

La Danse des Sorcières

Une Aventure Dont Vous êtes le héros
de Maléfisse

Ce matin, un corbeau se pose solennellement dans votre potager à herbes médicinales. Après avoir ébouriffé ses grandes plumes noir de jais, ses yeux oranges vous fixent avec une rare intensité. Lentement, l'oiseau croasse son chant de mort, une mélodie rauque lourde de présages, à trois reprises. Fascinée par ce spectacle, vous dévisagez le messager silencieusement. Finalement, il déploie ses ailes puis s'envole. Vous observez son ombre disparaître à l'horizon, jusqu'à que son corps ne soit plus qu'une tâche noire. L'heure du solstice est venue.

Voilà quelques jours que vous pressentez l'arrivée de l'hiver. Le soleil s'incline face à la lune, ses rayons ardents laissent honteusement place au crépuscule lunaire de plus en plus tôt. Les sols durcissent, les plantes se rabougrissent, les animaux s'évanouissent dans la nature. Les quelques villageois qui osent vous rendre visite sont faibles. La semaine dernière, un vieux menuisier, qui avait besoin de vos soins pour ses rhumatismes, vous a raconté que les récoltes ont été si mauvaises que certains ne mangent plus que des herbes bouillies. La semaine d'avant, une adolescente, qui voulait se procurer l'une de vos potions empoisonnées, vous a parlé des sanglots qu'on entend la nuit au village : le retour des spectres. Votre chaumière est complètement isolée du hameau le plus proche, la moindre nouvelle est pour vous précieuse.

Vous inspirez avec délices l'air brûlant, cela fait quelques mois que vous attendez le solstice. Le dos droit, vous écartez largement les bras, vos sens à l'éveil. Depuis que vous avez épuisé toutes vos forces de magie, vous ne vous ouvrez plus aux énergies. Au début, vous ne ressentez que la douloureuse morsure du froid, mais progressivement, le monde énergétique se déploie autour de vous. Tout d'abord de petites étincelles colorées, puis des halos violets se matérialisent et flottent autour de vous. Vous riez, un rire aigu qui transperce le silence des environs : les énergies abondent toujours au solstice d'hiver, il vous tarde de pouvoir les absorber à nouveau. Vous scrutez avec attention le monde fantomatique. À l'ouest, les volutes sont plus opaques et épaisses : c'est donc dans cette direction que vous irez. Le sourire aux lèvres, vous abandonnez vos outils de jardinage et allez saisir prestement votre couteau et votre sacoche d'herbes. Sans plus attendre, vous quittez votre demeure. Vous ne craignez pas pour votre maison, les os du dernier intrus blanchissent toujours sur vos étagères.

Ce soir, les sorcières célébreront le Sabbat.

Rendez-vous au [16](#).

Déconnectée de la réalité, vous arrachez une Ancienne du cercle soudé uni autour du Maître. Vous projetez la vieille à sorcière à terre, elle appelle à l'aide de sa voix sourde et sa main crochue se referme sur votre cheville. Malgré son aspect chétif, sa résistance est herculéenne, vous n'arrivez pas à vous extirper de sa poigne. Les Anciennes oublient un instant l'attraction du Maître. Guidées par l'appel de leur semblable, elles se rapprochent de vous à petits pas trébuchants, hébétées par leur transe contemplative. Vous vous démenez contre la sorcière traînée sur le sol, elle ne fait que resserrer sa prise.

Si vous avez noté le code « Gorge », rendez-vous au [14](#). Sinon, rendez-vous au [4](#).

Vous vous levez prestement pour vous éloigner de la jeune fille. Vous imaginez facilement sa frustration, le sourire aux lèvres, lorsque vous l'entendez vous insulter de tous les noms. Au moment où vous allez être engloutie à nouveau par la masse bruyante de sorcières, vous entendez un croassement moqueur. Haut dans le ciel, un corbeau plane juste au-dessus de la clairière, donnant ainsi la désagréable impression de surveiller l'assemblée. Il appartient certainement à Azla, l'Ancienne des Anciennes. Si ce n'avait pas été le cas, vous auriez adoré égorger le noble oiseau moqueur. Vous êtes de nouveau perdue dans l'agitation et le joyeux tapage du Clan, et des hurlements attire votre attention. Vous vous approchez d'un cercle de curieux et voyez avec surprise Magia et une autre femme se battre.

Notez le code « Plume ». Rendez-vous au [33](#).

Alors que la masse des Anciennes se referme lentement sur vous, vous redoublez d'énergie pour vous échapper. Obstinée, l'Ancienne agrippée à votre cheville ne démord pas. Vous la frappez du pied, plusieurs fois. Vous lui éclatez furieusement la mâchoire qui se disloque et vous vous soustrayez à son emprise. Avant qu'une autre sorcière ne vous attrape, vous dépassez le cercle pour vous retrouver en face du brasier.

Rendez-vous au [32](#).

- Je dois chasser.

Vous vous éloignez du groupe, qui reprend immédiatement sa marche débonnaire et son boucan. Vous inspirez et expirez profondément : il y a des mammifères autour de vous, peut-être des gros. La plupart des êtres vivants émanent de l'énergie, même les animaux sont enveloppés de quelques volutes. Il suffit de s'ouvrir au monde énergétique pour voir parfaitement dans la nuit la plus sombre le gibier tapi dans l'ombre. Vous bloquez votre respiration, immobile, et attendez qu'une bête imprudente s'approche. Après quelques minutes de veille, un campagnol trotte à vos côtés. D'un mouvement lesté et rapide, vous le saisissez et lui brisez la nuque. Vous fourrez votre prise dans votre sacoche, avant d'escalader le flanc de la colline.

Rendez-vous au [31](#).

Magia tremble de plus en plus. Malgré votre désir aveugle de rejoindre le Maître, vous vous ressaisissez et reprenez l'un de vos vieux réflexes de duel : provoquer votre adversaire.

- Alors Magia, on se sent faiblarde ? Ricanez-vous. Même un vers de terre serait plus résistant que toi.

La sorcière s'immobilise : quelque chose s'est brisée en elle.

- Tais-toi ! s'épouvante-t-elle. Tais-toi !

Se déplaçant aussi vite que le vent, elle se jette sur vous en hurlant. Elle vise votre cœur, mais muée par vos réflexes, vous évitez le pire. Elle plante son arme dans votre abdomen et vous saisit à la gorge. Sans même ressentir la douleur, vous arrachez le poignard et le jetez au loin. Vous et Magia tombez au sol. Vous mordez, griffez, lacérez, arrachez vos peaux respectives. Magia vous étouffe, vous faiblissez. Mais l'ordre du Maître, imprimé dans votre esprit, dépasse vos propres forces. Vous arrivez, suite à un effort titanesque, à saisir le larynx de Magia. Vous tirez, vous tirez, et tout à coup, vous arrachez la gorge de votre compagnon d'antan. Le corps survolté de votre compagnon d'antan devient flasque, roule sur le sol pour ne plus jamais se relever. Vous vous détournez du cadavre. Vous saignez abondamment au ventre, vos joues et vos oreilles sont en lambeaux.

Notez le Code « Gorge ». Rendez-vous au [29](#).

7

La danse bat son plein. Le monde physique et énergétique est au summum de l'excitation. Perdue dans cette ronde infinie, les sens stimulés par la foule incontrôlable, vous êtes emportée par le plaisir et l'adrénaline. Brusquement, tout s'arrête. L'Ancienne des Anciennes relâche la peau tannée. Elle se lève et ouvre une corbeille en osier à ses pieds. Le Clan entier reste en suspend, les nerfs à fleur de peau. Un nourrisson dort paisiblement dans la corbeille et ouvre des grands yeux étonnés. Azla le saisit délicatement et le soulève dans les airs, pour qu'il soit visible de toutes. Des spasmes de désir agitent l'assemblée. Vous avez faim, faim de magie. Vous avez soif, soif de sang. L'enfant gesticule et commence à pleurer, un son cristallin qui vous excite considérablement. Le Clan répond aux sanglots en hurlant. Prise dans le tumulte, vous vociférez de plus en plus fort. D'un geste sec, l'Ancienne des Anciennes, à l'aide de ses ongles noirs acérés, arrache la tête de l'enfant. Fascinée par le flot de sang, vous n'écoutez même plus les cris du Clan. Elle jette le cadavre dans les flammes, vous retenez votre souffle.

Si vous avez noté le code « Transe », rendez-vous au [21](#). Sinon, rendez-vous au [50](#).

8

Un son mat retentit à travers la clairière. Vous arrêtez immédiatement ce que vous étiez en train de faire, pour vous positionner à votre place lors des cérémonies du Clan. En temps que jeune sorcière, vous êtes entre les apprenties les plus âgées et les sorcières au summum de leurs capacités, soit assez éloignée du feu central. L'Ancienne des Anciennes, Azla, se lève de sa souche de chêne et frappe son tambour, couvert d'une peau humaine tannée, une seconde fois. Le vacarme disparaît en quelques instants, laissant place à un silence profond et attentif. Les flammes du brasier montent de plus en plus haut. Au troisième coup, la nature se fige, le monde énergétique s'apaise, seul l'écho du tambour vibre encore à travers l'assemblée. La voix grave et enrôlée d'Azla brise le cocon de silence enveloppant le Clan.

- Les temps sont durs. Nos réserves de magie s'épuisent de plus en plus vite. Nos sœurs sont assassinées par les immondes vers de terre de l'Inquisition. Notre savoir

s'amenuise. Je me souviens du temps où le pays entier prenait peur à la moindre évocation de notre nom.

Captivée, vous fixez la sorcière voûtée.

- Ce soir, nous récupérerons toutes les énergies dont nous aurons besoin pour l'année à venir. Utilisez ces forces à bon escient et soyez sans pitié avec nos ennemis. L'avenir du Clan en dépend.

Azla s'interrompt, déglutit péniblement, et reprend d'une voix plus claire :

- Voilà quarante six solstices que notre Maître ne nous est pas apparu. Je l'implore de nous venir en aide en cette période de troubles. Je l'implore.

L'Ancienne des Anciennes se rassoit et frappe à intervalles réguliers le tambour, qui produit un son lourd et puissant. Lentement, d'abord. Boum. Elle accélère progressivement. Boum. Boum. De plus en plus vite. Boum. Boum. Boum. La foule s'anime. Certaines commencent à danser en cercle autour du feu, au rythme de la percussion, pendant que d'autres s'éloignent pour ingérer de la poudre transcendante. Vous percevez également, au-delà de la clameur naissante, une sorcière déclamer des vers seule dans l'indifférence totale.

Si vous souhaitez rejoindre la danse, rendez-vous au [27](#). Si vous désirez consommer la substance des énergies, rendez-vous au [40](#). Si vous voulez vous approcher de la sorcière qui scande seule, rendez-vous au [45](#). Si vous préférez attendre et observer les mouvements hypnotisant des danseuses, rendez-vous au [36](#).

9

Tuer Azla. Tuer Azla. Cette pensée, marquée au fer rouge, vous obsède. Les ongles prêts à lacérer la vieille sorcière, vous vous élancez en avant. Tout à coup, un corbeau noir vous frappe de plein fouet. Ses griffes labourent votre visage. L'Ancienne des Anciennes, profitant de la diversion de l'oiseau, lance finalement son incantation. La malédiction destructrice vous broie les membres. Quelques bouts de chair, pas désintégrés, s'éparpillent sur l'herbe de la clairière.

Si vous souhaitez recommencer l'aventure, effacez tous vos codes et rendez-vous au [1](#).

10

Vous dégainez votre couteau et jonglez avec. Le jonglage est une part importante de votre entraînement pour assouplir vos mains. Les yeux de Magia pétillent :

- Tu es plus forte qu'avant. Tu as toujours été douée aux combats.
- Tu es meilleure encore et tu le sais, réponds-vous, en essayant de dissimuler l'aigreur de votre voix.

Vous commencez à arracher des mottes de terre du sol à l'aide de vos longs doigts effilés. Magia, déjà couverte d'une boue fraîche, vous aide. Vous déposez la lame dans le trou creusé, et le recouvrez.

- Voilà qui est fait !

Vous vous redressez. A travers les épaisses branches entremêlées, un fin croissant de lune illumine la forêt. Le silence enveloppe la nuit, seulement perturbé par les rires gras des sorcières qui escaladent au loin le flanc de la colline. Magia s'élançe à nouveau, vous lui emboîtez le pas. Tout à coup, alors que vous ne sentiez aucune odeur suspecte, une forme noire tombe d'un arbre sur Magia et la jette à terre. Vous faites un bond en arrière, regrettant déjà l'absence de votre couteau. La sorcière feule et tente de se dégager de l'emprise de l'agresseur, agile. L'agresseur, dissimulé sous un capuchon noir, se lève et éclate de rire. Elle fait partie du Clan, vous le sentez, il n'y a rien à craindre.

- Qui es-tu ? Lancez-vous.

Magia, furieuse d'avoir été immobilisée si facilement, est livide. L'inconnue soulève son capuchon. C'est une sorcière bossue et borgne, le visage abîmé par les rides et les traces de vérole. Demi-Œil. Vous ne la connaissez pas, mais elle est réputée dans le Clan entier.

- Tu es jeune mais stupide, grogne-t-elle à Magia. Une apprentie m'aurait senti depuis une lieue déjà. De mon temps, on savait se servir de nos sens.

Magia crache par terre, elle ne peut s'en prendre qu'à elle-même. Vous débandez vos muscles tendus et relâchez votre attention progressivement, admirative devant la force de l'Ancienne et curieuse devant son orbite vide.

- Allez, les fillettes, on se dépêche, je vous promets que si j'arrive en retard au Sabbat, je ferai bouillir vos os jusqu'à qu'ils soient plus blancs qu'une colombe.

Sachant qu'elle ne plaisante absolument pas, vous et Magia la suivez alors qu'elle se met en marche. Vous arrivez enfin en bas de la colline et entamez l'ascension. Depuis son humiliation, Magia reste muette. Demi-Œil finit par engager la conversation, railleuse :

- Alors, les fillettes, qu'est-ce que vous faites depuis le dernier solstice ?

Si vous souhaitez parler de vos diverses expériences de botanique, rendez-vous au [41](#). Si vous préférez lui demander, effrontée, pourquoi elle a perdu un œil, rendez-vous au [19](#).

11

Vous vous placez en face de l'Ancienne des Anciennes, souriante. Combattre la plus expérimentée du Clan entier ne vous effraie absolument plus. Les énergies bouillonnent et vous encerclent. Votre folie meurtrière est à son paroxysme, détruire tous ceux qui se mettent en travers de votre chemin est votre seule préoccupation. La cheffe du Clan marmonne une incantation de sa voix caverneuse. Vous devez agir au plus vite.

Si vous avez noté le code « Onde », rendez-vous au [26](#). Sinon, rendez-vous au [39](#).

12

D'un geste assuré et maintes fois pratiqué, vous extirpez votre couteau de votre botte. Magia ricane :

- Alors Dabbhé, on ne respecte plus la tradition ?

Vous ne répondez pas et jonglez prudemment avec votre arme, la sorcière peut bondir n'importe quand. Votre adversaire se décale du chaudron et vous la suivez. Dorénavant, seuls deux mètres séparent vos lames aiguisées. Votre désir impérieux de rejoindre le Maître martèle votre crâne : vous devez égorger cette sotte au plus vite.

- Comme au bon vieux temps, hein ?
- Comme au bon vieux temps.

« En duel » répétait inlassablement la Vieille Shélec à vous et à Magia il y a quelques années, « le premier qui attaque à l'avantage ». Vous resserrez votre prise sur le manche du couteau.

Si vous souhaitez vous élancer vers votre ennemie la lame au poing, rendez-vous au [37](#). Si vous préférez lancer votre couteau dans sa direction, rendez-vous au [17](#).

13

Au fur et à mesure que vous avancez, l'ambiance devient plus festive et joyeuse. Des sorcières, qui ont quelques années d'expérience comme vous, se massent près des viandes appétissantes qui bouillent dans l'eau brûlante. Magia est là, ce qui ne vous surprend absolument pas. Elle saisit un lapin à point, la bave aux lèvres, tout en riant avec d'autres membres du Clan. Au même moment, une autre sorcière attrape le même lapin. En l'espace de quelques instants, la situation bascule. Les deux rivales s'accusent mutuellement d'avoir volé leur part, elles crient violemment, se bousculent et se mettent en garde. Les autres femmes regardent le début de la lutte, agitées par une curiosité morbide. Un cercle se constitue autour des deux femmes, Magia, démente, semble prête à déchiquer son adversaire. Ce genre d'accident arrive souvent peu avant Sabbat. Vous vous approchez des lutteuses, à la fois curieuse et ennuyée par la tournure des événements.

Si vous désirez interrompre les combattantes, rendez-vous au [22](#). Si vous préférez hurler avec les spectatrices pour encourager Magia, rendez-vous au [33](#).

14

Votre plaie saigne abondamment, votre cœur s'affole et tambourine contre votre poitrine, tandis que vos forces vous abandonnent. Une autre Ancienne vous saisit au poignet, puis une autre à la gorge. Vous tombez par terre, d'autres Anciennes s'écroulent sur vous, leurs poignes démesurées vous immobilisent. Vous vous débattez encore longtemps, écrasée sous les corps amoncelés des sorcières vengeresses. Jusqu'au moment où, asphyxiée par leurs poids, vous succomez si proche du Maître.

Si vous souhaitez recommencer l'aventure, effacez tous vos codes et rendez-vous au [1](#).

15

Alors que vous vous enfoncez de plus en plus dans le chaos, une main crochue se plante dans votre épaule et vous secoue. La même main vous frappe ensuite à l'abdomen. Vos yeux vitreux s'ouvrent soudainement. Vous sentez une bile brûlante remonter le long de votre œsophage,

que vous recrachez difficilement. Vous reprenez vos esprits une fois la poudre toxique complètement évacuée. Vos mains crispées sont enracinées dans le sol, vous êtes effrayée à l'idée d'être dévorée à nouveau par les éléments si vous vous en détachez. La sorcière qui vous est venue en aide vous observe, goguenarde : Demi-Œil.

- A vouloir entrer trop vite dans le monde énergétique, on s'y perd, ricane-t-elle.

Elle renifle la bourse de poudre transcendante, méfiante.

- Trop fort. Probablement léthal. Tu as de la chance que je sois passée par là.

Elle s'éloigne, puis est happée par le mouvement continu des danseuses, vous laissant pantoise et songeuse. Finalement, vous vous levez, il est temps pour vous de les rejoindre.

Rendez-vous au [7](#).

16

Vous courez sans montrer le moindre signe de fatigue, votre lame cruelle dans son fourreau bat vos cuisses au rythme de vos pas, vos longs cheveux flottent au vent. Régulièrement, vous vous ouvrez aux énergies pour garder le cap. Au bout de quelques heures, vous apercevez au loin une large colline boisée, couvertes d'arbres sinistres et tordus. A son sommet, un vortex d'ondes violettes détruit les volutes et les récrée à l'infini. Vous reniflez avec méfiance, une odeur de charogne, de terre et de fleurs vous saisit à la gorge, des sorcières de votre clan sont sûrement déjà passées par la forêt ténébreuse où vous vous trouvez. Alors que vous vous dirigez vers le monticule, une voix enfantine vous interpelle :

- Dabbhé !

Une jeune femme apparaît à vos côtés. Elle a de grands yeux émeraude captivants, qui contrastent avec son rictus insupportable. Malgré ses cheveux en bataille, elle fait partie de ces femmes sauvages trop belles pour être totalement humaines. Vous souriez en retour à votre ancienne camarade, circonspecte :

- Magia.
- Les énergies sont plus intenses que l'année dernière, tu ne trouves pas ?
- C'est vrai.

Son rictus s'accroît, puis elle commence à trotter en direction du sommet. Vous la suivez avec davantage de retenue.

- Ça fait longtemps que je n'ai plus de force, Dabbhé. Le sang me permet d'en regagner un peu, mais c'est pas pareil.

Vous acquiescez. Seules les sorcières les plus puissantes tirent leur magie du sang. Personnellement, vous préférez les os : moins puissants, mais plus fiables.

- Regarde, l'autre jour, j'ai croisé un moine sur ma route en allant vers la Capitale. Je l'ai vidé jusqu'à la dernière goutte, et pendant un mois je me suis senti aussi vigoureuse qu'après le Sabbat. Les hommes de Dieu, ils sont très nourrissants.

Vous n'écoutez qu'à peine, les arbres touffus se resserrent de plus en plus, votre progression en est ralentie. Vous marmonnez :

- Le problème avec les hommes, c'est que ça cause toujours des ennuis. Les villageois s'énervent, certaines se font brûler. Je me contente des animaux.
- C'est toi qui vois. Tu as faim ?

Elle ricane et s'immobilise, avant de sortir deux lapins fraîchement égorgés de sa sacoche de cuir. Vous hésitez, puis acceptez son offre. Vous et votre camarade, vous asseyez sur le sol jonché de feuilles mortes. Vous allumez le feu, elle enlève la peau des lapins : un rituel bien huilé. Lorsque vous étiez apprentie chez la Vieille Shélec, vous dormiez souvent dehors avec Magia au milieu des bêtes sauvages. C'était votre punition lorsque l'une des deux oubliait une recette de potion ou d'onguent. Etrangement, malgré ses épreuves communes, vous ne vous êtes jamais senti proche de la jeune et tempétueuse sorcière. Vous déchiquetez la viande du lapin rôti à pleines dents, pendant que Magia converse joyeusement :

- Je n'ai même pas emporté mes lames, j'ai la flemme de les enterrer chaque année... Tu as pris tes poudres transcendantes ?... Ah oui, c'est vrai, tu n'aimes pas ça... Je me demande si les Anciennes sont toujours les mêmes... J'ai peu de nouvelles du Clan depuis...

Perdue dans les vagues, vous ne faites d'abord pas attention à son baratin. Soudain, vous percevez un éclair de lumière blanche venant du fond du sac de Magia, peut-être un objet métallique. Pourtant, elle vous a bien dit avoir enterré ses armes, comme le veut la tradition avant chaque Sabbat. Surprise, vous la dévisagez.

- Tu devrais aussi te débarrasser de ton couteau, dit-elle en désignant votre fourreau du doigt. La cérémonie ne va pas tarder.

Si vous souhaitez la questionner sur le contenu de son sac, rendez au [23](#). Si vous préférez rester silencieuse et faire semblant d'enterrer votre lame, rendez-vous au [34](#). Si vous voulez respecter la règle et abandonner votre arme, rendez-vous alors au [10](#).

17

- Une fois que je t'aurai tuée, j'aspirerai ton sang jusqu'à la dernière goutte, lance Magia. Je détacherai ta chair de ton cadavre puant puis je la mangerai. Je donnerai tes yeux en pâture à mes chiens. Je nettoierai tes os et je les exposerai dans ma...

Vous projetez votre arme vers sa tête, en retenant votre souffle. Heureusement, la distance étant réduite, atteindre votre cible est simple : le couteau se plante jusqu'à la garde dans son crâne. Magia est parcourue d'un léger soubresaut avant de s'écrouler. Vous vous détournez d'elle, obnubilée par l'appel de la Bête.

Rendez-vous au [29](#).

18

Au fur et à mesure que vous vous rapprochez de la masse compacte des sorcières, votre âme se lie intimement au reste du Clan. Vous voyez le monde à travers vos yeux, mais aussi à travers les centaines d'autres regards des danseuses dans la tempête rituelle. Vous sentez vos pieds

piétiner le sol et vos mains s'agripper aux autres corps, mais aussi les bras et les jambes de toutes les sorcières de la ronde. Vos enveloppes charnelles ne font qu'une, vos énergies communes ne font qu'une.

Rendez-vous au [7](#).

19

- Demi-Ceil ? Demandez-vous innocemment, quelle personne a réussi à éborgner une sorcière aussi puissante que vous ?

Magia vous dévisage, estomaquée par votre audace. La vieille sorcière glousse tout en se tapant le ventre.

- Personne n'a jamais osé me le demander en face, fillette !

Après de longues secondes, elle calme finalement son hilarité, la larme à son unique œil.

- Je venais de tuer un chevalier en duel dans une arène. Lorsque j'étais jeune, j'adorais me battre en duel.
- C'est lui qui vous a transpercé l'œil ?
- Non, ricane-t-elle, personne n'a jamais réussi à me blesser. Mais j'ai fêté ma victoire dans une taverne de la Capitale. J'étais ivre, je jouais avec une dague, et j'ai fait un faux mouvement.

Bouche-bée, vous regardez la petite Ancienne ridée. C'est difficile pour vous de l'imaginer jeune et inconsciente à ce point.

- Je t'aime bien, fillette, vous lance-t-elle, je t'aime bien.

Magia vous jette un regard indescriptible alors que vous souriez franchement à Demi-Ceil. Votre conversation s'interrompt au moment où vous arrivez au sommet de la colline.

Notez le code « Duel ». Rendez-vous au [31](#).

20

Vous suppliez le Maître de toutes vos forces, alors que la magie d'Azla détruit vos défenses énergétiques progressivement. Votre sentiment de détresse bascule soudainement lorsque vous sentez les énergies environnantes se liguer à vos forces. Progressivement, sous le regard amusé de la Bête, le rapport de force s'inverse. Vous projetez vos dernières forces. Finalement, vos volutes énergétiques transpercent l'Ancienne des Anciennes, qui explose devant vous. Épuisée, vous êtes sur le point de défaillir, mais plus rien ne vous barre l'accès au brasier.

Rendez-vous au [32](#).

21

Le corps de l'enfant, dévoré par le brasier, noircit et se racornit. Alors que le cadavre disparaît dans les flammes, vous y entrepercevez une lueur violette, bien plus intense que les volutes du vortex. Le nourrisson brûlé se fend en deux, une masse d'énergies difforme grossit, jusqu'à mesurer deux mètres de haut. Une rumeur parcourt l'assemblée transcendée, alors qu'un bouc

apparaît dans les flammes. Un cri désarticulé jaillit de votre bouche, un mélange d'espoir, de bonheur et de terreur. C'est le Maître. Satan. Le Malin. La Bête. Le Cornu. Le Clan entier, même Azla, se prosterne avec déférence. Le bouc est magnifique. Ses longs poils drus émanent une odeur insoutenable de brûlé, ses cornes recourbées étincellent, ses sabots font trembler le sol de la clairière. Il n'est fait que des énergies destructrices, chaotiques, imprévisibles. Vous ne pouvez retenir vos larmes de joie, la Bête est là, devant vous. Ses yeux, des braises ardentes se promènent sur la foule. Il se délecte tranquillement de sa toute-puissance. Tout à coup, votre regard croise le sien. Vous êtes envoûté par le vide infini de ses yeux sans fond. Il vous fixe, il se concentre sur votre misérable enveloppe charnelle. Un désir s'ancre dans votre esprit, une volonté qui vous dépasse. Vous voulez le toucher, vous voulez le sentir près de vous. Alors que l'assemblée entière est à genoux, vous vous levez.

- Eh toi !

Avec difficulté, vous reportez votre attention sur Magia. Elle s'est également extirpée de sa fascination, elle se rapproche de vous, le visage empourpré.

- Pourquoi le Maître te regarde comme ça, hein ?

Votre camarade de toujours, gangrenée par la jalousie, dégaine une dague de sa sacoche.

- Hein ?

La menace de Magia vous semble négligeable par rapport à l'attraction de la Bête.

Si vous avez noté le code « Eclat » et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [12](#). Si vous souhaitez raisonner la jeune sorcière, rendez-vous au [48](#). Si vous désirez l'attaquer au plus vite, rendez-vous au [35](#).

22

Vous poussez violemment une sorcière qui observe la scène. Magia et son adversaire semblent transcendés par l'explosion de violence. Le visage des deux combattantes est couvert de griffures saignant abondamment. Vous plongez dans l'affrontement, dévorée par l'adrénaline et les énergies des belligérantes qui s'entremêlent. Vous frappez violemment la sorcière inconnue à la tempe, qui s'affaisse sur l'herbe. Magia vous jette un regard haineux.

- Je me débrouillais très bien sans toi. Elle était à moi Dabbhé !
- Sabbat commence bientôt, je ne voulais pas que votre bagatelle s'éternise.

Magia marmonne entre ses dents.

- Bagatelle, hein, bagatelle.

Elle donne un coup de pied rageur dans les côtes de la lutteuse évanouie, qui ouvre brusquement ses yeux hagards. Boudeuse, elle se détourne de vous, pendant que le cercle de spectatrices, déçu par la brève fin du combat, se dissout. Vous essayez de vous détendre : le combat, l'appel du sang, vous a considérablement excité.

Notez le code « Transe ». Rendez-vous au [8](#).

- Dis-moi, Magia, tu peux me montrer les poudres que tu as apportées.

Votre camarade se fige l'espace d'un instant avant d'accentuer davantage les traits déformés par son rictus.

- Mais bien sûr Dabbhé ! Je pensais que ça ne t'intéressait pas !

Elle ouvre largement sa sacoche, vous jetez un regard discret à l'intérieur : aucune lame. La sorcière vous présente fébrilement toutes ses mixtures transcendantales. Vous êtes perplexe, votre œil aiguisé vous aurait-il trompé ? Alors que vos badinages continuent, les lueurs du feu perdent en intensité, seules les braises ardentes illuminent la nuit tombante. Vous devez dès maintenant choisir que faire de votre dague.

Si vous souhaitez garder la lame discrètement, rendez-vous au [34](#). Si vous préférez l'enterrer, comme la tradition l'exige, rendez-vous au [10](#).

Vous murmurez le plus vite possible l'un des sorts que vous avez dû apprendre par cœur dans votre jeunesse. Votre litanie est prononcée dans une langue caverneuse et gutturale, pratiquée durant les temps immémoriaux, vibre dans la clairière. Les volutes de fumée se concentrent autour de vous. Vous prononcez le dernier terme du sort : un mot mal formulé, une syllabe écorchée, et la malédiction peut se retourner contre vous. Magia, fortifiée par le gain de magie, fait de même. Au même moment, vous projetez votre sort l'une contre l'autre. Les volutes, des arcs énergétiques se heurtent, provoquant un grondement de tonnerre et une gerbe d'étincelles pourpres. Vous vous crispez et hurlez de douleur, projeter votre magie requiert une force colossale. Les yeux de Magia sont secoués de convulsions, sa mâchoire claque. Un moment, ses énergies écrasent les vôtres et se rapprochent dangereusement de votre enveloppe charnelle. L'instant d'après, c'est le contraire. Vous mobilisez tout votre être et toute votre essence. Votre âme est marquée par le désir de rejoindre le Maître : vous ne pouvez pas abandonner. Finalement, l'arc énergétique de la jeune femme décline et disparaît. Votre sort la cogne de plein fouet. Les os de la sorcière se disloquent. Hagarde, vous regardez les restes qui jonchent le sol de votre compagnon d'antan. Vous rassemblez votre magie qui tournoie et vous vous dirigez vers le cercle des Anciennes. Aucune sorcière n'a fait attention au combat énergétique, le Clan étant trop obnubilé par le Maître qui trône dans le grand feu. Vous ne réfléchissez plus, vous marchez vers lui, hébétée. Finalement, seule Azla se redresse et vous barre la route. Vous hochez la tête.

Rendez-vous au [11](#).

Vous quittez l'agitation de la foule de sorcières. En haut de cette colline, les arbres sont bien plus massifs et distordus qu'à proximité de votre chaumière, vous vous affalez avec nonchalance contre l'un d'entre eux. Une apprentie quitte l'assemblée à son tour et vous rejoint en sautillant. Elle admire vos muscles taillés par la chasse et les combats et votre visage fin,

admirative, avant de s'asseoir à vos côtés. L'adolescente innocente se colle à vous, enjôleuse. Vous pensez percevoir une lueur malicieuse flotter dans ses yeux humides. Dans la communauté des sorcières, chacune choisit ses amants sans aucune restriction. D'ailleurs, vous connaissez quelques membres du Clan qui s'accouplent avec des démons pour absorber une partie de leur énergie. Vous vous tournez vers elle.

Si vous souhaitez céder aux avances de l'apprentie, rendez-vous au [46](#). Si vous voulez refuser et retourner dans la foule, rendez-vous au [3](#).

26

Les sorts d'Azla sont infiniment plus puissants que les vôtres. Dans le monde physique, elle est une petite sorcière maigre et voûtée. Dans le monde énergétique, elle est un monstre féroce. Muée par la haine et le désespoir, vous projetez votre magie brute sur l'Ancienne des Anciennes. Celle-ci riposte immédiatement. Des arcs énergétiques se heurtent dans les airs et s'entrecroisent. La magie crépite. Vous ployez sous sa force, bientôt, ses volutes violettes vous réduiront en cendres. Votre esprit torturé implore le Maître de vous transmettre un peu de sa puissance.

Si vous avez noté le code « Plume », rendez-vous au [47](#). Sinon, vous pouvez soit continuer le combat énergétique, rendez-vous dans ce cas au [20](#), soit vous jeter sur elle, rendez-vous alors au [9](#).

27

Vous écoutez attentivement le son brut du tambour, l'onde parfaite perfore les vapeurs de magie. Alors que vous rejoignez la ronde, vous repensez aux leçons de la Vieille Shélec. « C'est facile de s'ouvrir aux énergies, même les moines perçoivent au-delà du réel » disait-elle après vous avoir frappé avec sa badine. « Mais les absorber, c'est plus dur. Si tu veux t'emparer d'une partie de la magie du monde, tu dois l'échanger avec une partie de toi ». Vous vous balancez au rythme de la percussion. Vous relâchez vos articulations qui bougent violemment de façon désordonnée. Azla frappe le tambour à une vitesse endiablée, les yeux clos. D'autres sorcières se pressent contre vous, s'abandonnant à la pulsation démentielle du tambour. Une voix entonne une mélodie ancienne, évoquant la guerre, la mort et le Maître. Les danseuses la rejoignent, vous chantez de toutes vos forces avec elles. Les sorcières dansent, vous dansez, les sorcières dansent, le Clan s'unit et ne fait plus qu'un. Les énergies colorées virevoltent à vos côtés, en harmonie avec la foule. La frénésie s'empare des sorcières. « Néanmoins », ajoutait la Vieille Shélec, « Si tu donnes en entière, la magie te consumera ».

Si vous souhaitez vous abandonner encore plus aux énergies, rendez-vous au [43](#). Si vous préférez vous lier davantage à la synergie du Clan, rendez au [18](#).

28

Le groupe reprend sa marche. Les sorcières bruyantes discutent nerveusement des dernières nouvelles, vous apprenez ainsi que le chef de l'Inquisition a été capturé et sauvagement torturé

par deux sorcières. Cette information vous fait éminemment plaisir, beaucoup de membres du Clan ont été brûlés dans des chasses aux sorcières récemment. Tout à coup, l'une des femmes les plus tapageuses entonne « Les Doigts du Meunier », la troupe entière la reprend en cœur. C'est une chanson paillardes connue dans tout le pays, l'histoire d'un meunier cupide qui vendit ces doigts, un par un, à un démon en échange de richesses. Le dernier vœu que l'entité exauça fut de transformer en or tous les objets que le meunier touchait des doigts. Malheureusement, le meunier, à ce moment-là, avait déjà vendu toutes ces extrémités. Fou de désespoir, il se jeta du haut d'une falaise. Happée par les voix discordantes des sorcières, le temps semble s'égrener bien plus vite. Vous êtes pratiquement arrivé en haut de la colline.

Rendez-vous au [31](#).

29

Satan, le démon incandescent constitué des flammes et des énergies, vous scrute toujours avec suffisance. Vous titubez en direction le brasier. La Bête vous appelle. Personne n'a jamais été choisi par Satan. Personne. Mais il vous appelle, alors vous allez à lui. Le Clan entier ne prête aucune attention à vos déplacements. Vous faites néanmoins attention à ne heurter aucune sorcière, en évitant les corps prosternés sur le sol. Vous progressez difficilement jusqu'au cercle des Anciennes. Toutes serrées l'une contre l'autre, elles sont encore plus fascinées par l'apparition que les autres membres du Clan. Seule Azla, en entendant vos pas lourds, se redresse et se retourne. Son visage ridé est exsangue, tordu par une colère contenue. Contrairement à Magia, qui était survoltée, elle reste immobile à votre approche.

- Je ne t'empêcherai pas de passer fillette, sauf si tu me défies.

Le seul espace libre est celui autour de sa souche de chêne. Sinon, vous n'avez d'autre choix que de pousser une Ancienne pour vous rapprocher du feu. Le Maître contemple la scène, amusé. Maintenant que vous êtes plus proche, son rayonnement énergétique vous transperce jusqu'au plus profond de votre âme. Il est beau, mystérieux, omnipotent. C'est le Maître.

Si vous souhaitez vous frayer un chemin parmi les Anciennes, rendez-vous au [2](#). Si vous préférez abattre Azla pour continuer à avancer, rendez-vous au [11](#).

30

Vos rares moments de lucidité se cristallisent sur une seule question : « Quelle était cette poudre ? ». Vous voyez les Enfers, vous voyez le Maître, plusieurs fois. Les énergies, ces nuages pourtant si bien ordonnés dans la danse de l'univers, vous arrachent les yeux, vous tailladent la peau, vous percent les tympanes. Engloutie dans votre délire, vous n'arrivez plus à respirer. Les membres de votre corps cèdent et retombent lourdement. Votre interminable agonie s'achève enfin.

Si vous souhaitez recommencer l'aventure, effacez tous vos codes et rendez-vous au [1](#).

Les troncs noueux, de plus en plus nombreux, étouffent l'air glacial et gênent votre vue acérée. Mais alors que vous atteignez le point culminant de la colline boisée, ils disparaissent tous. Vous êtes dans une vaste clairière inondée par les rayons lunaires. Des centaines de sorcières, qui portent des habits noirs rapiécés, arrivent comme vous et s'agglutinent joyeusement dans cet espace libre. Vous reconnaissez quelques amies et ennemies, qui apparaissent et disparaissent au gré du flux constant de sorcières. Le Clan semble être au complet. Néanmoins, les compagnons que vous avez rencontré ont disparu dans la masse grouillante. Des chaudrons sont disposés un peu par tout, où les sorcières les plus jeunes s'agglutinent. Un délicieux fumet de lapin et de champignon emplit l'atmosphère. Mais ce qui attire le plus votre attention est le gigantesque feu qui trône au milieu de la clairière. Autour, comme veut la tradition, les Anciennes sont assises en cercle, pensives et discutant à voix basses. Dirigeantes incontestées du Clan, on raconte que leur extraordinaire longévité est due à un pacte avec un démon. Cette rumeur vous dégoûte, vous n'avez jamais voulu vous lier à un spectre ou à une bête, il y a trop à perdre, alors avec un démon ! Les vapeurs du bois brûlé enferment l'endroit dans un cocon blanchâtre, des fumées que vous ne distinguez déjà plus des volutes violettes. Sabbat est l'un des rares moments où le monde physique se confond avec le monde énergétique. Vous observez la lune : vous avez encore du temps avant le début de la cérémonie.

Si vous souhaitez saluer les Anciennes, rendez-vous au [44](#). Si vous préférez vous approcher de l'un des chaudrons, rendez-vous au [13](#). Si vous désirez vous écarter de la foule pour attendre sereinement, rendez-vous au [25](#).

Les énergies qui s'enserrent autour du Maître sont incroyablement plus intenses qu'à votre premier regard. Vous êtes si proche du bouc que les flammes lèchent vos bras et que son odeur pestiférée s'ancre dans tous les pores de votre peau. Les sorcières du Clan n'osent plus s'approcher de vous. Satan est magnifique. Vous voyez en lui tout et rien : votre propre folie dans ses pupilles flamboyantes, les damnés qui brûlent en Enfers, les civilisations qui ont rivalisé avec la puissance céleste et qui sont retournées à la poussière, les pleurs d'une mère squelettique, le rire cynique d'un empereur gras, votre cadavre décomposé, des forêts carbonisées. Comme une souris captivée par un serpent, votre âme se déchire entre votre amour pour sa puissance infinie et l'horreur qu'il vous inspire. Vous tendez une main hésitante dans le feu, obnubilée par un unique désir. Toucher le Maître, toucher la Bête. Vous plongez dans les flammes, tant qu'il sera là vous n'avez rien à craindre. Vous frôlez les poils drus et noirs de l'incarnation du Mal. Votre enveloppe charnelle se désintègre instantanément, mais votre âme euphorique reste en suspend pendant un temps infini. Votre dernier souvenir avant d'être consumée, est celui de votre rire libéré, terrifiant et extasié.

Félicitations, votre aventure est un succès. Si vous souhaitez la recommencer en empruntant un autre chemin, rendez-vous au [1](#).

Magia est l'une des sorcières les plus impulsives que vous connaissez. C'est une habituée des joutes inutiles, il n'y a aucune raison de craindre pour elle. Vous observez les deux combattantes en hurlant de concert avec la foule surexcitée. « Frappe-la ! Frappe-la ! Frappe-la ! ». Les spectatrices scandent en cœur. Magia esquive les coups de son adversaire avec souplesse. Celle-ci, plus corpulente, essaie de la plaquer au sol. Les gouttes de sang des visages et des bras griffés aspergent l'assistance. Soudain, Magia attrape l'autre combattante au cou et l'étrangle. Sa victime suffoque, avant de frapper le sol pour abandonner. La jeune femme, démente et victorieuse, la relâche. Elle s'éloigne des spectatrices sans même vous voir, sous les applaudissements fiévreux de l'assistance. Elle est redoutable.

Rendez-vous au [8](#).

- J'y vais, dites-vous en vous redressant lentement. Ne m'attends pas.
- Tu es sûre ?

Magia dévore son lapin et ne fait pas attention à vous.

- Oui, je vais aller chasser, aussi. On se retrouve en haut.

Vous vous éloignez de la jeune femme. Lorsque vous ne la voyez plus du tout à travers l'épais feuillage, et que les effluves de son odeur si caractéristique s'atténuent, vous vous arrêtez enfin. Il est hors de question d'enterrer votre arme, comme les années précédentes. Quelque chose ne va pas, les cachoteries de votre camarade ne vous plaisent pas. Vous saisissez le couteau aux reflets bleutés, poli et aiguisé par vos soins chaque jour méticuleusement, comme la Vielle Shélec vous l'a appris. Et vous le dissimulez dans votre botte droite : ainsi il sera plus simple à dégainer en cas d'urgence. Tout à coup, les exclamations que vous percevez depuis que vous vous rapprochez de la colline montent en crescendo. Une dizaine de sorcières du Clan, des connaissances de près ou de loin, apparaissent sous vos yeux. Toutes vêtues de tuniques noires, elles avancent sans se soucier du vacarme qu'elles causent. Elles braillent, elles chantent, elles dansent. Vous ne pouvez vous empêcher de sourire. Le Sabbat, en plus d'être la célébration de la Bête, est un prétexte pour les festivités.

- Tu viens avec nous ? Grogne l'une d'elles.

Notez le code « Eclat ». Si vous souhaitez vous joindre à la compagnie, rendez-vous au [28](#). Si vous préférez chasser et finir l'ascension seule, rendez-vous au [5](#).

Rien ne se mettra en travers de votre chemin. Vous fixez Magia. Vos pulsions sont renforcées par le Malin qui observe la scène de son brasier, vous n'avez à présent qu'une obsession : éliminer votre compagnon. Vous et Magia ne faites plus attention aux sorcières environnantes agenouillées. Vous tournez toutes les deux autour d'un chaudron, en garde, chacune jugeant l'autre. La jeune sorcière jubile en faisant tourner son arme :

- Je vais boire ton sang, Dabbhé ! Je suis la seule ici à être digne du Maître, tu entends ?
La seule !

Ses yeux émeraude sont exorbités, elle vous fait un signe de la main. Sa dague pointe dangereusement dans votre direction. Se jeter sur elle serait une erreur fatale.

- Allez, viens ! Hurle-t-elle. Viens !

Si vous voulez camper sur vos positions et attendre qu'elle charge, rendez-vous au [6](#). Si vous préférez lui renverser l'eau bouillante de la marmite dessus, rendez-vous au [42](#).

36

Vous balayez du regard l'assistance. Les sorcières les plus jeunes sont les premières à tourner en cercle autour du brasier, rejointes progressivement par les plus expérimentées. Seules les Anciennes restent assises, veillant sur la cérémonie. Secouées par le tambour, elles battent la pulsation fiévreusement, déjà perdues dans les hautes sphères énergétiques. La sorcière qui scande seule disparaît dans la masse qui s'agite de plus en plus. De nombreuses sorcières depuis des temps immémoriaux se questionnent sur la clé du Sabbat idéal. Doit-on consommer de la poudre transcendante, ou est-elle superflue ? La danse doit-elle être précisément orchestrée ou doit-elle révéler les pulsions dans le chaos ? Le Maître se préoccupe-t-il de ses détails ? Malgré votre intérêt pour ces interrogations, votre seul désir à présent est de vous joindre pleinement au Sabbat.

Si vous souhaitez vous joindre à la ronde, rendez-vous au [27](#). Si vous préférez aller en lisière et absorber de la poudre des énergies, rendez-vous au [40](#).

37

Vous vous élancez vers Magia, animée par la rage de vaincre et la passion du meurtre. Alors que vous vous apprêtez à frapper, vous surveillez les mouvements de sa dague. Une seule erreur de jugement et vous êtes perdue. Alors que vous étendez votre arme en direction de sa poitrine, victorieuse, Magia plante une lame dans votre cœur. Une lueur d'incompréhension naît dans vos yeux alors que vous tombez à genoux. Magia a sorti un deuxième poignard de sa manche. Vous la voyez jubiler et s'esclaffer bruyamment, jusqu'à que votre regard s'éteigne.

Si vous souhaitez recommencer l'aventure, effacez tous vos codes et rendez-vous au [1](#).

38

Vous hochez gravement la tête devant le cercle et montrez vos pouces avec déférence. Les treize Anciennes vous regardent attentivement. Demi-Œil, la sorcière borgne, grimace, laissant apparaître ses quelques dents restantes et tordues :

- De mon temps, tous les membres du Clan devaient saluer les Anciennes avant la cérémonie. La jeunesse se perd.

Vous souriez largement.

- La Vieille Shélec disait la même chose.
- C'était une brave femme, Shélec. Dure mais brave.

Quelques Anciennes se préoccupent à nouveau de leur soupe, plongeant leurs mains noueuses dans leur bol.

- Tu es en âge de porter un enfant, fillette, reprend l'une des Anciennes.
- L'enfant affaiblirait mon sang, répondez-vous après une brève réflexion, il me ralentirait.

L'Ancienne s'esclaffe et crache sur le sol.

- Alors prend une apprentie. Il n'est pas bon de vivre seule à ton âge.

Vous acquiescez distraitement et vous vous retirez, après les avoir saluées respectueusement une seconde fois.

Rendez-vous au [8](#).

39

Perdue dans une transe guerrière, un souvenir vient se mêler à votre envie de tuer, à votre désir d'être aux côtés du Maître et à votre froide analyse du combat. L'image de la Vieille Shélec, condamnée à mort par l'Ancienne des Anciennes, pour avoir pactisé avec l'Inquisition. Vous vous souvenez de son corps pendouillant au bout d'une corde, sous l'œil goguenard d'Azla.

Si vous avez noté le Code « Plume », rendez-vous au [47](#). Sinon, rendez-vous au [9](#).

40

En lisière de la clairière, des membres du Clan s'assoient et mélangent la poudre avec des herbes aromatiques :

- Dabbhé, viens voir !

Magia apparaît de nouveau sous vos yeux. Son corps est parcouru de légères convulsions, l'émeraude de ses yeux scintille, et son rictus dément déforme complètement ses belles pommettes.

- Cette nuit est un grand jour, Dabbhé ! Tiens !

Elle vous donne une bourse de cuir et va rejoindre le cercle qui tournoie au rythme du tambour hypnotisant. Vous la déliez délicatement : elle contient la poudre transcendante, utilisée par les mortels les plus simples pour frôler le monde énergétique. Sans prendre le temps d'inspecter la poudre, vous piochez de l'absinthe dans votre sacoche. Puis, vous broyez les herbes dans vos paumes avec le produit confectionné par Magia. Les sorcières qui font de même autour de vous se congestionnent par terre, béates, puis se relèvent pour rejoindre la ronde. Vous avalez la mixture avec appréhension. Tout d'abord, rien ne se produit. Soudain, les volutes violettes jaillissent autour de vous avec une rare puissance. La poudre est bien plus forte que d'habitude. Beaucoup trop forte. Votre esprit s'envole dans les vapes énergétiques, pendant que votre corps tombe à genoux et roule sur le sol. Un étai enserre votre crâne, pendant que l'énergie environnante vous fracasse encore et encore. Les énergies ne vous avaient jamais blessé. Vous

hurlez, un son inaudible s'extirpe de votre bouche béante. La clairière, le clan, l'univers, dansent dans un ballet infernal, le tambour obsessionnel cogne vos os. Perdue dans le chaos, vous croyez distinguer le Maître, loin, le seul élément fixe dans ce paysage instable. Le souffle chaud de son rire terrifiant et jouissif vous brûle le cœur. Vous mugissez.

Si vous avez noté le code « Duel », rendez-vous au [15](#). Sinon, rendez-vous au [30](#).

41

- J'ai fabriqué un philtre d'amour, dites-vous, qui en plus de créer le désir dessèche l'âme. Le sujet, apparemment, oublie même ses besoins vitaux comme celui de se nourrir. Je ne l'ai vendu qu'une seule fois, l'effet fonctionne parfaitement, même si le sujet risque de se laisser mourir de faim.

Demi-Œil grommelle :

- Propriété intéressante. Quels ingrédients ? Du mandragore, du venin de crotale ? Je suppose.
- Oui. Des perlées de rosée aussi, mais toujours en plus grande quantité que le venin.

Votre conversation s'interrompt au moment où vous arrivez au sommet de la colline.

Rendez-vous au [31](#).

42

Vous tournez toutes les deux autour du lourd chaudron en étain. Il est posé sur une pile surélevée de bois brûlant, des vapeurs blanches jaillissent de l'eau bouillante, au point que vous avez du mal à distinguer votre adversaire à travers ces fumées. Magia, démente, joue avec plaisir de cette perturbation, en faisant valser son couteau entre les vapeurs opaques.

- Aller, grogne-t-elle. Aller viens !

Vous frappez d'un coup de pied le chaudron, de toutes vos forces. Magia, ne comprenant pas votre manœuvre, vous fixe éberluée. Vous le heurtez une seconde fois, le chaudron bascule et déverse une gerbe d'eau bouillante sur la jeune sorcière. Aspergée au visage par le liquide brûlant, Magia hurle de douleur et s'écroule. Profitant de son accès de faiblesse, vous saisissez l'anse du chaudron et versez tout son contenu sur la sorcière agonisante. Son corps boursoufflé et couvert de cloaques se congestionne encore quelques instants avant de se figer complètement. Sans prêter plus d'attention à votre amie d'autrefois, vous vous tournez vers le brasier.

Rendez-vous au [29](#).

43

Le flot d'énergie coule auprès de votre corps secoué par des spasmes. La ronde déchaînée tourbillonne à la même vitesse que le vortex de fumées magiques qui enveloppe la colline. Lorsque vous abattez un animal, lorsque vous affrontez un adversaire jusqu'à la mort, lorsque

vous aspirez la force d'un homme de la moelle de ses os, la sensation grisante est bien inférieure à la danse du Sabbat. Les énergies vous attirent, disparaissent, réapparaissent, se multiplient, se divisent. Votre âme vibre avec le monde des Enfers. La magie vous appelle, réveille votre goût du sang, de la puissance. Bientôt, vous pourrez l'utiliser à nouveau, vous le savez.

Notez le code « Transe », si vous ne l'avez pas déjà écrit. Rendez-vous au [7](#).

44

Vous vous rapprochez du cercle des Anciennes, faisant fi de la chaleur écrasante émanant du brasier. Les treize sorcières ratatinées mangent leur soupe dans des bols en bois, leurs mouvements sont hésitants et lents. De temps en temps, lorsqu'une sorcière se présente à elles, elles se murmurent des mots inaudibles, des mots emportés par le vent à peine prononcés. Néanmoins, vous savez qu'elles sont puissantes et expérimentées, les sous-estimer serait une grave erreur. Trônant sur une souche de chêne, Azla est la plus vieille de toutes, elle a donc un large espace réservé près du feu. Ses yeux noirs insondables scrutent l'assemblée méthodiquement.

Si vous avez déjà rencontré Demi-Ceil ou que vous souhaitez discuter avec le groupe des Anciennes, rendez-vous au [38](#). Si vous préférez marquer votre respect à Azla en particulier, rendez-vous au [49](#).

45

Vous avancez malgré les mouvements désordonnés du Clan, en cherchant la poétesse du regard. Lorsque vous voyez la enfin, une sorcière potelée arborant fièrement des lunettes rondes métalliques, vous la reconnaissez immédiatement : Kapriss. Celle-ci vous aperçoit et se jette dans vos bras en piaillant joyeusement. Malgré ses manières agaçantes, vous appréciez le personnage jovial.

- Tu es plus forte que jamais, ma grande ! Piaille-t-elle joyeusement.

Kapriss, bien que guérisseuse de talent, n'a jamais été intéressée par le combat et la magie guerrière. Pour cela, elle est méprisée par la majorité du Clan.

- Tu t'es empotée, répondez-vous amicalement.
- Je ne passe pas mes journées à courir dans la forêt, moi !

Tout à coup, elle vous attrape par l'épaule et susurre à votre oreille.

- Ce Sabbat est étrange, Dabbhé, je le sens.

Vous acquiescez, toute ouïe.

- J'ai lu dans mes cristaux que quelque chose allait se produire. Le corbeau d'Azla nous surveille, aussi. Ca n'est jamais arrivé les années précédentes, méfie-toi.

Elle pointe le doigt vers le ciel argenté. Effectivement, le grand rapace tournoie silencieusement dans les airs.

- Allez, je te laisse, dit-elle en vous adressant un clin d'œil complice.

Il y a de plus en plus de danseuses qui tournoient autour du grand feu. Il est temps pour vous de rejoindre la cérémonie.

Notez le code « Plume » si vous ne l'avez pas déjà écrit. Rendez-vous au 7.

46

Les grands yeux de l'apprentie s'attardent sur chaque trait de votre visage. Elle ne sent pas la mousse ou le bois mort comme la plupart des sorcières, mais plutôt une douce odeur de lavande. Vous approchez vos lèvres des siennes et vous l'embrassez doucement. Au fur et à mesure que votre corps s'éveille aux pulsions du monde physique et énergétique, vous vous plaquez sauvagement contre l'apprentie. Vos lèvres mordent les siennes, jusqu'au sang. Le délicieux goût du sang chaud humain, qui coule dans votre gorge, éveille davantage vos sens. La jeune femme se délecte de vos prises d'initiatives et mord vos lèvres à son tour, transcendée.

Notez le code « Transe ». Rendez-vous au 8.

47

Vous entendez un croassement rageur : un éclair de lucidité jaillit dans votre esprit. Le grand corbeau noir, que vous aviez vu, pique dans votre direction pour venir en aide à sa maîtresse. Alors que ses serres s'apprêtent à vous lacérer le dos, vous le saisissez. Agile comme un chat, vous lui brisez la nuque. Les volutes magiques d'Azla disparaissent instantanément et l'Ancienne des Anciennes s'affaisse. Elle est morte sur le coup en même temps que son animal, étrangement foudroyée par le sort de sa bête. Vous enjambez son corps, vous voilà en face du brasier.

Rendez-vous au 32.

48

- Magia, murmurez-vous, pourquoi te détournes-tu du Maître pour une broutille pareille ? Si tu ne te prosternes pas, peut-être même que tu ne récupéreras pas ta magie comme à chaque Sabbat.

Le visage tendu de la jeune femme tressaute. Pendant de longues minutes interminables où la tension ne faiblit pas, la sorcière réfléchit. Puis ses yeux reviennent vers vous, sa haine viscérale s'est intensifiée.

- Tais-toi, lâche-t-elle finalement à voix basse. Tais-toi.
- Je dois le rejoindre. La Bête m'appelle.
- Tais-toi. Je vais boire ton sang, Dabbhé.

Soudain, le vortex des énergies explose. Comme à chaque Sabbat après le sacrifice, les énergies inondent l'assemblée en transe. Votre corps aspire la magie noire. Grisée par cette force retrouvée, vous jouez avec les ondes énergétiques qui circulent dans vos membres. Vos envies

de meurtre vous dépassent, vous voulez tuer votre adversaire, maintenant. Magia, elle aussi, semble revigorée par l'explosion du tourbillon violet.

Notez le code « Onde ». Si vous souhaitez consumer votre magie pour lui jeter un sort, rendez-vous au [24](#). Si vous préférez l'économiser et camper prudemment sur vos positions, rendez-vous au [6](#).

49

Azla ne prête qu'une attention discrète à vous pendant que vous vous agenouillez. Un corbeau robuste, aux plumes plus obscures encore que celui qui vous a appelé pour le Sabbat, se pose sur la frêle épaule de l'Ancienne des Anciennes. Azla parle peu. Sans un mot, elle tend sa main crochue que vous baisez délicatement. Les traits rachitiques de son visage sont frappants. Nez aquilin, bouche étroite, regard perçant, elle ressemble en tout point à son oiseau protecteur. L'attachement d'Azla pour son corbeau est réputé, mais la similitude entre les deux ne vous a jamais autant surprise. Au moment-même où vous vous levez, l'oiseau quitte l'épaule de sa maîtresse pour se percher sur l'un des arbres en lisière de la clairière. Vous vous retirez du cercle des Anciennes.

Notez le code « Plume ». Rendez-vous au [8](#).

50

L'évènement que la foule attend se produit. Nourries par l'enfant sacrifié, les flammes s'élèvent jusqu'au ciel et deviennent violettes. Une explosion de magie balaye le Clan. Chaque petite parcelle de votre peau se gonfle des énergies. Comme à chaque solstice, l'envie soudaine vous prend de dépenser toute la magie noire absorbée, immédiatement, mais votre entraînement reprend le dessus sur vos pulsions. Le Clan, abruti par la déflagration, reste massé dans la clairière jusqu'à que le soleil apparaisse à l'horizon. Sabbat est terminé. Malgré votre gain de puissance, vous avez un immense regret partagé avec les autres sorcières. Celui que le Maître, pour la quarante septième année consécutive, ne soit pas présenté. Peut-être au solstice prochain.

Si vous souhaitez recommencer l'aventure, effacez tous vos codes et rendez-vous au [1](#).