faut passer par le **10** pour sortir d'ici. Là-bas, vous trouverez un chemin qui vous mènera à une grande route. Bien sûr, ajoutez-vous d'un ton hésitant, je ne peux pas vous garantir que vous ne serez pas arrêté par des soldats aztèques, auquel cas vous aurez besoin d'un laissez-passer spécial.

- Les laissez-passer, ce n'est pas un problème, répond-il d'un ton satisfait. J'en ai vu deux qui sont cachés dans la pyramide du Soleil. Tenez, acceptez donc ce gage de ma gratitude diplomatique.

Il vous tend un flacon rempli de jus de cactus fermenté et se dépêche de partir.

Extraordinaire, ce jus! Dès que vous en boirez, vous gagnerez d'un coup 30 POINTS DE VIE qui s'ajouteront à ceux dont vous disposez déjà (ou dont vous disposerez au moment où vous le boirez), même si vous êtes à votre maximum de *départ*.

Voilà qui va vous être utile, surtout si vous avez un rude combat à mener.

Retournez à présent au **33** pour choisir sur la carte une nouvelle destination.

126

D'un geste vif, vous écartez la tapisserie et vous vous immobilisez, l'air perplexe. Il n'y a pas de panneau secret ici, simplement un mur blanc sur lequel quelqu'un a tracé quelque chose en écriture aztèque. Il vous vient alors à l'esprit que la raison d'être d'un panneau secret, c'est précisément d'être secret, donc invisible. Vous vous trouvez tellement bête de ne pas y avoir pensé tout de suite que vous vous tapez la tête contre le mur, produisant ainsi un son creux qui ne peut avoir que deux origines : ou bien il y a vraiment un panneau secret, ou bien c'est votre tête qui est complètement vide. Ensuite, vous vous efforcez de déchiffrer péniblement ce qui est écrit en aztèque.

Pour actionner le panneau, multipliez le nombre de jours que comporte un mois aztèque par le nombre de jours que comporte une semaine aztèque, puis ajoutez trois fois le nombre de mois que comporte une année aztèque, ôtez un du résultat obtenu et rendez-vous au numéro correspondant.

Si vous savez comment trouver le *nombre* exact, rendez vous à ce même numéro où vous pourrez ouvrir le panneau secret. Sinon, il ne vous reste plus qu'à sortir de cette salle pour essayer une des portes situées au **109**, au **128** ou au **156**. Si vous n'avez pas envie d'aller là, vous pouvez *remonter* tout le couloir pour revenir au **34**.

127

Vous vous mettez à hurler et vous courez en rond comme un poulet à qui on vient de couper la tête.

- Au secours! Sauvez-moi! Je ne veux pas mourir ! hurlez-vous.

Et vous continuez ainsi pendant un temps assez long.

Ce qui ne vous avance à rien. *Vous feriez peut-être mieux de* vous livrer à une petite thérapie personnelle (qui consisterait à reprendre vos esprits) pour affronter la réalité, c'est-à-dire vous lancer à l'attaque du ou des gardes dont vous avez entendu les bruits de pas (rendez-vous pour cela au [148](#)) ou essayer de retrouver vos parents en vous rendant au [134](#).

128

À votre grande surprise, le garde sourit en vous! voyant approcher.

- Bienvenue au temple de Tezcatlipoca, pèlerin, lance-t-il joyeusement. Tu ne peux pas! savoir à quel point nous sommes contents de te voir !

Il vous ouvre alors la porte, vous fait entrer et la referme derrière vous. Vous jetez un regard alentour et vous sentez votre estomac se retourner. Cette salle est remplie de crânes; humains. Il y en a des centaines, des milliers. La plupart sont blanchis par le temps mais quelques-uns sont beaucoup moins anciens, car des lambeaux de peau y sont encore attachés eÉ il règne ici une horrible odeur de cadavre.

En fait, elle est tellement horrible, cette odeur, qu'elle vous donne des nausées qui vous font perdre 1 POINT DE VIE. Malgré tout, il vaut peut-être la peine de fouiller les lieux, au prix d'une perte supplémentaire de 5 POINTS DE VIE. Pendez-vous pour cela au [116](#). Si vous préférez sortir d'ici et retourner dans le couloir, vous choisirez une des autres portes, au [109](#), au [140](#) ou au [156](#).

129

Il fait si noir ici que vous commencez à vous demander si cette horrible odeur n'a pas le pouvoir d'absorber la lumière. Mais vous chassez aussitôt cette pensée ridicule et vous poursuivez votre chemin...

... dans la fosse septioiue dont se sont servies des générations de pèlerins aztèques! Voyons avec précision l'étendue du désastre. Commencez par lancer deux dés pour savoir si vous allez vous noyer ou pas. Si vous obtenez moins de 6, vous coulez a pic, directement au **13**. Si vous obtenez 6 ou plus, vous survivez mais vos ennuis ne sont pas terminés pour autant.

En effet, il vous faut *lancer a* nouveau deux dés pour savoir si l'immondice que vous venez d'ava-er ne va pas vous être fatale. Si vous obtenez moins de 5, une maladie fulgurante vous envoie directement au **13**. Si vous obtenez 5 ou plus, vous survivez, ce qui vous permet d'affronter l'étape suivante.

Tentez le Tout pour le Tout pour voir si vous allez réussir à vous hisser hors de la fosse. Si la tentative vous tue, rendez-vous au **13**. Si votre tentative échoue durablement, vous vous noyez au **13**. Enfin, si la chance vous sourit, transportez votre répugnante odeur jusqu'au **7**.

130

Voilà qui n'était pas très judicieux. Votre poitrine se contracte. Votre respiration devient sifflante. Vos jambes flageolent. La torche s'éteint. Vos doigts s'engourdissent. Des étoiles dansent devant vos yeux. Votre tête vous fait mal. Vos dents claquent. Vos orteils se recroquevillent. Vos cheveux se défrisent. Vos pieds s'aplatissent.

Lancez deux dés et ôtez le chiffre obtenu du total de vos POINTS DE VIE. Si vous n'y survivez pas, rendez-vous au **13**. Si vous êtes toujours vivant, retournez au **105** pour y faire un autre choix, à

moins que vous teniez vraiment à chercher un passage secret, auquel cas vous vous rendrez au [111](#).

131

Vous lancez aux gardes un coup d'oeil menaçant.

- Vous feriez bien de le laisser partir, dites-vous, sinon je serai obligé de recourir à la violence. Les deux hommes continuent d'afficher leur large sourire.

- Et je vous préviens que j'ai une grande expérience des brutes de votre espèce, ajoutez-vous. Mais leur sourire est toujours aussi large.

Apparemment, vous n'avez aucune chance de les convaincre de se rendre, il vous faut *donc* les combattre. *Chacun* des gardes a tellement soigné sa musculature qu'il dispose de 60 POINTS DE VIE. Quant à leurs épées, elles infligent des blessures supplémentaires de +5. En outre, vos adversaires *portent* des gilets de coton matelassés qui ne sont certes pas de la meilleure qualité mais qui réduisent quand même de 3 points les blessures qu'ils reçoivent. Si vous survivez à ce combat inégal, vous pourrez panser vos plaies au [150](#). Sinon, vous finirez au [13](#).

132

Vous fermez les yeux, les traits de votre visage se contractent et vous poussez précautionneusement le levier.

Rien ne se produit.

Vous le poussez encore un peu plus.

Rien ne se produit.

Animé d'une soudaine audace, vous le rabattez complètement.

Rien ne se produit.



Vous regardez alors le levier en vous demandant si vous ne l'avez pas poussé du mauvais côté.

La seule façon de le savoir, c'est *de* pousser le levier d'un mouvement brusque dans la direction opposée. Rendez-vous pour cela au [138](#). Vous pouvez également retourner dans la Ménagerie des Monstres pour voir si quelque chose s'est produit. Rendez-vous dans ce cas au [157](#).

133

- Arrêtez ça immédiatement ! grognez-vous d'un air menaçant. Si vous touchez à un cheveu de la tête de ce garçon, c'est à moi que vous aurez affaire !

Le prêtre qui brandit le poignard vous regarde d'un air stupéfait, puis se met à rire.

- Ho, là, là, mon cœur bat à tout rompre! s'exclame-t-il. C'est fou ce que j'ai peur !

Les cinq autres prêtres éclatent d'un rire tonitruant.

- Occupe-toi de cet imbécile, Huex, dit celui qui immobilise la tête du garçon au prêtre qui brandit le poignard. On va tenir la victime pendant que tu te débarrasses de ce jeune fou.

Au moins, vous n'avez pas besoin de les combattre tous les six. Pour le moment, vous affronterez uniquement Huex, le prêtre au poignard d'obsidienne. Il dispose de 50 POINTS DE VIE et la lame de son poignard est si aiguisée qu'elle inflige des blessures de +3. Mais il est tellement occupé à rire que c'est vous qui portez le premier coup, ce qui devrait vous avantager. Si Huex parvient à vous tuer, rendez-vous au [13](#). Si vous réussissez à débarrasser le monde de sa présence, vous pourrez affronter les cinq autres prêtres en vous rendant au [151](#).

134

Vous prenez une profonde inspiration et vous vous jetez dans la mêlée. Les monstres vous pressent de toutes parts.

Derrière vous, les bruits de pas se rapprochent rapidement. Pire encore, il semble que les pas se multiplient comme si une escouade de gardes arrivait à toutes jambes. Vous redoublez d'efforts pour essayer de vous frayer un chemin dans ce chaos, repoussant les monstres dans votre hâte de retrouver vos parents. Finalement, au prix de terribles difficultés, vous retrouvez la cage où ils étaient enfermés. La porte en est ouverte et la cage est vide. - Maman ! Papa ! criez-vous. Mais seuls des hurlements de monstres vous répondent tandis qu'une vingtaine de gardes se précipitent dans la salle. Vous faites volte-face pour les affronter et vous découvrez avec horreur qu'ils ont à leur tête dix des prêtres les plus assoiffés de sang de l'empereur Moctezuma.

Résigné, il ne vous reste plus qu'à subir votre destin en vous rendant au [13](#).

Le passage aboutit à une grande salle remplie d'un énorme amas d'objets en or. Mais, indifférent à cette montagne de richesses, vous tournez votre regard vers un couple assis dans un coin, sur un banc en or.

- Maman ! Papa ! bredouillez-vous. Vous êtes saufs !

Votre père approuve d'un signe de tête.

- Tezcatlipoca nous a amenés ici après que la cage se soit ouverte. Ta mère voulait t'attendre mais je lui ai dit qu'il serait préférable que tu nous sauves toi-même au terme d'une aventure si mouvementée.

- En fait, c'est peut-être ce qu'il faudra faire, murmure Tezcatlipoca.

- Que voulez-vous dire ? vous écriez-vous.

- La seule façon de sortir d'ici, c'est de passer par le numéro 149, explique Tezcatlipoca. C'est une petite pièce menant à un tunnel qui permet de sortir de la ville. L'ennui, c'est qu'il y a un garde dans cette pièce. Il est tout seul, mais l'endroit est trop petit pour qu'il soit possible de le combattre à plusieurs. Il faut y aller seul. Ainsi, tu peux encore être celui qui aura sauvé tes parents. Vous avez alors un large sourire.

- J'y vais ! dites-vous.

Et votre mère vous regarde avec fierté tandis que vous vous rendez au [149](#) d'un pas conquérant.

136

La porte s'ouvre sans difficulté, comme la plupart des portes aztèques, mais aussitôt, deux énormes gardes vous barrent le chemin.

- Le mot de passe, exige l'un.

- C'est le nom de la déesse de la Terre, de la Vie et de la Mort, murmure l'autre pour vous mettre sur la voie.

- C'est donc soit Coatlicue, soit Huitzilopochtli, précise le premier avec un sourire mauvais.

Si vous pensez que le mot de passe est Coatlicue, rendez-vous au [124](#). Si vous croyez que c'est plutôt Huitzilopochtli, rendez-vous au [154](#). Enfin, si vous estimez qu'il ne vaut pas la peine de se soucier d'un stupide mot de passe, vous pouvez attaquer les deux gardes en vous rendant au [110](#).

137

Il n'y a pas grand-chose ici, à part des petits morceaux de métal en forme de T rassemblés dans une coupe de pierre au pied de cette statue en ruine de Nezahual...

Vous interrompez soudain le fil de vos pensées qui n'ont d'ailleurs rien de bien passionnant. Ces morceaux de fer en forme de T constituent la monnaie aztèque ! Cette coupe devait servir aux pèlerins qui venaient dans la ville faire des offrandes au dieu.

La question est de savoir si vous avez envie de voler cette offrande en prenant le risque d'offenser Nezahual. Si vous n'avez ni crainte ni scrupule, emparez-vous de votre butin et emportez-le au [1222](#). Si vous préférez ne pas prendre ce risque, vous pouvez quitter ce sanctuaire à l'abandon et monter les marches de la pyramide jusqu'à son sommet en vous rendant au [155](#) ou redescendre au [52](#) pour faire un autre choix.

138

Vous fermez les yeux, les traits de votre visage se contractent et vous actionnez précautionneusement le levier. Boum !

Et *voilà*, l'uni *vers* est détruit. Ce qui vous envoie brutalement au [13](#).

139

Indécis, vous hésitez un instant. Tezcatlipoca vous saisit alors par l'épaule et vous secoue.

- Des gardes arrivent ! vous crie-t-il à l'oreille Ils sont des centaines ! Il y a des prêtres avec eux ! Moctezuma a découvert qui tu étais ! Si tu restes ici une minute de plus, tu es sûr de te retrouver au [13](#) !

Il y a de quoi avoir les nerfs à vif! Si Tezcatlipoca dit vrai, vous risquez fort de vous faire tuer par les gardes en restant ici Mais qui sait s'il n'y a pas une chance pour que vous parveniez à libérer vos parents avant leur arrivée? N'oubliez pas cependant que les gardes tiennent absolument à vous capturer, vous! En tout cas, ce n'est pas le moment de traîner! Ou bien vous suivez Tezcatlipoca au [152](#), ou bien vous vous précipitez dans cette mêlée de monstres pour essayer de retrouver vos parents au [134](#).

140

À votre grande surprise, le garde sourit en vous voyant approcher.

- Bienvenue au temple de Huitzilopochtli, pèlerin, lance-t-il joyeusement. Tu ne peux pas savoir à quel point nous sommes contents de te voir ! Il vous ouvre la porte, vous fait entrer et la referme derrière vous.

Vous restez alors bouche bée devant le spectacle qui s'offre à vous. Si la salle du trône de Moctezuma est impressionnante, elle

n'est rien comparée à ce que vous découvrez ici. Sur un immense trône qui semble en or massif est assis un jeune homme de belle prestance, à peu près du même âge que vous ou peut-être un tout petit peu plus âgé. Il est magnifiquement vêtu d'une cape de plumes et d'un pagne orné de bijoux. Il porte sur la tête une somptueuse coiffure d'apparat, ses pieds sont chaussés de sandales d'or et il arbore des bagues et des boucles d'oreilles incrustées de pierres précieuses. Son corps enduit d'essences rares scintille à la lumière. Si jeune soit-il, il ressemble plus à un empereur que l'empereur lui-même. Une vingtaine de personnes, peut-être plus (parmi lesquelles quatre jeunes filles particulièrement séduisantes), sont regroupées autour de lui dans des attitudes qui révèlent une véritable adoration. Ce personnage possède tous les attributs d'un dieu !

Il vous regarde alors avec de grands yeux sombres.

- Aide-moi, dit-il.

L'aider? Ce divin lascar aurait besoin de votre aide? Cet appel au secours doit cacher une ruse quelconque, vous ne croyez pas? Si vous souhaitez y céder, vous pouvez lui proposer votre aide au [158](#). Dans le cas contraire, cette bande de ramollis ne vous *empêchera* pas de fouiller la salle, ce que vous pourrez faire en vous *rendant* au [114](#).



141

Il n'y a pas grand-chose ici, à part des boîtes vides, beaucoup de vieilleries sans intérêt et un cadavre de serpent. Mais vous trouvez un morceau de papier sur lequel quelqu'un a griffonné : *Le mot de passe est Huitzilopochtli.*

Voilà qui ne vous avance guère pour le moment! Puisqu'il n'y a rien d'autre dans cette pièce, vous feriez mieux de retourner dans le couloir où vous aurez le choix entre ouvrir la porte de gauche située au [107](#), celle de droite située au [136](#), revenir sur vos pas pour emprunter le couloir orienté au nord en vous *rendant* au [72](#), ou aller voir ce qu'il y a derrière la porte située au [104](#).

142

Mais oui, ça marche ! Le putois se retourne lentement, puis se frotte contre votre cheville à la manière d'un chat.

Tous les manuels de zoologie vous expliqueront que c'est impossible ! À présent, le petit animal s'est couché sur le dos, attendant que vous lui grattiez le ventre. Lorsque vous vous exécutez, il reste là un instant, puis file vous ne savez où et vous rapporte une petite tablette d'argile sur laquelle est inscrit un Sortilège de Mort tol-tèque.

On peut dire que vous avez de la chance! Pour tout savoir sur le Sortilège *de* Mort toltèque, rendez-vous deux numéros plus loin, au [144](#). Lorsque vous reviendrez ici, vous aurez le choix entre pénétrer à l'intérieur de la grande pyramide en vous rendant au [137](#) ou *monter* les marches jusqu'au sommet de l'édifice en allant au [155](#). Vous pouvez également redescendre au [52](#) si tel est votre désir.

143

Vous esquissez un pâle sourire.

- Heureux d'avoir fait votre connaissance, votre divinité, dites-vous. Mais, avec votre permission, je vais prendre congé car je dois aider au renversement de l'empire aztèque.

- Non, s'il te plaît, ne t'en va pas, supplie Tezcatlipoca. Il faut absolument que tu me viennes en aide !

À cet instant, ses adorateurs s'avancent vers vous d'un air menaçant et vous tournez les talons pour essayer de vous enfuir.

C'est le *moment* de tenter à nouveau le Tout pour le Tout! Si la tentative vous tue, rendez-vous au [13](#). Si elle est couronnée de succès, vous parvenez à sortir avec la possibilité de choisir entre trois autres portes situées au [109](#), au [128](#) et au [156](#). Si votre tentative échoue sans vous tuer, vous allez être malheureusement obligé de vous rendre au [115](#) pour écouter ce que ce fou a à vous dire.

144

Ce redoutable petit objet avait le pouvoir de balayer des armées entières au temps glorieux des Toltèques, mais il a perdu une très grande partie de son énergie au cours des millénaires. Pourtant, même maintenant, il suffit de lire le sortilège à haute voix pour faire littéralement exploser un ennemi sans avoir besoin de le toucher. Ce sortilège ne peut cependant être utilisé ! qu'une fois.

Retournez à présent au numéro d'où vous êtes venu.

145

Vous commencez à avoir une certaine virtuosité dans ce genre d'exercice. En fouillant les corps des prêtres, vous découvrez deux petits sacs contenant une étrange substance qui se révèle

être de l'écorce séchée de quinquina. À part **le** coffret, il n'y a rien d'autre d'intéressant dans **j** cette pièce.

Mais ce que vous avez trouvé est déjà suffisamment intéressant *comme* ça. D'abord, lorsqu'al vous mâcherez l'écorce de quinquina, vous gagnerez autant de POINTS DE VIE que le chiffre obtenii en lançant un dé. Jetez deux dés pour savoir **j** combien de doses vous pourrez mâcher. Par ailleurs, si vous ne le savez pas déjà, le livre qui se trouve dans le coffret contient autant de Sortilèges de Mort Toltèque que le chiffre obtenu en lançant un dé (si besoin est, vous connaîtrez les propriétés de ce sortilège en allant voir juste au-dessus, au [144](#)). Chaque sortilège ne peut servir qu'une fois. Enfin, vous pouvez *prendre* les couteaux (+5) qui appartenaient aux prêtres. Après avoir ramassé toute cette marchandise, il vous reste maintenant à choisir une autre porte à ouvrir, au [109](#), au [128](#) ou au [140](#).

146

Le jeune homme presse le symbole. Rien ne se produit.

- Il faut recommencer ! criez-vous d'un ton surexcité. Appuyez de nouveau ! Vite !

- Ce n'est pas le bon, balbutie Tezcatlipoca. Il faut sûrement appuyer sur l'autre...

Au même instant, l'entrée du passage secret s'ouvre soudain dans un grincement de pierre. Tezcatlipoca vous attrape par l'épaule et vous pousse à l'intérieur puis il déclenche un mécanisme qui referme le passage. Vous entendez alors les gardes et les prêtres se précipiter dans le couloir et passer devant le panneau secret sans rien voir.

- Sauvés ! soupire Tezcatlipoca. Maintenant, viens avec moi. Il faut que je t'amène auprès de quelqu'un.

Pour une fois, vous n'avez pas de décision à prendre et vous vous laissez entraîner le long du passage secret jusqu'au [135](#).

147

Le jeune homme presse le symbole. Rien ne se produit.

- L'autre ! Il faut appuyer sur l'autre ! vous exclamez-vous d'un ton surexcité.

Hélas ! il est trop tard. Avant que vous ayez eu le temps de remuer le petit doigt, un véritable raz de marée de gardes et de prêtres envahit le couloir, hurlant de rage, le regard sanguinaire.

Le raz de marée vous submerge et vous entraîne, c'est triste à dire, directement au [13](#).

148

Vous faites volte-face, prêt à vendre chèrement votre peau.

Fort heureusement, vous ne voyez s'approcher qu'une seule silhouette.

Vous vous efforcez de saisir une arme, puis vous vous immobilisez. La silhouette est celle du jeune homme dont vous avez sauvé la vie, celui qui jouait le rôle de Tezcatlipoca.

- Qu'est-ce que vous faites ici? lui demandez-vous, stupéfait. Je pensais que vous étiez déjà loin.

- Pas le temps d'expliquer, répond-il d'un ton haletant. Il faut venir tout de suite !

Des décisions, toujours des décisions! Souhaitez-vous accompagner Tezcatlipoca où il veut vous emmener, c'est-à-dire au [139](#)? Ou bien préférez-vous ne pas prêter attention à ce jeune homme essoufflé et plonger parmi les monstres pour essayer de retrouve»" vos parents au [134](#)?

149

Tezcatlipoca avait raison, on ne peut pas tenir à plus de deux dans cette pièce. Le garde est absolument gigantesque (et porte une minuscule clé d'or autour du cou).

- Où penses-tu aller comme ça, gringalet? demande-t-il d'un ton rogue.

- Dans ce tunnel, répliquez-vous.

- Vraiment ?

- Vraiment !

Et vous continuez ainsi jusqu'à ce que vous n'ayez plus tous les deux qu'une seule envie : en venir aux mains.

Il est temps de vous informer que cette immense brute dispose de 70 POINTS DE VIE, que son épée inflige des blessures de +8 et qu'il possède un bouclier de plumes qui réduit de 3 points les coups que vous lui porterez. Si vous parvenez à le vaincre, prenez sa petite clé d'or et hâtez-vous d'aller au [160](#). Si vous êtes vaincu, laissez la clé où elle est et quittez la pièce avec la même hâte, mais pour vous rendre au [13](#), cette fois.

150

Quel combat ! Mais, à présent, tout le monde dans la salle vous applaudit avec enthousiasme, même Tezcatlipoca qui se précipite sur vous, vous serre contre lui, et vous embrasse.

- Merci ! s'exclame-t-il. Merci ! Merci !

- Ce n'était rien, marmonnez-vous en essayant de vous dégager de cette étreinte un peu trop exubérante à votre goût.

- Rien ? s'écrie Tezcatlipoca. Je te dois tout ce

que je possède, ce qui ne représente pas grand-chose car, maintenant, il faut que je parte d'ici très vite et que je me cache jusqu'à ce qu'ils élisent le prochain Tezcatlipoca, c'est-à-dire jeudi. Mais prends donc ce qui te plaira de mes habits et de mes bijoux.

Il dépose à vos pieds sa cape, sa coiffure, ses bagues et tout le reste.

- Y a-t-il autre chose que je puisse faire pour toi avant de partir ? s'enquiert-il.

- Est-ce que par hasard vous auriez une idée de l'endroit où se trouve la machinerie qui permet d'ouvrir les cages de la ménagerie des monstres ? demandez-vous.

- Bien sûr que oui ! s'exclame Tezcatlipoca. Elle se trouve derrière un panneau secret qui est caché par cette tapisserie !

Il vous montre alors une tapisserie qui représente une pièce secrète à laquelle on accède par un panneau secret caché derrière une tapisserie. : Puis, avant que vous ayez eu le temps de le remercier, Tezcatlipoca et ses adorateurs s'enfuient de la salle à toutes jambes. Vous vous tournez alors vers la tapisserie qui dissimule le panneau secret.

Mais, avant de faire quoi *que ce soit*, lancez *deux dé s* et multipliez par dix le chiffre obtenu afin *de* savoir quelle est la valeur (en roseaux remplis *de* poussière *d'or*) *de* tout ce que Tezcatlipoca vous a donné. Lorsque vous aurez pris note du résultat, vous pourrez vous dépêcher d'aller au [126](#) où il vous sera possible d'examiner le panneau secret.

Les prêtres vous regardent d'un air incrédule.

- Huex est mort ! balbutie l'un.

- Notre visiteur est protégé par les dieux! s'exclame un autre.

Us relâchent alors le garçon, tombent à genoux et se prosternent devant vous en vous manifestant une totale soumission. N'osant croire à votre chance, vous regardez le garçon qui est resté sur la pyramide.

- Merci de ton aide, dit-il.

Puis il se précipite vers la porte. Mais, au moment de sortir, il hésite un instant.

- Je crois bien que la pièce que tu cherches a quelque chose à voir avec l'âme du monde, dit-il mystérieusement avant de disparaître dans le couloir.

Où vous allez le suivre pour vous intéresser à l'une des autres portes surveillées par des gardes. Elles se trouvent au 120, au 140 et au [156](#).



152

- D'accord, je viens ! répondez-vous. Tezcatlipoca vous prend alors par le bras et vous entraîne hors de la ménagerie des monstres. Un peu plus loin dans le couloir, vous entendez des bruits de pas qui annoncent l'arrivée d'au moins une vingtaine de gardes.

- On ne va pas passer par là, dit Tezcatlipoca avec un sourire. On va prendre un passage secret.

Il s'arrête alors.

- Qu'est-ce qu'il y a? demandez-vous, soudain méfiant.

- Eh bien, dit Tezcatlipoca, mal à l'aise, figure-toi que j'ai oublié sur quel symbole il faut appuyer pour dégager le passage. C'est celui qui représente le dieu de la Guerre, mais je n'arrive pas à me rappeler s'il s'agit de Huitzilopochtli ou de Azcapozalco. Tu ne le saurais pas, par hasard ?

Encore un de ces stupides tests de mémoire! Mais que pouvez-vous y faire? Vous n'avez pas d'autre possibilité que de choisir entre Huitzilopochtli en vous rendant au [146](#) ou Azcapozalco en vous rendant juste à côté, au [147](#).

153

Vous entendez un déclic, le texte en écriture aztèque se met à clignoter plusieurs fois et un petit panneau aménagé dans le mur pivote lentement. Derrière le panneau apparaît un levier au-dessus duquel est écrit :

SYSTÈME DE CONTRÔLE PUSSEZ LE LEVIER D'UN CÔTÉ SI VOUS
VOULEZ

OUVRIR LES CAGES DE LA MÉNAGERIE DES MONSTRES ET DE L'AUTRE
CÔTÉ SI VOUS VOULEZ DÉTRUIRE L'UNIVERS.

Vous contemplez un instant ce message absurde puis vous vous rappelez avoir entendu dire que si les Aztèques sont devenus tellement assoiffés de sacrifices humains c'est parce qu'ils craignaient la fin du monde qui n'est pas tout à fait la destruction de l'univers, mais presque. Un étrange sentiment de malaise grandit alors en vous. Est-il véritablement possible que les prêtres connaissent le moyen de détruire l'univers? Est-il possible que, si vous actionnez le levier dans le mauvais sens, toute la création soit anéantie ? C'est évidemment très difficile à croire, mais quand même-En tout cas, il devient extrêmement important pour vous de découvrir dans quel sens il faut pousser le levier pour ouvrir les cages et dans quel sens il risque de détruire l'univers, si tant est qu'il soit vraiment possible de provoquer un tel cataclysme en poussant simplement un stu-pide levier aztèque.

En dépit de l'urgence de délivrer vos parents, vous abandonnez le levier et vous fouillez au fond du placard secret dans une tentative frénétique pour découvrir un indice qui puisse vous aider. Vous sentez alors sous vos doigts une feuille de papier d'aloès sur laquelle est écrit :

Si l'étoffe de nequem est constituée de fils d'aloès, vous pourrez en toute sécurité pousser le levier vers la droite. Sinon, pousser le levier vers la droite entraînera la destruction de l'univers.

Signé: Quelqu'un Qui En Sait Long Sur Ces Choses-Là.

C'est le genre de message qui ne peut que vous rendre fou. Mais il faut prendre la vie *comme* elle vient et, si vous voulez délivrer vos parents, vous serez bien obligé d'actionner ce levier. Alors, allez-vous le pousser vers la droite en allant au [132](#) ou vers la gauche en allant au [138](#)?

154

- Faux ! Et pourtant, on t'a aidé, remarque l'un des gardes en hochant tristement la tête. Ils vous jettent alors dans le couloir en claquant la porte sur vous.

Ce qui vous laisse le choix entre pousser la porte du milieu en vous *rendant* au [121](#), celle qui est située *a* gauche en vous *rendant* au [107](#), ou bien revenir sur vos pas pour emprunter le couloir orienté au nord qui vous attend au [72](#), ou encore aller voir ce qu'il y a derrière la porte située au [104](#). Vous avez aussi la possibilité d'attaquer les deux gardes en vous *rendant* au [110](#).

155

Quelle vue magnifique vous avez d'ici ! Vous pouvez contempler toute la voie des Morts, ainsi que les Aztèques aiment à l'appeler. Elle est orientée nord sud et constitue l'axe principal de la cité antique. Cette large route mène droit à la montagne sacrée, Cerro Gordo, qui se dresse derrière la pyramide au sommet de laquelle vous vous trouvez, à près de cinquante mètres au-dessus du sol.

Vous êtes littéralement ensorcelé par cet endroit. La voie des Morts fait au moins cinquante mètres de large. En bas, vous voyez d'autres pyramides plus petites, des escaliers et d'autres édifices qui s'alignent en direction des éminences volcaniques que l'on aperçoit au sud. Sur votre gauche, à mi-chemin, s'élève la massive pyramide du Soleil, le plus grand monument de son espèce dans tout l'empire aztèque, plus grande encore que les temples monstrueux construits par les Aztèques eux-mêmes.

Et juste à côté de vous se dessine cette statue plutôt laide que vous avez vue un peu plus tôt. Elle ressemble beaucoup à Huitzilopochtli, le dieu aztèque de la Guerre, protecteur de leur nation.

Et d'ailleurs, il se pourrait bien que cette statue le représente car vous découvrez à sa base une petite cache contenant des armes. Vous trouvez là un arc et sept flèches ainsi qu'un gilet de coton

capitoné. Chaque flèche inflige une blessure supplémentaire de +5. Elle vous donne le privilège de porter le premier coup et vous n'avez pas à craindre qu'on vous rende la pareille (à moins bien sûr que votre adversaire dispose également d'un arc). Vous ne pourrez utiliser chacune de ces flèches qu'une seule fois, mais conservez toujours l'arc au cas où vous en trouveriez d'autres.



Le gilet est si efficace qu'il neutralise toute blessure supplémentaire infligée par une arme de jet (par exemple un javelot ou une lance) ou une arme *de tir* (par exemple une flèche), à l'exclusion *de s* armes *a* feu contre lesquelles il reste sans effet. Ainsi, dans l'hypothèse où vous seriez attaqué par un adversaire muni d'un *arc* ou d'une lance alors que vous portez ce gilet, vous ne subiriez que des blessures correspondant aux chiffres donnés par les dés, sans dommage supplémentaire. A présent, retournez au **33** pour choisir sur la carte une nouvelle destination.

156

À votre grande surprise, le garde sourit en vous voyant approcher.

- Bienvenue au temple de Coatlicue, pèlerin, lance-t-il joyeusement. Tu ne peux pas savoir à quel point nous sommes contents de te voir ! Trois personnes lèvent les yeux vers vous lorsque vous entrez. Et sourient.

Figurez-vous que vous avez de sérieux ennuis. Il y a en effet dans cette pièce trois prêtres en train de fourbir leurs couteaux sacrificiels. Impossible d'éviter la bagarre. Chaque prêtre dispose de 30 POINTS DE VIE et leurs couteaux infligent des blessures de +5. La seule bonne nouvelle, c'est qu'aucun d'eux ne porte d'armure si bien que rien ne *viendra* atténuer les coups que vous leur porterez. Avant de vous lancer à l'attaque, vous pourrez toutefois jeter un coup d'oeil à un petit livre dont les feuilles sont en papier d'alouès et qui se trouve dans un coffret, juste derrière la porte. Pendez-vous pour cela au [108](#), mais sachez qu'en agissant ainsi vous permettrez à l'un des prêtres de vous porter automatiquement le premier coup. Si vous n'êtes pas intéressé par ce livre, c'est vous qui porterez le premier coup contre chacun de vos trois adversaires car ils ne vous attendaient pas. Si l'affrontement vous tue, rendez-vous au [13](#). Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [145](#).

157

Vous vous hâtez de pousser la porte de la ménagerie et, en effet, quelque chose s'est produit ! C'est une véritable révolution. Stupéfait, vous comprenez que le levier n'a pas seulement ouvert la cage qui retenait vos parents prisonniers - il a ouvert *toutes* les cages et les monstres sont à présent libres et déchaînés. Les plus sauvages d'entre eux sont en train de se battre. La salle n'est plus qu'un terrible cauchemar.

- Maman, papa ! vous écriez-vous.

Mais votre voix se perd dans le tumulte. Vous entendez alors derrière vous des bruits de pas précipités : l'ouverture des cages a dû déclencher une alarme, quelque part dans le palais !

- MAMAN ! PAPA ! répétez-vous, scrutant la pénombre pour essayer de les apercevoir dans ce chaos.

Mais il n'y a toujours pas de réponse. Il va falloir très vite faire quelque chose. Mais quoi ? Quoi ? Quoi, quoi, quoi ?

Si vous vous laissez gagner par la panique, rendez-vous au [127](#). Vous pouvez également affronter le garde (ou les gardes) que vous avez entendu(s) courir derrière vous. Rendez-vous pour cela au [148](#). Vous pouvez également plonger dans la foule des monstres déchaînés et essayer de retrouver vos parents au [134](#).

158

- Que puis-je faire pour vous, Votre... Majesté ?... Votre Sainteté ?

Le jeune homme hoche tristement sa tête parée de bijoux.

- Mon véritable titre est « Ame du Monde », mais laissons tomber l'étiquette pour l'instant. J'ai déjà suffisamment d'ennuis comme ça. Tu connais le dieu Tezcatlipoca ?

- Pas personnellement, lui répondez-vous. Mais je vois de qui vous voulez parler.

- Eh bien, figure-toi que Tezcatlipoca, c'est moi, dit le jeune homme.

Un fou! Vous feriez peut-être bien de *prendre* la fuite avant qu'il ne devienne violent, en vous rendant au [143](#). Mais, si vous préférez, vous pouvez rester ici pour écouter la suite de son conte de fées. Rendez-vous pour cela au [115](#).

159

- C'est d'accord, dites-vous. J'ai toujours su que j'avais l'étoffe d'un grand champion pour peu que quelqu'un me donne ma chance !

Vous jetez alors vos armes à terre, accueillant à bras ouverts le sort qui vous est fait. Voyant cela, cinquante et un guerriers en armes (et quelles armes!), menés par un homme souriant dont l'armure d'or et d'argent resplendit au soleil, s'avancent au milieu de la chaussée et se mettent en rang autour de vous.

Il n'est pas certain que votre décision soit la meilleure que vous ayez jamais prise. Quoi qu'il en soit, vous en saurez plus en vous rendant au [11](#).

160

LE TRIOMPHE DE COLIBRI La nouvelle de votre grande aventure vous a de toute évidence précédé, car une foule enthousiaste se presse dans les rues de votre village natal. Derrière vous, vos parents (titubant sous le poids du butin récupéré dans la salle du trésor) rayonnent de fierté. Le chef de votre tribu s'avance vers vous et s'éclaircit la gorge.

- Colibri, dit-il d'une voix forte, en témoignage de reconnaissance pour les extraordinaires prouesses que tu as accomplies dans ton combat contre les Aztèques, bien que tes débuts aient été moins spectaculaires, je t'accorde comme récompense la Liberté du Village !

- Merci, chef, mais ce n'était vraiment rien, lui répondez-vous.

- Il est tellement modeste, murmure la foule admirative.

- Et maintenant, tu ferais bien de te reposer, conseille le chef. Un banquet sera donné en ton honneur un peu plus tard.

Et c'est vrai. Le soir même, vous vous asseyez devant un festin digne de l'extravagance de Moctezuma lui-même. Le menu comporte notamment de la dinde rôtie, servie avec des gobelets de chocolat aromatisé à la vanille et aux épices.

- Dis-moi quelque chose, ô Gloire du Moment, lance le convive assis à votre droite, un chef mineur d'une tribu voisine. Quelle est donc cette petite clé d'or que tu portes autour du cou?

- C'est peut-être la clé de ce coffret en or qui dépasse de ton sac ? suggère une femme assise à votre gauche.

- Peut-être, répondez-vous.

Et vous prenez le coffret que vous avez trouvé caché dans l'autel situé au sommet de la pyramide du Soleil, à Teotihuacân. Il vous semble qu'il s'est passé une éternité depuis que vous avez découvert cet objet. Vous glissez la clé dans la serrure du coffret et le couvercle s'ouvre aussitôt.

- Qu'y a-t-il là-dedans ? demande la femme en regardant par-dessus votre épaule.

Vous plongez la main à l'intérieur et vous en retirez d'anciennes feuilles de papier d'aloès. Le texte qui a été écrit dessus a pâli avec le temps et vous avez du mal à le déchiffrer, mais vous avez de bons yeux et vous finissez par y arriver.

- Juste ciel ! vous exclamez-vous. Ce sont d'anciennes prophéties toltèques, perdues depuis des siècles.

Vous vous penchez dessus, avide de les lire. Les autres convives font cercle autour de vous.

- Qu'est-ce que ça dit ? demande votre chef. Les sourcils froncés, vous relevez la tête.

- Les prophéties annoncent que les Toltèques vont disparaître et qu'ils seront remplacés par un vaste empire assoiffé de sang, fondé sur les sacrifices humains.

- L'empire aztèque ! murmure quelqu'un.

- Il est écrit qu'en l'an 1-Roseau, des envahisseurs arriveront de l'est...

- L'invasion espagnole, murmure quelqu'un d'autre.

- ... et qu'ils détruiront entièrement l'empire assoiffé de sang.

Des acclamations s'élèvent alors parmi les convives et une tournée générale de pulque est aussitôt servie. Mais vous levez la main pour demander le silence.

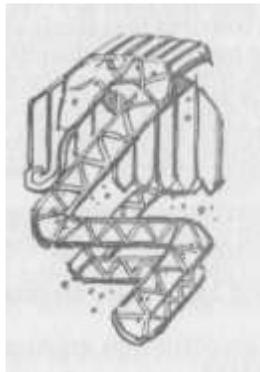
- J'ai bien peur que, d'après les prophéties, les envahisseurs se révèlent aussi cruels que les Aztèques et qu'ils apportent avec eux la maladie et la mort.

Votre chef hausse les épaules.

- Je prends le risque, dit-il. Rien ne peut être pire que Moctezuma.

Il tend alors la main vers votre assiette.

- Allons, laisse tomber ces vieux papiers, Colibri, je vais plutôt te servir une nouvelle part de dinde.



GLOSSAIRE

AZTLÂN: La légende raconte que les Aztèques, venus d'Aztlân, au nord de l'actuel Mexique, s'installèrent dans la vallée où ils fondèrent Tenochtitlan.

ENVAHISSEURS VENUS DE L'EST: En 1519, une armée d'environ 500 soldats espagnols (conquistadors), commandés par Hernan Cortés, se lancèrent à la conquête de l'empire aztèque.

HUITZILOPOCHTLI: Les Aztèques pensaient que c'était le dieu Huitzilopochtli qui leur avait indiqué où bâtir la ville de Tenochtitlan.

MAGUEY: Plante du Mexique à partir de laquelle on fabrique le pulque.

MAYAS: Les Mayas fondèrent une brillante civilisation sur un territoire qui comprend le sud de ce qu'on appelle aujourd'hui le Mexique et le Guatemala. Cette civilisation très ancienne remonte au moins à 2000 avant J.C.

MOCTEZUMA II: Empereur des Aztèques au temps des conquistadors.

PYRAMIDE DU SOLEIL: CONSTRUITE AUX ALENTOURS DE L'ANNÉE 50 DE NOTRE ÈRE À TEOTIHUACÂN, C'ÉTAIT, AVANT L'ARRIVÉE DES EUROPÉENS, LE PLUS GRAND MONUMENT DE CE QUI DEVAIT DEVENIR L'AMÉRIQUE.

QUETZAL: OISEAU D'AMÉRIQUE CENTRALE AU PLUMAGE VERT ET OR, DOTÉ D'UNE QUEUE À TRÈS LONGUES PLUMES.

QUETZALCÔATL: DIEU DU PEUPLE DE TEOTIHUACÂN, SOUVENT REPRÉSENTÉ SOUS LA FORME D'UN SERPENT À PLUMES. C'ÉTAIT UN DIEU BIENVEILLANT QUI UNISSAIT LES FORCES DU MONDE.

TENOCHTITLAN: VILLE QUE LES AZTÈQUES FONDÈRENT EN 1325. ELLE FUT CONSTRUITE SUR L'ÎLE D'UN LAC, À L'EMPLACEMENT DE L'ACTUELLE MEXICO.

TEZCATLIPOCA: DIEU TOLTÈQUE DU PLAISIR ET DU PÉCHÉ, ENNEMI DE QUETZALCOATL.

TLAXCALA: VILLE ET ÉTAT AZTÈQUES. C'ES AUJOURD'HUI LE PLUS PETIT DES ÉTATS MEXICAINS.