

Après le brouillard

par Flam



La goutte se forme, lentement. L'espace d'un battement de cœur, elle devient ventrue comme une perle, puis brille d'un ultime éclat gelé. Elle s'étire paresseusement, juste avant de chuter vers les ténèbres. Ploc... ploc... Tout recommence, lentement, inlassablement. Dans la caverne, les visages sont émaciés, érodés de fatigue, car la chasse est mauvaise, et la nourriture presque épuisée. Les troupeaux ne sont plus que l'ombre d'un souvenir, et les derniers mammoths ont quitté la plaine, chassés par le brouillard. Oundodak.

Encore une fois, vous vous retournez sur votre fourrure, incapable de trouver le sommeil. Une odeur caillée de champignons et d'humus. Toujours, l'humidité pourrissante qui torture la flamme vacillante au centre de la grotte. Vous enfoncez vos coudes dans le poil mouillé, engourdi par la pierre glacée. Vous vous redressez. Au-dehors, le brouillard rampe vers l'entrée de la caverne. Il se repaît des heures de la nuit, et des sueurs froides des mauvais rêves. Un mouvement à droite, une silhouette découpée par le rouge sombre de la braise. Vos doigts se referment doucement sur le poignet de Nituq qui brandit une branche d'épinette, malingre et gommeuse.

— Non, c'est pour demain. Cette nuit, le feu va tenir.

Un profond soupir, et Nituq se rassoit et pose son front sur le bout de ses doigts squelettiques. Ses pupilles nerveuses, avec des poches sous les yeux. Sa tignasse épaisse tombe en nids compliqués d'araignées.

— Peut-être que les dieux sont morts, qu'ils n'ont laissé qu'un morceau de monde inachevé. Comme un œuf. On est l'oiseau qui se nourrit de sa substance, dont l'univers rapetisse à mesure qu'il grossit. Mais derrière la coquille, il n'y a que le néant.



La nuit interminable, comme si le temps boudeur refusait de s'écouler. Tout au fond, vous percevez les tortillements de deux corps enlacés, quelque part sous les peaux. Les autres dorment, ou ne font que fixer l'obscurité, les yeux ouverts ou même fermés... En tout, deux douzaines d'hommes et de femmes, mais si peu d'enfants, et tous ont vu au moins dix et quatre hivers. Soudain, une bourrasque menaçante s'engouffre en sifflant et vous bondissez pour faire écran de votre corps : il n'y a que la chaleur du feu qui repousse les bras laiteux d'Oundodak. Et si par malheur la flamme devait s'éteindre, personne ne pourrait la rallumer. Rien ne peut naître du froid et de la moiteur fétide qui a tout recouvert.


Autrefois, de grands feux dansaient aux quatre coins de la plaine, ronflant au creux d'empilades de pierre qui les protégeaient du mauvais temps. Maintenant des panses stériles emplies d'eau de pluie, et le brouillard grignote lentement le territoire. Il dévore le cœur des hommes et des bêtes et emporte leurs enveloppes mortes. Puis des prunelles folles hantent la fumée blanche, avec des dents aiguisées qui percent leurs joues et leurs lèvres couleur de viande.

Au-dehors, la brise s'estompe et la menace est écartée. Enfin vous fermez les yeux pour prendre un peu de repos. Demain, la tribu va entamer une marche presque sans espoir, un rêve de ciel bleu et de prairie verdoyante, parce qu'ici il n'y a plus rien à brûler. La vie et les ventres se sont taris. Il faut fuir.

Comment jouer ?


Lors de cette aventure, vous jouez le rôle d'Onik, le Gardien de la flamme, qui doit mener sa tribu vers de nouvelles terres. Vous serez accompagné de Nituq, le meilleur chasseur du groupe, Kouna la Voyante, Tarn le Voyageur, et de tous les autres.

Au commencement de l'histoire, la **Vitalité de la tribu** est de 16. Cette valeur sera affectée par les pertes – ou gains – en vies humaines, mais aussi par la santé générale et le moral de ses membres. La Vitalité peut augmenter au-dessus de 16, mais à tout moment, si elle tombe à 0, considérez que vous avez échoué dans votre quête.

Par ailleurs, vous devez à tout prix préserver la **Vivacité de la flamme**. La valeur initiale est de 7, et le maximum est de 10. Si la flamme s'éteint (un score de 0), cela signifie également un échec. À chaque paragraphe qui débute par le symbole , vous avez la possibilité d'alimenter la flamme, à n'importe quel moment avant de vous rendre au paragraphe suivant. Si vous disposez de combustibles, vous pouvez alors augmenter la Vivacité en vous référant au tableau suivant. Chaque fois, il vous est permis d'utiliser autant de combustibles que vous le désirez.

Vivacité actuelle	Gain
1 – 2	+3
3 – 5	+2
6 – 9	+1

Par exemple, vous disposez de 2 combustibles, et la Vivacité de la flamme est de 2 points. Vous brûler un premier combustible, et la Vivacité augmente à 5. Vous décidez d'utiliser votre dernier combustible, ce qui porte le total à 7.

La **Voyance** affecte les perceptions de Kouna et sa capacité à voir l'avenir. La valeur de départ est 0. Vous aurez à quelques occasions la possibilité de faire appel au don de voyance de Kouna – voir le symbole  en début de paragraphe. Si vous décidez d'avoir recours à la voyance, lancez le dé pour connaître votre nouvelle destination. Chaque fois que vous utilisez ce pouvoir, le score de Voyance augmente d'un point. Notez bien que ce n'est jamais obligatoire, et vous pouvez toujours faire vos propres choix comme à l'accoutumée. Vous trouverez peut-être au fil du texte d'autres manières d'augmenter la Voyance.


Si vous devez livrer un combat, consultez la **Table de Combat** ci-dessous. Vous n'avez qu'à lancer les dés et appliquer les effets correspondants, selon la **Difficulté** qui sera spécifiée dans le texte. Recommencez jusqu'à la victoire, c'est-à-dire que la Vitalité de l'ennemi tombe à 0, ou l'échec (la Vitalité de la tribu atteint 0).








Nituq peut modifier le cours d'une bataille par une **action héroïque**. Une seule fois par combat, vous pouvez ajouter ou soustraire 1 point au résultat des dés afin d'obtenir une issue plus favorable.

Table De Combat

V_t : Vitalité de la tribu

V_e : Vitalité de l'ennemi

 : Vivacité de la flamme

 / Difficulté	5	4	3	2	1
2/3	 -1	$V_t = -2$ $V_e = -5$	$V_t = -1$ $V_e = -5$	$V_t = -0$ $V_e = -5$	$V_t = -0$ $V_e = -5$
4	$V_t = -5$ $V_e = -1$	$V_t = -5$ $V_e = -1$	$V_t = -4$ $V_e = -1$	$V_t = -4$ $V_e = -1$	 -1
5	$V_t = -1$ $V_e = -5$	$V_t = -1$ $V_e = -5$	$V_t = -0$ $V_e = -6$	 -1	$V_t = -3$ $V_e = -1$
6	 -1	$V_t = -2$ $V_e = -3$	 -1	$V_t = -0$ $V_e = -6$	$V_t = -2$ $V_e = -4$
7	$V_t = -2$ $V_e = -3$	 -1	$V_t = -2$ $V_e = -3$	$V_t = -2$ $V_e = -4$	$V_t = -0$ $V_e = -6$
8	$V_t = -2$ $V_e = -4$	$V_t = -1$ $V_e = -4$	$V_t = -1$ $V_e = -4$	$V_t = -1$ $V_e = -4$	$V_t = -1$ $V_e = -4$
9	$V_t = -3$ $V_e = -4$	$V_t = -3$ $V_e = -5$	$V_t = -2$ $V_e = -5$	$V_t = -2$ $V_e = -6$	$V_t = -2$ $V_e = -6$
10	$V_t = -4$ $V_e = -1$	$V_t = -3$ $V_e = -2$	$V_t = -3$ $V_e = -2$	$V_t = -2$ $V_e = -1$	$V_t = -2$ $V_e = -2$
11 / 12	$V_t = -1$ $V_e = -7$	$V_t = -0$ $V_e = -7$	$V_t = -0$ $V_e = -7$	$V_t = -0$ $V_e = -7$	$V_t = -0$ $V_e = -8$

Notes de voyage

Vitalité de la tribu

Vivacité de la flamme

Voyance

Objets

Combustibles

Vivacité actuelle	Gain
1 - 2	+3
3 - 5	+2
6 - 9	+1

Codes

Notes

1

Au matin un soleil gris se lève, une lumière lactée s'introduit dans la grotte. Un peu de baume au cœur après les frissons de la nuit, même si les rayons fragiles ne suffisent pas à chasser les doutes ni les étranges grognements qui résonnent, quelque part au loin. Vos compagnons rassemblent les peaux, les fourrures, un peu de viande séchée, presque moisie. Des paquetages maigres retenus par des cordes de cuir, puis de longues lances à pointe d'os ou de silex. L'appréhension se lit sur les visages, car ce voyage qui s'annonce est le plus grand péril auquel la tribu a fait face. Une dernière fois, vous observez les peintures des ancêtres, couchées sur les parois, presque ensevelies sous les mousses visqueuses qui s'étendent en flaques. À peine si l'on peut deviner les grands cerfs d'alors, les mastodontes et les smilodons. Tarn le Voyageur s'approche, place une main sur votre épaule. L'aîné de la tribu, le seul qui a parcouru les chemins au-delà du territoire. Une longue barbe effilochée comme des nuages cascade sous son menton, et ses yeux sont brouillés de blanc : il est aveugle. Kouna la Voyante, coiffée d'une peau de loup et parée de breloques, dépose la braise dans une petite cage d'os, carrée au fond, avec quatre faces en forme de pointe de lance qui se joignent au sommet. Entre les os, les espaces sont assez larges pour diffuser la lumière, mais trop étroits pour que la flamme se consume rapidement. Kouna vous remet la cage et vous l'accrochez à votre ceinture.

— Tout ça à cause d'une tache rouge sur ma main... je ne l'ai pas voulu.

— Non, mais tu as accepté ce fardeau, dit Kouna. Même s'il courbe ton dos, et colore tes cheveux de gris, et gonfle tes yeux de fatigue. Et Miyo...

— Ne parle pas de ceux qui ne sont plus. Miyo, j'ai presque oublié son visage. Nituq a raison, Oundodak est le néant. Il avale tout, il avale aussi le temps. Alors on ne peut plus se rappeler nos morts, on ne peut même plus les pleurer. Silencieusement, les hommes et les femmes de la tribu se rassemblent et vous encerclent. Ils attendent le signal du départ, ils attendent votre décision.

🌀 Ajoutez 1 **Combustible** à votre réserve.

Avant d'entreprendre votre périple, vous pouvez à présent rechercher du petit bois dans les environs au **88** ; vous concentrer sur la cueillette de nourriture au **22** ; discuter avec Kouna au **47** ; ou encore partir sans tarder au **35**.



2

Le champ d'insectes ne vous dit rien qui vaille, alors vous prenez de l'altitude pour le contourner. La pente est parsemée de mousses, de cailloux, de rigoles profondes qui peuvent briser une cheville. Plus haut, le roc tranche la végétation et s'élève d'un coup à la verticale, formant un mur infranchissable. Parfois, un bruit de pierre brisée retentit, un fendillement sec, qui semble courir même sous la terre. Inquiets, vous observez les alentours. Tarn tend l'oreille à gauche, à droite.

— On dit que Kalé le géant a eu dix et sept enfants, dit-il. Des mangeurs de pierre. Ils fracassaient les rochers et se nourrissaient de la poussière.

Plus vous avancez sur ce terrain difficile, plus les bruits sont fréquents. Les coups bondissent de tous côtés, comme les échos d'une chanson de pierres. Et soudain, le ciel paraît se déchirer.

Si la **Voyance** est de 2 ou plus, allez au **34** ; sinon, allez au **68**.

3

Parmi les rares à savoir nager, Yorne est la plus adroite. Elle noue la corde autour de sa taille et avance dans la rivière. À mi-chemin, elle glisse et disparaît sous le tourbillon du courant. Vous retenez votre souffle, quelques secondes déguisées en heures s'écoulent... Enfin, la tête rousse jaillit un peu plus loin. Yorne avance à grands mouvements de bras, puis elle prend pied de nouveau et gagne la rive opposée. De chaque côté, la corde est attachée autour de grosses pierres. Otark traverse, agrippant fermement la corde tendue pour éviter d'être emporté. Puis c'est votre tour, et de la main droite vous maintenez la cage d'os au-dessus de votre tête. À mi-chemin, l'eau glacée atteint votre poitrine, si froide qu'on dirait que vos os sont écrasés par sa morsure. Vos pieds glissent sur des galets limoneux, mais vous parvenez tant bien que mal sur la berge. Au bout de quelques minutes, tous vous rejoignent.

Allez au **42**.

4

Soudain, une ombre surgit d'entre les rochers. Cette longue silhouette, toute de fourrure...

— Eh bien, vous en avez mis du temps.

Nitug ! Il bondit en coup de vent et serre vos avant-bras de ses

doigts ligneux, et toute la tribu lui donne l'accolade. Nituq semble épuisé, chancelant, la main sur des côtes qui le font souffrir.

— Les géants... comment est-ce possible ?

— Le premier, une lance en plein cœur. Ma seconde lance a percé la cuisse du suivant, profondément. Puis, un autre m'a frappé au torse de son poing. J'ai été projeté à la renverse, mais j'ai réussi à fuir. J'ai pris un autre chemin, une paroi difficile. Les géants m'ont poursuivi tout le jour avant de se lasser. Et vous ?

— De la pierre, du brouillard, et encore de la pierre...

🌀 Vous pouvez de nouveau utiliser l'**action héroïque**.

🌀 La **Vitalité** de la tribu augmente de 3 points.

Allez au **56**.

5

Vous vous précipitez à l'aide de Golgor et de ses guerriers, sur la rive ouest du village. Dans la brume dense, vous ne distinguez que des frétillements horribles. Les flèches sifflent dans l'air, des ombres monstrueuses s'écroulent. Puis des appendices horribles jaillissent en fouettant l'air. Soudain, un tentacule s'enroule sur la jambe d'Ueke et commence à le tirer vers les tréfonds du marais. Vous attrapez sa main glacée de sueur. Lentement, vos doigts glissent, l'un après l'autre, puis d'un coup il s'enfonce sous la surface, disparaissant dans une gerbe d'éclaboussures. Des miasmes de pourriture, des bouches immondes qui s'ouvrent, les cris des guerriers qui résistent, dos contre dos... Des dents acérées se referment sur la jambe de Golgor et la tranchent net. Un tourbillon sanglant, Golgor hurle de

douleur. Tout près, vous tentez de lui venir en aide, mais il vous repousse.

— Onik... les rameurs... protège les rameurs...

Juste avant d'être découpé par la horde des créatures, il vous lance un petit cylindre de bambou, cacheté à la cire. Vous saisissez l'épaule de Nituq, et Olc, puis Uala et les autres, et vous courez de l'autre côté de l'île mouvante.

🌀 Ajoutez la **poudre phosphorescente** à vos Objets.

🌀 La **Vitalité** de la tribu diminue de 2 points.

Allez au **20**.

6

Habitué à se déplacer sur ce terrain, les hommes de la forêt sont plus rapides. Impossible de les semer, alors vous vous tenez serrés les uns contre les autres, formant un cercle. Chacun s'appuie sur son voisin. Les lances sont brandies, la tribu se métamorphose en un énorme porc-épic. Autour, vos ennemis se réunissent. Ils dansent avec des mouvements étranges, et crient et hululent, et ils frappent la terre avec leurs gourdins, tandis que d'autres vous lancent des pierres. Le plus grand s'approche, un os formidable en main, aussi gros qu'une jambe d'homme. Sur tout son torse, des osselets, des cornes, des dents qui constituent une peau d'ivoire. Mais alors qu'il pointe sa massue au ciel, la lance d'Olc se fraie un chemin, traverse son abdomen de part en part. Olc le repousse du pied pour dégager son arme rougie de sang, et les hommes de la forêt, furieux, bondissent d'un seul élan.



Hommes de la forêt

Vitalité = 14

Difficulté = 3

Si vous remportez cette bataille, allez au **24**.

7

Kouna relève la tête, le regard morne, sa peau de loup ruisselant dans la bruine glacée.

— Je suis désolé. Je n'ai pas réussi à interpréter les signes des dieux.

— C'est qu'il n'y en avait pas, répond Olc. Aucun gibier non plus, aucune prairie verdoyante. Aucune chaleur.

— Ni chanson, ni enfant pour transmettre notre mémoire, ajoute Lam la Vieille.

— Alors laissons une trace de notre passage, dites-vous. Un jour, le soleil chassera le brouillard. Une autre tribu marchera dans nos pas.

Chacun se dirige vers la falaise et s'empare d'un bloc à soulever ou à rouler. Les muscles se tendent, les pierres sont empilées. L'homme de roc a le regard tourné vers l'horizon. Vous espérez qu'il perdura longtemps après votre départ. Vous prenez la direction de l'est, foulant le ruban de sable mouillé qui s'étire sans fin. Malgré la brise qui souffle vers les montagnes, le brouillard descend les pentes, puis rampe sur la plage, comme s'il se faufilait sous le vent. Dans le voile laiteux, les prunelles brillent et les gargouillements se mélangent en un langage profane, celui des choses qui ne vivent ni ne meurent. Une dernière fois, vous brandissez vos lances, vous hurlez un cri de guerre. Les pointes fusent dans la brume et s'entrechoquent

avec les dents immondes des monstres.

8

Vous glissez votre main dans le trou, lentement, redoutant ce qui pourrait s'y cacher. Passé le coude, vous ne rencontrez que du vide. Soudain, quelque chose agrippe votre avant-bras. Des doigts humains, une poigne solide. « Entrez donc, sur votre gauche... mais voilez ce feu qui me brûle les yeux. » Vous retirez votre bas avec soulagement.

— Onik, tu crois qu'on devrait... ?

— Oui, il ne nous veut pas de mal.

Vous vous déplacez en effleurant la paroi de la main. Derrière un pli d'argile, il y a un passage étroit qui se tortille, invisible pour celui qui ne sait pas ce qu'il cherche.

Une grande caverne, ouverte dans la terre par la main des hommes. Dans la noirceur, vous ne discernez que des contours vagues, puis des silhouettes vêtues de fines tuniques.

— Torm, fais un peu de lumière pour nos invités.

L'un d'eux frotte un gros cristal planté dans le roc qui s'illumine d'un faible chatoiement rosé. Au centre, une femme âgée, des éclats de quartz incrustés dans ses oreilles, et de grands colliers avec des scarabées cuivrés ou vert nuit.

— Je suis Tayoma, la matriarche de la tribu. Nous sommes heureux de vous accueillir.

Si vous avez le code **rencontre**, allez au **43** ; sinon, allez au **38**.



Vous marchez vers l'est, prenant un sentier de gravillons mouillés, bordé de lichens sombres. L'air suinte un silence de sépulcre, qu'aucun gazouillement, trille, ou chant d'oiseau ne vient troubler. Des regards jetés vers l'arrière à la dérobée. Une masse de brouillard avance, semblant se rapprocher à chaque pause, à chaque hésitation. Alors vous hâtez le pas, sans vous préoccuper des membres endoloris, et vous arrivez devant une grande pierre aux arrêtes droites. Elle possède six faces bien distinctes, miraculeusement épargnées de la conquête des mousses. Sur chaque face, une main peinte à l'encre rouge. Personne ne s'est plus aventuré au-delà de cette marque depuis très longtemps, et plus loin la trace du chemin s'évanouit. Mais Tarn l'aveugle hume et tâte le sol de son bâton, pique d'un côté pour rejoindre une nouvelle sente, puis vous guide d'un pas sûr en dénichant toujours les voies les plus praticables. Bientôt, les montagnes se dressent, et l'ombre oppressante transforme en fantômes les épinettes rabougries qui garnissent leurs pentes évasées. Vous poursuivez en longeant cette démarcation de couleur, refusant de vous enfoncer dans le crépuscule qui coule des cimes, lorsqu'un grondement parvient à vos oreilles. Là, une rivière jaillit des arbres et coupe la route. Une eau vive, bouillonnante, qui mélange son crachin à celui des hardes qui fument d'humidité. Le lit est large, la profondeur d'au moins la moitié d'un homme, et si vous perdez pied dans l'eau... Malgré tout, certains sont d'avis que mieux vaut tenter la traversée que de pénétrer dans les bois maudits. Otark et Grib, parmi les plus jeunes, proposent de partir en éclaireur en remontant le cours d'eau, à la recherche d'un passage plus aisé. Et pendant ce temps, loin derrière, Oundodak avance peut-être silencieuse-

ment...

☯ La **Vivacité** de la flamme diminue de 1 point.

Vous pouvez entreprendre sur-le-champ la traversée de la rivière au **26** ; envoyez les éclaireurs au **98** ; ou longer tous ensemble la rivière en direction de la source au **63**.

10

Les sens en alertes, vous avancez dans la galerie. Les os, encastés dans le roc, épousent la forme circulaire du boyau. Des vertèbres cervicales, comme si vous vous déplaçiez à l'intérieur de la gorge d'une bête phénoménale...

— Le tunnel... je me demande s'il a été excavé à l'intérieur de ce monstre, ou si quelqu'un y a plutôt déplacé ces ossements, dit Otark.

— Peut-être que la montagne a poussé autour ! blague Grib. Peu à peu, l'odeur devient plus oppressante. Quelque chose comme de la pourriture ou des flatulences. Puis le passage s'élargit, devient caverne. Au sol, des corps étendus, séchés, momifiés. Votre vue se brouille, vos poumons sont irrités. Des nappes vertes ondoient et s'effilochent quand vous les traversez. Kouna se retourne, le visage blanc comme un mort.

— Du souffre ! Onik, attention, la flamme !

Si la **Vivacité** de la flamme est de 4 ou plus, allez au **84** ; sinon, allez au **71**.

11

Du bout des doigts, vous effleurez la surface tiède. Kouna laisse

tomber sa pelisse et s'assoit dans le bassin. Elle se bascule sur le dos pour s'immerger complètement, et ses longs cheveux tressés s'éparpillent dans l'eau crayeuse. Ses pupilles se dilatent, les couleurs du miroir-démon se mélangent et se figent. La surface devient dure comme de la glace et vous renvoie le reflet de vos traits fatigués. Kouna est agitée de soubresauts. Lentement, les secondes s'égrènent... Elle suffoque, elle frappe la couche gelée du bassin. Vous essayez en vain de lui venir en aide. Ses yeux se révulsent, mais soudain les spirales multicolores se reforment et tournoient. Le solide redevient liquide. Kouna se redresse, inspire à grands hoquets râpeux. Elle se blottit contre votre épaule pour partager votre chaleur.

— Kouna, qu'as-tu vu ?

— Un esprit ancien, aussi vieux que le monde. Il... il est Oundodak.

☪ La **Vitalité** de la tribu diminue de 1 point.

☪ La **Voyance** augmente de 1 point.

Allez au **74**.

12

La faille serpente dans le roc. L'air chargé d'effluves saumâtres devient suffocant. Des lichens visqueux dessinent des spirales sur les parois gorgées d'humidité. La voie se termine sur une cavité creusée dans la falaise, à peine plus grosse qu'un ours. Impossible d'aller plus loin. Mais Kouna entre dans le trou, les genoux dans le sable. Elle en ressort les mains couvertes d'une poudre blanche.

— Du salpêtre, dit-elle en frottant ses paumes au-dessus de

la cage d'os. La flamme brille d'un éclat renouvelé. Vous n'avez d'autre choix que de retourner sur vos pas.

🌀 La **Vivacité** de la flamme augmente de 1 point.

Si ce n'est déjà fait, vous pouvez cette fois prendre vers l'ouest au **76** ou vers l'est au **87**.

13

🔥 Les falaises sont maintenant des massifs sombres au pied desquels vous ressentez une sensation d'écrasement. La fine pluie a cessé, se transformant en vapeurs frissonnantes. Parfois, il vous faut enjamber d'énormes souches qui se dressent comme des chicots pourris. Puis, la végétation se tarit, la terre devient glaise, les montagnes de basalte ou de pierre grise, et la lande exsude des volutes d'humidité. Au loin, de grands pics percent les nuages, là où Tarn a souvenir d'un étroit défilé qui tranche le roc. Plus qu'un jour de marche, mais déjà la nuit rampe sur la plaine. Vous grimpez un peu dans la pente pour éviter un passage difficile et vaseux, lorsque vous remarquez de curieux trous qui s'enfoncent à l'horizontale, chacun de la largeur d'un poing fermé. Comme d'énormes alvéoles de frelons, creusées dans une paroi abrupte et argileuse.

Vous pouvez fouiller une cavité en enfonçant votre bras au **8** ; ou chercher un abri pour la nuit au **99**.

14

🔥 Alors que la peur s'installe, Grib s'avance.
— Suivez-nous, on a trouvé quelque chose.

— Plutôt quelqu'un, précise Otark.

Ils vous guident sans hésiter, zigzaguant à travers les troncs déchiquetés, creusés de bouches noires et pourrissantes aux lèvres gommeuses. Mais les épinettes se serrent davantage, et le chemin prend fin. C'est alors que surgit une petite tête, sale et hirsute. Des aiguilles accrochées dans les cheveux, un visage barbouillé de terre. L'enfant sourit puis disparaît dans un trou qui plonge entre les racines, suivit d'Otark et de Grib. La voix de Grib résonne, étouffée par l'humus : « Qu'est-ce que vous attendez ? »

Un terrier, assez grand pour que toute la tribu y prenne place. Assis en rond, vous observez les trous creusés dans la voûte qui capturent des rayons de lune. La lumière se reflète sur l'eau d'un bassin, puis se disperse en flocons argentés. Quant à l'enfant, il ne sait pas parler. Il vous tend un cône d'écorce, rempli de larves croustillantes et sucrées. Même l'écorce précieuse, il vous l'offre, pointant la flamme dans sa cage d'os.

Lam n'a plus chanté depuis très longtemps, mais ce soir une histoire coule de ses lèvres. Une chanson qui parle d'oiseaux gigantesques qui courent plus vite que les smilodons, et qui ont des œufs aussi gros qu'un homme. Doucement, le garçon ferme les yeux. Où sont les siens ? Comment a-t-il survécu, seul dans cette forêt hostile ? Lorsque l'aube se pointe et que vous reprenez la route, l'enfant vous emboîte le pas, bien décidé à aller partout où vous irez.

☯ Ajoutez **1 Combustible** à votre réserve.

☯ La **Vitalité** de la tribu augmente de 2 points.

☯ La **Vivacité** de la flamme diminue de 1 point.

Allez au **66**.

15

La lueur de la flamme tranche l'obscurité tenace. Tant bien que mal, vous parvenez à avancer dans ce nid de cavités, de recoins et d'ondulations minérales. Vos doigts tremblent de fatigue, vous écorchez votre peau sur les aspérités. Les jurons étouffés de vos compagnons. Personne n'ose élever la voix, de peur d'éveiller un monstre tapi dans les ténèbres. Vous enjambez une faille dans laquelle s'engouffre un filet d'eau. Après un dernier repli de roc, le passage s'élargit enfin tandis que la voûte s'abaisse. Il faut courber la tête et le dos, cependant la progression est plus aisée. Vous contournez des stalagmites serties de cristaux bleus, lorsqu'un d'un coup des ombres se mettent à tourbillonner.

— Plaquez-vous au sol ! crie Olc.

De grandes ailes noires vous frôlent, des pattes griffues s'empêtrent dans vos cheveux. Puis, une masse poilue s'étale sur votre visage, et vous ressentez une morsure brûlante à votre oreille gauche. Avec horreur, vous saisissez le corps malingre pour le jeter le plus loin possible. Le nuage de chauve-souris passe finalement en coup de vent. Certains ont de vilaines lacérations sur les avant-bras, mais tout le monde est sauf.

— Ces maudites bestioles doivent bien manger autre chose que de la pierre... On doit pas être loin d'une sortie, dit Feda. Bientôt, vous distinguez en effet une ligne claire au-devant, presque qu'aveuglante malgré la lumière paresseuse du jour.

🌀 La **Vitalité** de la tribu diminue de 2 points.

🌀 La **Vivacité** de la flamme diminue de 1 point.

Allez au **46**.

16

Avec les hampes des lances, vous frappez le monticule qui se brise en plaques collantes et pestilentielles. Lorsque la cage de terre se fend complètement, le malheureux chute par terre. Alors vous voyez ses os aussi saillants que des lames, tordus, sa peau couverte de salissures et de plaies purulentes, son crâne chauve et fripé. Une créature ayant perdu toute humanité, et qui mérite la délivrance d'une mort rapide. Il se roule sur le dos et se convulse, et un grondement sourd semble provenir de l'intérieur de son corps malade. Soudain, des mouches jaillissent de sa bouche, sa peau s'ouvre en petits trous, et des larves et des œufs en sortent, puis d'autres mouches avec des dards de guêpes. Les insectes se pressent et grouillent sur sa peau, et bientôt ce n'est plus qu'un essaim bourdonnant avec deux jambes, deux bras et une tête. L'abomination se relève en mouvements grotesques. Il vous frappe de ses membres élastiques, et la brûlure insoutenable des piqûres s'incruste sur votre torse. Vous plantez votre lance dans la nuée noire, puis à travers la chair flasque, et la chose émet un rire sifflant.



Essaim corrompu

Vitalité = 10

Difficulté = 4

Si vous remportez cette bataille, allez au **60**.

17

Vous brandissez la flamme et les membres de la tribu qui vous entourent forment un mur hérissé de lances sur lesquelles les corps viennent s'empaler. Des bruits gélatineux, la peste de

la chair avariée. Les damnés tombent sur la plaine froide et sans vie. Certains restent au sol, figés, mais d'autres se mettent à ramper en traînant leurs viscères dans leur sillage. Vous avez l'impression de flotter comme dans un rêve, les cris s'estompent. Vous ne ressentez plus rien, vous ne faites qu'avancer. L'arbre est là, avec ses ramures immenses et mortes, et le tronc est aussi large que deux mammoths. Les racines tordues s'enfoncent dans la terre tel un nid de serpents, des vrilles noires s'entortillent autour de l'écorce pourrie. À la base, un grand trou s'ouvre comme une gueule, menant vers les entrailles de l'arbre.

— Onik ! crie Kouna. Le feu...

Des bras déments la saisissent, mais la lance d'Olc transperce le monstre. Samée tombe, et elle est recouverte aussitôt par une masse grouillante qui la dévore sous vos yeux. Puis Kios est happé et disparaît dans la brume vorace. La rage vous brûle la gorge.

Si vous entrez dans l'arbre, allez au **59** ; si vous portez secours à vos amis, allez au **94**.

18

Vous reprenez la marche, laissant derrière les mauvais souvenirs. Peu à peu, la roche cède le pas aux lichens et aux mousses, la terre se ramollit. Au loin, des volutes blanches se forment et cachent les pics éloignés.

— Comment on va s'orienter, maintenant ? demande Kios.

— Le chemin n'a pas d'importance, répond Tarn. Seule la destination importe.

Vous réfléchissez à ces paroles étranges, lorsqu'un long barrisse-

ment déchire le silence. Un cri que personne n'a entendu depuis très longtemps. Fébriles, les chasseurs délient leurs doigts et empoignent leurs lances, et tous se déplacent au ras du sol qui s'élève en pente douce. Enfin, du sommet de la bute, vous apercevez le mammouth qui s'est enlisé dans la boue, les pattes de devant repliées sous son corps. Un vieux mâle avec des défenses énormes, et sa laine s'effiloche en plaques malades.

— On peut pas laisser passer une chance pareille, tuons-le, lance Ina, la mine farouche.

— Le terrain est défavorable, c'est trop risqué, rétorquez-vous.

Mais Nituuq n'entend plus rien. Ses narines se dilatent, son regard contemple le puissant animal. D'un coup, il s'élanche et dévale la pente en hurlant.

Si vous lancez toute la tribu à l'assaut, allez au **104** ; si vous préférez essayer seul de retenir Nituuq, allez au **53**.

19

Dans le long et étroit tunnel, il n'y a plus ni début ni fin. Les chuchotements de vos compagnons se propagent dans la galerie et reviennent parfois en échos lugubres. De temps à autre, des bourrasques surgissent de nulle part et mordent la braise fragile. L'impression d'être avalé par le roc, le souffle de la montagne... Vous imaginez découvrir un cœur minéral, palpitant au fond de cet abîme.

« Qu'est-ce que c'est ? » demande soudain Samée. Au-devant de la file, Tarn a posé les mains sur une concrétion rocheuse qui bloque le passage, quelque chose qui ressemble à un scarabée de pierre pétrifié, aussi gros qu'un yack.

— Poussez-vous, dit Olc.

Il abat sa massue sur le fossile qui explose en poussière. Les volutes poudreuses tournoient, puis se déposent doucement au sol. Derrière, le boyau reprend son interminable progression, mais il y a aussi une brèche étroite dans la paroi gauche qui s'ouvre, tapissée de nuages de toiles d'araignées.

🌀 La **Vivacité** de la flamme diminue de 1 point.

Vous pouvez explorer la brèche au **102** ou poursuivre dans le même tunnel au **75**.



20

Ceux qui s'acharnent à déplacer le village flottant se regroupent le plus loin possible de la mêlée. Peu à peu, l'énorme masse prend de la vitesse. Toutefois, l'Oundodak déploie de longs appendices brumeux qui courent sur la surface du marais, parvenant presque à encercler la petite île de roseaux. Alors de gigantesques lamproies surgissent et hissent leurs ventres roses et répugnants. Le sol végétal s'enfonce sous le poids. Quelques rameurs glissent, et les monstres ouvrent leurs bouches énormes où pendouillent des morceaux de chair putrides. Les corps sont déchiquetés par des milliers de dents courtes, tranchantes telles des éclats de silex, disposées en cercles sur les gencives gonflées. Les lamproies agitent leurs queues semblables à celles des têtards, et parviennent tant bien que mal à se frayer un chemin à travers le rang des rameurs. Il vous faut à tout prix repousser

ces abominations.



Lamproies brumeuses

Vitalité = 16

Difficulté = 2

Si vous remportez ce combat, allez au **93**.

21

☯ Vous longez la crête en direction de l'ouest. Vers le nord, les falaises plongent dans la noirceur qui s'accumule. La piste caillouteuse tourne sans cesse, monte, descend, puis monte à nouveau. Le ciel a pris la couleur de la cendre, à mi-chemin entre jour et nuit. Parfois, des zébrures blanches déchirent les nuages, mais le grondement du tonnerre ne parvient pas à vos oreilles. Vous grimpez une dernière colline, et vous apercevez enfin le sanctuaire. C'est une énorme main de pierre à quatre doigts, la paume tournée vers le ciel. Les doigts sont légèrement courbés, aussi longs qu'un homme. Des femmes prostrées au sol, changées en pierre par malédiction, et la seconde jointure de chaque doigt repose sur le dos de l'une d'elles. Au centre, la paume est rayée d'une cicatrice minérale d'où suppure un liquide d'un noir d'obsidienne. Vous sentez la peur vous envahir. Kouna s'approche, elle effleure les doigts de pierre. Elle grimpe sur la paume et boit le liquide.

— Maintenant, je dois rêver.

Elle se blottit au creux de la main gigantesque et sombre dans un profond sommeil. De longues minutes s'écoulent comme des heures. Vos compagnons nerveux observent d'un œil inquiet le ciel qui crépite au-dessus de vos têtes. Les yeux fermés, Kouna se met à murmurer.

— La main des devins... Ici ils ont cherché les dieux. En quête de réponses, ils ont vu ce qui était avant les hommes. Ils ont trop creusé le temps. Un esprit ancien... ils l'ont éveillé. L'esprit a émergé à travers les racines d'un arbre aussi vieux que les saisons, mais il est demeuré prisonnier à l'intérieur. Depuis ce temps, il n'est ni mort ni vivant... Il corrompt l'écorce et la terre, et le brouillard émane de l'arbre, aussi putride que l'aubier, aussi empoisonné que les rêves de l'ancien... L'ancien est Oundodak.

— L'arbre. Où est-il ?

— Le sable. Après les montagnes, à l'ouest.

Tout à coup, la pierre se met à vrombir. Les doigts se mettent à bouger. Vous hurlez pour que Kouna s'échappe, mais la main se referme avec un craquement sinistre. Vous écorchez vos poings sur les doigts monstrueux, puis vos larmes coulent sur leur peau rugueuse. Olc vous secoue.

— Onik, on continue...

— Sans Kouna, sans les présages...

— Moi. J'aurai les visions.

Feda s'avance, elle essuie le sang qui coule sur son menton. Elle jette une corne d'os au sol.

— Kouna savait qu'elle allait mourir. Hier, elle a recueilli son propre sang. Il transmet la mémoire et les rêves.

— Feda...

— Désormais je suis Kouna, comme elle-même a prit le nom de sa mère, et sa mère celui de sa mère. J'ai aussi le don de celles qui voient. Je suis elles.



Notez le code **ancien**.



La **Vitalité** de la tribu diminue de 2 points.



La **Vivacité** de la flamme diminue de 1 point.

Allez au 46.

22

Aux alentours de la caverne, des plis de brume se dissipent lentement. Sur le qui-vive, les chasseurs brandissent les lances, car des chocs sourds et des fracas de pierre bondissent en écho. Partout, des mousses qui perlent de rosée, des trous dans la terre engourdie de frimas. À vos côtés, Nituq examine les traces.

— Regarde les deux sillons, la profondeur... J'en crois pas mes yeux, un mégalocéros ! Mais la foulée est étrange, irrégulière.

Et soudain, un cri déchire la plaine, un brame tragique qui fige les chasseurs. Un peu plus loin, vous apercevez enfin le grand cerf agité de soubresauts, couché sur le flanc, la panse trop grosse et violacée, les dents si longues qu'il ne peut plus fermer la bouche. Son panache pullule de surgeons emmêlés qui tombent le long de l'encolure et lacèrent sa peau sanguinolente.

— Bizarre, Oundodak ne recrache jamais ses proies... murmure Olc.

Il s'avance, abat sa massue sur la tête aux yeux exorbités avec un bruit humide, mettant fin au supplice de la bête. Mais les pattes sont purulentes et faisandées, la croupe couverte de plaques poudreuses comme du sel. Déjà, Ina et Yorne s'affairent et tranchent dans le dos de l'animal à l'aide de pierres aiguisées, prélevant les rares morceaux de chair comestibles.

🌀 La **Vitalité** de la tribu augmente de 2 points.

Allez au 35.

23

L'horrible scarabée s'écroule et se vide de sa substance interne. La flaque bouillonne et gruge la pierre qui se met à fumer. Oubliant les blessures et la prudence, vous détez dans le souterrain, car des bourdonnements envahissent la galerie. Vous jetez un regard à l'arrière. Dans les profondeurs de l'obscurité, d'autres insectes s'agitent. Puis, un germe lumineux, aussi petit qu'un point, apparaît au-devant. Lentement, il prend la taille d'un œil, ensuite d'une bouche. C'est la sortie !

[Allez au 46.](#)



24

Vous avez repoussé l'attaque. Tout autour de votre cercle défensif, des corps ensanglantés couvrent l'humus, tandis que d'autres ont pris la fuite. Malgré le froid, votre dos est trempé de sueur. Vous soufflez afin de raviver la braise, esseulée dans sa cage d'os. Il faut qu'elle tienne... Un silence lourd emplit à nouveau tout l'espace. Aux pieds des hommes bleus, de grands cartilages à cinq côtés, comme d'immenses écailles, minces et souples, fixés avec des lacets de cuir. Ces bottes étranges... Oui, elles leur confèrent le pouvoir de se déplacer sans effort sur la couche molle et boueuse. Rapidement, chacun s'empare d'une paire. Mais des prunelles de charognards s'allument dans les ténèbres et approchent à pas de loup. Pour les blessés, il faut se remettre en marche malgré la douleur. Les morts, eux, devront

bien se débrouiller comme ils peuvent.

🌀 Ajoutez les **semelles de cartilage** à vos Objets.

Allez au **45**.

25

Vous courez vers l'ouest, tandis que des panaches blancs continuent de débouler des sommets sur votre gauche. Bientôt, vous atteignez l'escarpement rocheux qui s'avance en défiant les eaux. Là, les vagues mousseuses tourbillonnent, puis s'éclatent sur la paroi en gerbes mouillées. Sur les rochers, de petits coquillages s'agglutinent en grappes comme de gros furoncles. Vous placez vos pieds sur ces bosses pétrifiées, vous agrippez des aspérités humides et glacées. Le vent souffle à vos oreilles une chanson d'abandon, mais vous refusez de lâcher prise. Grib, agile comme un chat, vient en aide à Lam la Vieille. Lorsque vous glissez, vous attrapez la poigne solide de Kios. Petit à petit, miraculeusement, vous contournez l'obstacle rocheux. Passé le cap, le courant faiblit et la brise s'estompe. Les vagues essouffées ont vidé leur rage, et vous entrez dans l'eau qui ne dépasse pas votre taille. Quelques pas, vous êtes sur une plage de galets.

Une étendue morne et malsaine, pire encore que la plaine que vous avez quitté. La brume défile en rubans effilochés. L'air est si putride qu'il semble engourdir vos pensées, et c'est comme pénétré au cœur du néant. Loin derrière, un arbre fantomatique se dresse, gigantesque, plus haut que les monstres primordiaux qui ont foulé la terre avant les hommes.

— Comment peut-on détruire une telle chose ? demande

Ina.

— Je n'en sais rien, répond Kouna.

— La flamme, dites-vous. La braise, si fragile, est notre seul espoir.

— Pour ça, il faudrait pouvoir atteindre l'arbre...

Nituq désigne un mouvement sur la lande. Dans les poches brumeuses, des corps se lèvent. Aussi silencieux que des tombes, ils avancent en traînant les pieds. Nus, ou vêtus de fourrures en loques, et leurs yeux sont noirs comme la nuit, leurs lèvres épaisses rouges de sang, et des dents jaillissent en tous sens à travers leurs joues.

☉ La **Vivacité** de la flamme diminue de 1 point.

Si vous possédez la **corne des morts**, allez au **79** ; sinon, allez au **48**.

26

Mieux vaut éviter de traîner dans les parages. Vous approchez de la rivière, vous hésitez, suivant son cours sur la droite, puis sur la gauche. Des corbeaux surgissent des boisés sombres, poussant des cris rauques, puis planent tels de mauvais présages. Peut-être ont-ils déjà compris que l'entreprise est vouée à l'échec, que la rivière finira bien par rejeter un corps violacé. Pourtant, il faut défier la mort, avancer coûte que coûte. Les remous de l'eau vous empêchent de bien voir le fond, mais Tarn pointe un élargissement où le courant paraît un peu plus faible.

— Les sons aussi dessinent des images, lance-t-il, sûr de votre mine interrogative.

C'est donc ici que vous tenterez le passage.

Si vous possédez une **corde**, allez au **3** ; sinon, allez au **80**.

27

— Tout le monde se bat. On triomphe ou on meurt.

— C'est stupide, grogne Nituq.

Positionnés en hauteur, vous avez l'avantage du terrain, mais impossible de faire front tous à la fois. Nituq, Olc, Kios et Ina au premier rang. Vous prenez place derrière, aux côtés d'Otark, Kogo et Samée, vos lances pointées par-dessus les épaules de vos compagnons. Les autres relaieront les blessés. Les géants chargent votre mur épineux comme des mastodontes enragés, et l'un d'eux s'empale sous l'élan du groupe. Des giclées de sang, puis des viscères qui dégoulinent. Un autre attrape la lance d'Ina et la brise comme une brindille. Olc est renversé sous l'impact du premier choc, mais il se relève habilement. Les cris fusent, vos oreilles bourdonnent, vos doigts mouillés de sueur glissent sur la hampe. Le combat fait rage.

☉ Si vous avez le code **avalanche**, la **Vitalité** des Géants est de 11.



Géants des pics

Vitalité = 16

Difficulté = 4

Si vous remportez cette bataille, allez au **89**.

28

☼ Vous repensez aux étranges chaussures des hommes de la forêt...

— Les semelles, attachez-les sous vos pieds ! clamez-vous.
Il suffit d'une minute pour nouer les cordons, malgré les doigts gourds, engourdis par le froid. Les premiers pas sont maladroits, il faut écarter les jambes et les semelles sont encombrantes. Mais bientôt, vous survolez la neige avec une facilité déconcertante, comme portés par une étrange magie. Le sommet de la montagne s'étire en une longue vague, blanche et gelée. Les bourrasques s'estompent, le ciel sombre semble malade. Dans la neige, Ina aperçoit quelque chose. Une main bleue et glacée, tendue vers les nuages, et son poignet est tatoué de runes. Kouna s'agenouille et gratte la neige, elle dégage la poitrine d'un homme dur comme un rocher. Sa barbe ressemble à des fils de givre. À son cou, des amulettes d'ambre.

— Il porte la marque des devins.

Kouna place ses mains sur le visage figé. Soudain, elle se cambre et relève la tête, et on ne voit plus que le blanc de ses yeux.

— Je déteste quand elle fait ça... marmonne Grib.

Vous piétinez pour vous réchauffer. Enfin, Kouna sort de sa torpeur en inspirant bruyamment.

— Qu'est-ce que notre mort avait à raconter ? demandez-vous.

— Une main, une très grosse main...

🌀 Notez le code **devin**.

🌀 La **Voyance** augmente de 1 point.

Allez au **67**.

ressemble à un énorme hérisson sanguinolent. Ses yeux se fixent, puis il se laisse tomber sur le côté, expirant un dernier souffle. Il est mort, non pas à cause des blessures, mais de fatigue et de lassitude. Ceux qui ne reposent pas dans la boue hurlent au ciel pour célébrer la victoire et s'échangent des bourrades. Pour les autres, on ne pourra que fermer leurs paupières et déposer des pierres plates sur leurs yeux. Dans ces terres rudes, le prix de la vie est souvent la mort. Tolek a un bras cassé, Uala s'est fêlé quelques côtes. Malgré tout, cette victoire gonfle les cœurs de fierté. Rapidement vous prélevez de la viande sur la carcasse, et Kouna vous tend un petit pot de terre qu'elle a rempli de graisse. Mais le brouillard avance, ondulant comme un énorme ver laiteux. Oundodak vient réclamer son dû, et il faut fuir, abandonnant la plus grosse partie de l'animal.

🌀 Ajoutez **1 Combustible** à votre réserve.

🌀 La **Vitalité** de la tribu augmente de 3 points.

Allez au **77**.

30

🌀 Vous gravissez toujours plus haut en direction des cimes. Dans ce col étroit, vous avez l'impression d'être écrasé par le roc. Accablé par la fatigue, la faim, et les doutes, vous ne pensez plus qu'à mettre un pied devant l'autre, encore et encore. Puis, le passage effectue un tournant abrupt. Vous vous retrouvez sur un rebord de pierre étroit, à flanc de montagne, et qui s'élève en pente douce. Des regards jetés à la dérobés, des frissons de vertiges. Tarn marque une pause.

— Jamais je ne suis allé au-delà de ce point. Ici, il n'y a plus

de souvenirs. Que mon instinct...

La plaine transpire une brume de plus en plus épaisse, et il semble que l'air se refroidit à chaque battement de cœur. Inquiet, vous constatez que les nuages s'accrochent aux falaises et grignotent lentement la distance qui vous sépare. Puis, des feulements terrifiants sèment la panique dans les rangs. Il faut forcer l'allure, mais sur cette corniche étroite, un seul faux pas et c'est la mort assurée. Soudain, vous apercevez d'ignobles créatures blanches à la peau lisse, sans visage, les pattes arrières repliées ainsi que des sauterelles. Elles se hissent par à-coups, comme soulevées par le brouillard, et plantent leurs griffes d'ivoire dans la pierre. Un monstre attrape votre cheville, mais d'un coup de talon vous le précipitez vers les abîmes. Vous atteignez l'entrée d'une galerie obscure.

— Par ici, halète Otark.

— On ne sait même pas si ça débouche quelque part ! oppose Ina en reprenant son souffle. Autant essayer de semer ces choses.

— Les pierres. Consultons les pierres, suggère Kouna.

Si vous poursuivez l'ascension, allez au **96** (🎲1-3) ; si vous vous engagez dans la galerie, allez au **58** (🎲4-6).

31

Dans la cavité obscure du tronc, la braise est comme une étincelle dans la nuit. De petites volutes de fumée s'échappent du cœur de l'arbre, puis une lueur fauve. Peu à peu, la chaleur s'accumule, l'éclat s'intensifie. Une odeur âcre, piquante. Des langues de feu jaillissent. Vous rampez pour échapper au nuage noir qui se forme. Au-dehors, la bouche déformée rougeoit d'une intensité sauvage. Les êtres sans vie ni mort reculent en

voilant leurs yeux. Vos compagnons exténués laissent tomber leurs lances, et vous apercevez Kios, blessé mais vivant. Puis, l'arbre crache des tourbillons de flammes, et la sève viciée bouillonne et se consume en torsades noires, et les racines se tortillent dans la chaleur suffocante. Des craquements déchirants, un cri lugubre s'élève au ciel. Tout le tronc s'embrase, le feu libère sa rage retenue depuis trop longtemps. Vous reculez vers la plage. L'air brûlant dévore le brouillard, l'intense lumière vous force à détourner le regard. Nul ne doute que le brasier est visible de toute la surface du monde connu, qu'il illumine même le repaire des dieux. Enfin, enfin la chaleur sur votre peau.

[Allez au 85.](#)

32

Pas question de laisser Yorne derrière. Tous, vous faites volte-face, vous précipitant à son secours à coups d'enjambées mouillées. Les noyés forment une masse grouillante sous laquelle Yorne a disparu. Vous plantez les lances dans les corps blafards, presque translucides, mais aucun sang ne coule des plaies. On ne peut tuer ce qui est déjà mort, alors vous plongez les mains avec un haut-le-cœur pour dégager votre amie, empoignant des membres visqueux dont la chair gélatineuse se détache. L'eau se brouille de limons, vos yeux s'emplissent d'horreur et de larmes. Puis d'autres morts se saisissent de Grib, et des bouches avides comme des sangsues le recouvrent. Comble de malheur, le brouillard s'avance, menaçant de vous encercler, quand soudain vous distinguez de curieux halos bleutés à travers la brume épaisse.

🌀 La **Vitalité** de la tribu diminue de 3 points.

Si vous optez cette fois pour la fuite, allez au **83** ; si au contraire vous vous acharnez, allez au **40**.

33

Au diable cette gorge étroite qui pourrait tous vous engloutir. Vous poursuivez dans la galerie où vous pouvez au moins vous déplacer librement. Parfois, le sol vrombit, presque imperceptiblement. Vous vous déplacez sur la pointe des pieds, évitant tout bruit superflu. Tarn lève la main pour stopper la marche. Quelque part, des mordillements secs, des bruits de pierre effritée... Vous brandissez la cage d'os, à gauche, à droite, derrière. Rien, à part l'inquiétude qui se peint sur les visages. Brusquement, la voûte éclate en une grêle de cailloux, et un corps massif tombe au milieu de groupe. La poussière retombe, alors vous distinguez la carapace noire du lithophage qui brille sous l'éclat du feu, et ses mandibules énormes, capables de broyer des os, qui s'agitent frénétiquement. Kios se ressaisit et enfonce sa lance à travers la carapace l'insecte, mais une giclée acide asperge ses bras, et il recule en hurlant de douleur. Vous devez tous affronter ce monstre séculaire.



Scarabée lithophage

Vitalité = 12

Difficulté = 3

Si vous remportez ce combat, allez au **23**.

34



Le craquement déferle comme si la terre allait se fendre. Vous levez la tête vers les falaises grises et menaçantes. Un énorme bloc de granit se fendille et bascule lentement vers la pente. Le puissant rocher est aussi large que cinq mammouths à la file. De forme carrée, il roule en mouvements erratiques, faisant vibrer le sol à chaque fois qu'il se retourne. Vous foncez sur le terrain accidenté pour échapper à l'éboulis, mais Kouna hurle et sa voix couvre à peine les roulements de tonnerre.

— Non ! En arrière !

Vous stoppez votre élan et reculez le plus vite possible, puis le roc frappe un piton rocheux et bifurque, vous manquant de peu. Sans l'intervention de Kouna, il aurait écrasé toute la tribu de sa masse gigantesque. Au bas de la pente, le rocher s'arrête enfin en un tourbillon d'échos fracassés. Vous poussez un soupir de soulagement et essuyez votre front couvert de sueur.

[Allez au 13.](#)

35

  À quelques minutes de marche de la caverne, vous vous regroupez au sommet du tertre des ancêtres. L'imposant monticule de pierres rondes est plus vieux que les mémoires de la tribu, et personne ne sait vraiment combien de corps sont ensevelis ici. En contrebas, la lumière voilée du soleil repousse la brume aussi drue que du poil d'ours, formant des poches qui rampent au sol comme d'immondes limaces. À l'horizon, des pics noirs grimpent au-dessus du flou, et le rempart s'étire devant aussi loin que porte la vue, puis vers la droite il courbe en direction du sud, jusqu'à longer votre territoire. C'est au

nord que vous allez vous diriger, espérant trouver un col pour franchir les montagnes. Un espoir fragile, la découverte improbable d'étendues fertiles, de l'autre côté des parois vertigineuses. Une destination inconnue, où même Tarn, l'air soudain revigoré et souriant au vent, n'a jamais mis les pieds. À vos côtés, Nituq scrute la lande. C'est le meilleur chasseur de la tribu, avec des muscles longs et compacts, que ni la faim ni la satiété ne peuvent altérer, comme s'il était fait de pierre. Vous observez Kouna, jeune encore, son visage peint de suie noire, et ses yeux étranges qui ont l'éclat fauve du feu. De la main droite, elle trace des runes invisibles. Est-ce pour protéger la tribu, ou bien pour capter le murmure des dieux ? Tout autour, l'assemblée discute de l'itinéraire à suivre.

— Il faut couper droit au nord, à travers la plaine. C'est le chemin le plus court.

— Mais il y a les marécages, et la flamme... d'autres clans seront tentés de s'en emparer.

— Nous troquerons avec eux, ils nous aideront.

— Prenons à l'est, puis suivons les cimes jusqu'à trouver un passage.

— Non, là-bas, les arbres sont mauvais.

— Onik le Gardien doit choisir, tranche Kouna. À moins qu'il s'en remette aux pierres...

Votre estomac se noue. Êtes-vous le guide qui les mènera tous à la mort ?

Si vous passez par le centre de la plaine au nord, allez au **72** (🎲 1-3) ; si vous longez les montagnes à l'est, puis vers le nord-ouest, allez au **9** (🎲 4-6).

36

Le défilé a été creusé par les écoulements au fil des âges. La pierre est friable, et des rochers ont chuté du haut des falaises. Olc se plaque le dos contre le plus gros et vous utilisez la hampe de votre lance pour tenter de faire basculer le bloc. Fedas s'échine à briser un morceau qui s'est fendu, presque détaché de la paroi déjà. Les autres font de même, et bientôt des pierres se mettent à rouler dans la pente. Une rivière de roc aux échos de tonnerre, et la terre se met à trembler. Les deux premiers géants sont broyés par l'avalanche, malgré la robustesse de leurs corps, mais les autres parviennent à se mettre à l'abri. Puis, ils s'emparent des pierres et les projettent dans votre direction avec une force inimaginable. Fedas est touchée à l'épaule, et sa clavicule se brise avec un craquement sec. Kogo est frappé en plein front. En quelques secondes, son visage devient un masque de sang. On ne voit plus que le blanc de ses yeux figés lorsqu'il tombe sur le dos. Les implacables géants reprennent l'ascension, et à nouveau Nitug vous implore de fuir.

🌀 Notez le code **avalanche**.

🌀 La **Vitalité** de la tribu diminue de 2 points.

Si vous prenez la fuite, laissant Nitug s'opposer seul aux géants, allez au **64** ; si tout le monde se prépare à la bataille, allez au **27**.

37

Fedas qui est devenue Kouna prend la parole.

- La vision de Kouna, l'arbre millénaire. Il faut le trouver.
- Il n'y a rien de tel ici, dit Ina.
- Elle a parlé du sable, de l'ouest, répondez-vous.

— Mais la falaise baigne ses pieds dans l'eau, la route est bloquée.

— Alors il faut la contourner.

— C'est courir à notre perte, dit Olc.

— Kouna a rêvé de vagues et d'herbe ondoyante aussi. C'est peut-être cette île au loin, reprend Ina.

— On ne peut pas traverser, dit Nituq. Attendons simplement, ensuite nous nous battons jusqu'à la mort.

Le temps est compté, et vous devez prendre une décision. Vous interrogez Tarn, mais il hausse les épaules.

— Ici je n'ai jamais mis les pieds. Je n'ai pas de souvenirs, je n'ai plus d'yeux. J'irai simplement où vous irez. Quelle que soit la fin, je suis heureux d'avoir fait ce dernier voyage avec vous tous.

Si vous tentez de traverser vers l'ouest, allez au **25** ; si vous abandonnez cette idée, allez au **90**.

38

❖ Tayoma vous explique que son peuple vit sous la terre pour échapper au brouillard, depuis l'époque de la mère de sa mère. Elle raconte que peu à peu, leurs yeux sont devenus aveugles à la clarté, mais perçants dans l'obscurité. La terre leur offre l'eau pure, des insectes et des racines à manger, et même de la vapeur chaude pour se réchauffer.

— Nous avons aussi appris à briser la pierre. Au fil du temps, nous avons agrandi la caverne, ouvert des passages, et trouvé les sources chaudes. Ce royaume souterrain est notre refuge, mais il sera aussi notre tombeau. Dix et trois vieillards, c'est tout ce qu'il reste de nous. Restez ici cette nuit, nous partagerons la

nourriture, et vos histoires raviront nos oreilles.

— Le cristal lumineux, qu'elle est cette magie ? demande Lam.

— Il capte la chaleur des mains, répond Torm. Avec la chaleur, il fabrique la lueur rose qui s'estompe peu à peu.

La nuit tombe. Dans la tiédeur de la grotte, vous profitez d'un rare sommeil réparateur, sans nul doute le dernier avant l'issue de votre quête.

☯ La **Vitalité** de la tribu augmente de 3 points.

☯ La **Vivacité** de la flamme diminue de 1 point.

Vous reprenez la route dès l'aube au **81**.

39

Plus vous montez, plus la pente est raide. Ici, la pierre se mélange avec le ciel qui a la couleur de l'ardoise, et les nuages s'entortillent sur les escarpements. Le sol se couvre de frimas, puis un vent tenace vous mord les doigts et la peau. Lentement, le brouillard gravit la falaise. La route est beaucoup plus ardue que vous imaginiez, et bientôt la piste disparaît sous les flocons poussés par la brise. Vos pieds s'enfoncent dans la neige qui s'épaissit. Vous serrez les bras et les dents dans l'espoir futile de retenir votre chaleur. Accrochés les uns aux autres, vous avancez dans un tourbillon de grésil. Vos paupières s'alourdissent, et dans les panaches glacés miroitent des visages fantômes.

☯ La **Vitalité** de la tribu diminue de 2 points.

☉ La **Vivacité** de la flamme diminue de 1 point.

Si vous possédez les **semelles de cartilage**, allez au **28** ; sinon, allez au **103**.

40

Les chasseurs s'échinent à frapper la masse frétilante, mais les mouvements sont entravés par la couche fangeuse. Les corps gluants qui vous assaillent dégagent une odeur à faire vomir. Des ongles lacèrent vos jambes, et une brûlure intense tétanise vos muscles comme du venin. Au milieu d'une seconde qui s'est arrêtée, vous observez les visages résignés de vos compagnons. Ainsi, c'est finalement ici que la flamme s'éteindra, dans cette eau croupie où rien ne vit et rien ne meurt. Les lumières approchent, des soleils d'azur... vous faites un pas en avant, puis un autre, parvenant presque à les toucher... Deux hommes, debout sur un gigantesque nénuphar, couverts d'écailles comme des lézards, brillants d'un éclat bleuté. Ils repoussent les noyés qui semblent les craindre, puis hissent Grib sur le nénuphar.

— Vite, suivez-nous.

À l'aide de longues perches, ils s'éloignent en glissant silencieusement sur le marais. Cette aide providentielle vous arrache à la stupeur, et vos compagnons s'extirpent de la poigne des âmes damnées. Sauf la pauvre Yorne, perdue à jamais dans les eaux putrides...

☉ La **Vivacité** de la flamme diminue de 1 point.

Allez au **95**.

41

Sans crier gare, l'homme, aussi sauvage qu'un animal, se jette sur Olc après quelques pas désordonnés, puis plante sa lame dans son épaule. Olc le repousse d'un mouvement brusque, et le vieillard s'embroche sur la lance d'Ina. Les yeux exorbités, il s'effondre par terre et le sang qui s'épanche de la blessure rougit le sable. Au moins la mort l'aura délivré de sa folie. Vous inspectez rapidement la caverne. Un cul-de-sac, et rien d'utile, à part le coutelas qu'Olc passe à sa ceinture, les lèvres crispées par la douleur.

☪ La **Vitalité** de la tribu diminue de 1 point.

Si ce n'est déjà fait, vous pouvez cette fois prendre vers l'ouest au **76** ou vers le nord au **12**.

42

❖ Les lèvres bleuissent et les corps frissonnent. Les fourrures trempées sont pelées par un souffle glacial, et les doigts engourdis se raidissent. Mais sur la rive, Ueke déniché un véritable trésor : quelques branches blanchies, rejetées par la rivière. Comme si l'eau pure avait avalé la putrescence, permettant au bois de sécher. Mais pour l'instant, il faut marcher. Réchauffer le sang, tromper la mort. Vous piétinez des cailloux tranchants qui grignotent le cuir des bottes et écorchent les pieds. Vous contournez des rochers de basalte, noirs et saillants. Bientôt, la nuit dégouline des pentes boisées que vous longez. Vous entrez dans un cercle de pierres dressées, élevées là par un peuple disparu. Malgré la protection que l'abri offre contre la brise, impossible de fermer l'œil, car de vos vêtements mouillés

suppure un froid qui glace les os. Tous, vous prenez place autour de la braise qui vivote, serrés les uns sur les autres. Alors, Tarn raconte.

— Kalé le géant de pierre avait décidé de mesurer la Terre. À la frontière du néant, tout à l'ouest, il entreprit sa marche, comptant chacun de ses pas, se dirigeant toujours vers le soleil levant. Si lourd qu'il creusait la terre et broyait des rochers. À chaque enjambée, il franchissait une montagne, et s'engraissait de cailloux et d'humus, jusqu'à être dix fois plus gros qu'au départ. Enfin, à mi-chemin entre l'ouest et l'est, il ne put plus porter son propre poids. Il tomba et aplanit les montagnes, créant un espace immense. Il se brisa en mille morceaux, et répandit la terre et les graines. Ainsi a été créée la plaine.

L'aube s'amène enfin, mais elle n'est pas venue seule. Porté par le vent d'ouest, Oundodak avance en longs rubans. Dans le voile blanc, des mouvements flous, des borborygmes indéchiffrables qui s'échappent jusqu'à vos oreilles. Vous échangez un regard avec vos compagnons. Il n'y a plus qu'une route possible, celle qui s'enfonce parmi les épinettes griffues et pourrissantes.

☯ Ajoutez **1 Combustible** à votre réserve.

☯ La **Vitalité** de la tribu diminue de 2 points.

☯ La **Vivacité** de la flamme diminue de 1 point.

Allez au **66**.

43

— Mako, ce n'est pas possible ! lance Tayoma en remarquant le garçon qui vous accompagne. C'est à peine si je recon-

nais ton visage, et toi tu ne peux avoir aucun souvenir de moi.
Elle serre l'enfant dans ses bras.

— Il y a plusieurs années, certains d'entre nous ont établi un nouveau refuge, plus au sud. Tous morts, les parents de Mako... tués par les Oeku, les hommes maudits de la forêt. Seul Torm en a réchappé, et l'enfant a pu se cacher. Mais ses yeux ont changé, il ne supportera plus l'obscurité éternelle. Vous êtes sa tribu désormais, alors prenez soin de lui.

— Nous fuyons l'Oundodak, à la recherche d'une terre nouvelle. Peut-être courons-nous simplement au-devant de la mort... Aucun n'est en sécurité.

— Dans ce cas, je vous offre de bon cœur notre trésor le plus cher, nous n'en avons plus d'utilité. La corne appelle ceux qui n'ont pas trouvé le repos... même ceux du brouillard y seront sensibles.

Tayoma chuchote à l'oreille d'une femme. Celle-ci revient avec un objet enroulé dans une peau de daim. La corne d'un rhinocéros laineux, jaunie par le temps, entièrement gravée de runes oubliées. Lam la Vieille s'avance.

— À moi de porter la corne, j'ai déjà presque un pied de l'autre côté.

 Ajoutez la **corne des morts** à vos Objets.

Allez au **38**.

Le vent siffle et tourbillonne, comme si deux courants remontaient de chaque versant pour se combattre au-dessus de votre tête. Même les mousses peinent à s'accrocher aux rochers. Par

hasard, vous tombez sur une sente ancienne, étroit chemin gravé par le passage des bêtes. Le long de la piste, des traces de sabots de yack, figées dans la terre gelée. Vous dénîchez même de la bouse, séchée par le froid et le vent.

— Elle pourra brûler, dites-vous en vous en emparant.

Un peu plus loin, la carcasse de l'animal, couchée sur le flanc, marquant peut-être la fin du monde. Il n'y a plus que des os et des poils dressés dans le frimas. Au-delà, la sente se perd dans un flou de gris, puis les collines s'aplanissent enfin.

☉ Ajoutez **1 Combustible** à votre réserve.

Allez au **67**.

45

— On est suivi, dit Nitûq en jetant des regards à la ronde. Il faut y aller.

— Onik...

Une main qui prend la vôtre, un visage flou dans la bruine. Miyo. Non, rien qu'un souvenir, comme si le temps s'était embrouillé. Ina est à vos côtés, elle vous tire de la torpeur. Lentement, vous vous relevez. Il vous semble que la petite cage d'os pèse de plus en plus lourd. Derrière, une forêt griffue et malade garnit les pentes évasées, tandis que devant les crêtes s'élèvent peu à peu, suivant la direction du nord-ouest. En bas les mousses prolifèrent, mais les sommets sont de roc nu. Les montagnes entourent la plaine de leurs longs bras stériles. Le brouillard recouvre les terres basses, vous repoussant sans cesse vers les cimes, à l'est, d'où parfois retentit un craquement de tonnerre.

Un peu plus loin, la lande est agitée de fourmillements, comme l'air froissé par la chaleur du feu. Alors que vous approchez de l'étrange phénomène, la vibration s'intensifie. Partout, un tapis gris et velu recouvre le sol. Vous distinguez alors un papillon, puis deux, et dix, puis une multitude qui ne peut être nommée. D'énormes papillons de nuit, gros comme le point, simplement posés au sol en une vaste étendue. Qu'est-ce qui a bien pu les attirer tous ici ?

☉ La **Vivacité** de la flamme diminue de 1 point.

Si vous coupez à travers le champ de papillons, allez au **106** ; si vous préférez faire un détour en grimant les pentes, malgré la fatigue, allez au **2**.

46

Une averse frappe le versant nord par petites bourrasques, tantôt à gauche, tantôt à droite. Rapidement, le jour s'enfuit. Au cœur de la nuit, vous imaginez des créatures furtives se déplaçant au-delà du halo de la flamme, mais ce ne sont que les tapotements des gouttes d'eau sur la pierre. L'horizon se cache derrière les ténèbres, et vous n'avez aucune idée de ce qui vous attend. Il faut éviter le moindre faux pas, car le roc se brise en éclats aussi tranchants que des pointes de lances. Des blocs de granit, bancs comme des fantômes, émergent par-ci par-là de la pierre stratifiée.

Si vous avez le code **blesure**, allez au **52** ; sinon, allez au **4** si vous avez le code **sacrifice**, et au **56** dans le cas contraire.

Kouna, à l'écart, prend les agates colorées dans la poche de cuir qui pend à sa taille. Elle les lance au sol, elle observe le dessin qui se forme et le jeu de la lumière sur les faces polies.

— Entends-tu les pierres prédire notre mort à tous ?

— Non. Je ne vois jamais la fin, que des chemins emmêlés... Des traces emportées au vent, des rêves fugaces oubliés au matin. Parfois même des choses que ma mère a vues, il y a longtemps de cela.

— Comment est-ce possible ?

— Lorsqu'elle a rendu son dernier souffle, j'ai entaillé son cou. J'ai récolté son sang, chaud encore. Je l'ai bu, ainsi que la coutume le dit, car le sang transmet la mémoire de celles qui voient.

— Alors que peux-tu me dire d'utile ?

— Chaque nouveau présage, c'est un peu de fumée qui se dissipe, mais... Une bouche immense, le brouillard... Un mirage, rien de plus peut-être.

 La **Voyance** augmente de 1 point.

Allez au **35**.

— On fonce ! criez-vous.

Vous espérez que la lumière de la flamme va maintenir à distance les monstres qui déambulent, mais le brouillard est trop dense. Peu à peu, il se referme comme une gueule d'où il est impossible de s'échapper. Les corps sans âmes se rapprochent, ils surgissent de chaque recoin voilé. Ils n'ont plus

ni chaleur ni souvenirs ; peut-être sont-ils avides des vôtres. Ils hésitent un temps devant la braise qui danse dans leurs prunelles vides. L'arbre est là, immense, et son tronc pourri exsude l'Oundodak. Les damnés tendent leurs bras griffus.

☯ Tant que la **Vivacité** de la flamme est de 4 ou plus, diminuez la difficulté du combat de 1 point.

☯ Si vous possédez le code **réveil**, diminuez la difficulté du combat de 1 point.



Damnés de l'arbre ancien Vitalité = 20 Difficulté = 4

Si vous remportez ce combat, allez au **17**.

49

Golgor place ses mains sur vos épaules. Ses yeux s'emplissent de joie, de déférence, de convoitise aussi.

— Nous serons dignes du trésor que tu nous confies si généreusement. Bientôt, le grand feu du nord brûlera de nouveau. Puissent ses flammes disperser ce maudit brouillard.

Deux hommes et deux femmes s'avancent, grands et minces, portant des sacs de cuir et des sagaies incrustées de coquillages ciselés. Avec toutes les précautions possibles, vous déposez une partie de la braise dans un petit bol d'argile contenant de la graisse, puis le bol est enfoui dans un filet d'écaillés dorées. Bientôt, la flamme prend vie et diffuse une lumière chaude. Sans plus attendre, les quatre voyageurs quittent l'île sur une feuille de nénuphar. Nerveux, Golgor les suit du regard, jusqu'à ce que l'embarcation végétale se fonde dans les ombres.

☯ Notez le code **réveil**.

☯ La **Voyance** augmente de 1 point.

☯ La **Vitalité** de la flamme diminue de 1 point.

Allez au **55**.

50

☯ La gorge se tord en virages serrés, elle s'enfonce en spirales vers le cœur de la montagne. Au contraire de la galerie principale, lisse et rectiligne, ce passage est une succession de torsades, de renflements, d'éclatements fous qui courent en tous sens. Une étreinte de roc qui dévore la lumière, et vous ne voyez pas à deux pas. Sur un terrain aussi accidenté, Tarn ne peut plus vous guider, alors vous prenez la tête. Les autres suivent à la file, et chacun tient l'épaule de celui qui le précède. Vos pieds glissent sur des pierres baveuses d'humidité. Vous commencez à regretter d'avoir choisi ce chemin difficile...

Si la **Vivacité** de la flamme est de 5 ou plus, allez au **15** ; sinon, allez au **62**.

51

☯ Vous vous abritez sous le pan d'un énorme rocher incliné, accroché à la pente, envahi de racines ligneuses qui semblent s'agiter comme des couleuvres à la faveur de l'obscurité. Un mince filet d'eau perle du rebord, et vous recueillez le liquide dans vos mains pour vous désaltérer. Puis s'ensuit une veille ponctuée de regards anxieux, de somnolences fragiles et de cauchemars éveillés. Parfois, d'énormes insectes bourdonnent à vos oreilles, et vous les chassez de la main, sans jamais les

toucher. Doucement, vous soufflez sur la braise lorsque la flamme s'étouffe. Soudain, des froufroutements, des craquements, des croassements lugubres, provenant d'un peu plus bas dans la pente. Vous placez la cage d'os bien au fond du trou, afin de masquer la lueur.

— Je peux me faufiler sans bruit, chuchote Uala à vos côtés. Vaut mieux savoir ce qui nous attend...

🌀 La **Vivacité** de la flamme diminue de 1 point.

Si vous vous rangez à l'avis d'Uala, allez au **86** ; si vous objectez qu'il vaut mieux rester tous groupés, allez au **61**.

52

L'effort de la descente a accru la douleur que vous avez cachée jusqu'ici. Sur votre mollet, la chair est gonflée et la plaie baveuse. À chaque pas, une souffrance tétanise vos muscles jusqu'à la hanche. Le venin se répand, les battements de votre cœur s'accélèrent. Vous vous agenouillez contre un bloc de granit et vous posez votre front brûlant sur sa surface froide. Les couleurs et les bruits se mélangent. Une main vous tire par le bras.

— ...relève-toi.

Vous glissez, vous vous étendez au sol. Au-dessus, le visage de Kouna, inquiète. Vous ouvrez une bouche pâteuse, mais aucun son ne franchit vos lèvres. Vous auriez aimé encourager vos amis, leur souhaiter bonne chance pour la dernière étape du voyage. La pluie ruisselle sur votre front, vous fermez les yeux. Qui donc portera la flamme à présent...

53

Vous courez à perdre haleine. Un peu plus bas, la boue ralentit les enjambées de Nituq. Il s'arrête à portée de jet du mammoth. L'animal barrit de nouveau, les défenses énormes relevées comme un défi au ciel. Le souffle est si puissant qu'il semble faire frémir même la terre. Le chasseur prend son élan, mais vous bondissez et posez la main sur son épaule.

— Nituq.

Nituq vous repousse, les mâchoires serrées.

— Onik, laisse-moi ! On peut le tuer !

— Et à quel prix ? Oundodak... tôt ou tard, il faudra combattre. On aura besoin de tout le monde.

— Mais toute cette viande, et la tribu qui a faim...

— Les morts ne mangent pas.

Abattu et résigné, Nituq vous emboîte le pas. Le mammoth a dégagé ses pattes antérieures. Il reprend sa marche, des pas lents et lourds ; lui aussi fuit le brouillard. Plusieurs de vos compagnons affichent une mine déçue, car ils ont rêvé d'une telle prise depuis des lunes, et plus encore.

— Les dieux vont nous maudire pour ça, maugrée Nituq.

— Les dieux... ils nous ont déjà maudits.

 La **Vitalité** de la tribu diminue de 2 points.

Allez au **77**.

54

Dans la vallée, la brise prend plaisir à peler la terre à vif. Les collines sont stériles, polies par le temps et les intempéries. Vos compagnons se massent tout autour afin de protéger la flamme,

et vous avancez, serpentant entre les hauteurs. Des lèvres gercées de Lam la Vielle s'échappe une chanson que l'on fredonne pour apaiser le vent. Nituq préfère maudire les dieux. Vous vous engoncez dans vos fourrures. L'espoir, si mince, de découvrir une terre meilleure de l'autre côté de cette barrière de pierre suffit à peine à vous maintenir debout.


— Des loups, dit soudain Kouna.

De lointains grognements, sur la droite. Vous grimpez sur une butte et vous apercevez la meute. Huit bêtes, groupées autour d'un rocher où sont coincés un homme et une femme.

 La **Vivacité** de la flamme diminue de 1 point.

Si vous souhaitez leur venir en aide, allez au **92** ; si vous jugez inutile de prendre un tel risque, allez au **44**.

55

 Vous discutez longuement avec Golgor et les autres, vous leur racontez votre intention de passer les cols du nord, espérant découvrir de meilleurs territoires. Golgor gratte sa barbe noire, puis n'émet qu'un grognement. Il juge l'idée folle. Bientôt, la faible clarté du jour s'étouffe dans le crépuscule. Des coassements et des bourdonnements envahissent les eaux du marais. Vous vous installez dans de grandes huttes tressées avec les roseaux. Kouna est agitée, et vous entendez les crissements des agates au creux de sa main. Nituq dort avec sa lance, les doigts serrés sur la hampe. Les autres se retournent, incommodés par l'étrange ondulation du sol. Soudain, des cris d'alertes sont lancés. En un instant, tout le monde est prêt au combat. Oundodak. Sur le manteau noir de la nuit, il est facile

de le distinguer. Le brouillard avance rapidement de l'ouest, comme soufflé par une brise imperceptible, et des ombres émergent du nuage laiteux. Les guerriers du marais empoignent des arcs et des harpons d'os, puis, menés par Golgor, ils foncent vers le brouillard. Les autres actionnent des rames et des perches, et lentement c'est tout le village qui se met à glisser sur l'eau afin d'échapper à la menace.

Si vous voulez rejoindre les guerriers de Golgor, allez au **5** ; si vous pensez qu'il est préférable de protéger les rameurs, allez au **20**.

56

Lentement, le froid s'insinue à l'intérieur de vos os. Le découragement se nourrit des efforts de l'interminable descente. Partout, les pierres plates, dérangées dans leur ennui, roulent dans la pente. Un mince ruban clair, l'aube approche. La montagne se termine en falaises morcelées, torturées, pleines de brèches et de failles. Vous vous agrippez aux aspérités, vous appuyez vos pieds dans les cavités. La cage d'os est ballottée en tous sens, la flamme agonise. Enfin, vos pieds touchent le sol. Du sable, mou et humide. Une gorge aux parois hautes comme trois hommes, qui ne vous laisse entrevoir qu'un mince filet de ciel. Vous inspirez des odeurs d'algues et de sel. La déception s'affiche sur les traits crispés, car rien ne permet d'anticiper une herbe fournie et du gibier. Plus loin, la faille se fissure en trois passages, tous semblables. De la main, Nituq fait stopper le groupe.

— Vous entendez ?

Des grommellements inintelligibles, provenant de la droite.

🌀 La **Vivacité** de la flamme diminue de 1 point.

Vous pouvez prendre vers l'ouest au **76** ; vers le nord au **12** ; ou vers l'est au **87**.

57

Vous vous précipitez en direction de la grotte, espérant qu'il sera plus avantageux de défendre une entrée étroite. Toutefois, la pente est boueuse, et il n'y a que quelques racines ligneuses pour prendre appui. Ueke perd pied et se met à glisser vers le bas, aussitôt cueilli par vos poursuivants qui lui broient le crâne avec des pierres. Puis, un guerrier féroce bondit et plante sa massue dans votre mollet. L'arme est garnie de dents de loups qui déchirent votre peau, et une douleur fulgurante comme celle d'un venin se répand. Cependant, vous le frappez au visage d'un puissant coup de talon et il dévale la côte à son tour. Enfin, vous atteignez le plateau où s'ouvre la caverne sombre. Partout sur la pierre, des visages peints, blancs et grimaçants, et des amulettes d'os et de plumes sont collées sur les parois. Les hommes de la forêt ont stoppé la poursuite. Ils vous pointent du doigt et gesticulent, et semblent effrayés par l'endroit.

Dans la grotte, la lueur tremblotante de la flamme réveille des ombres lugubres qui se glissent dans les recoins. Des effluves de viande avariée, une odeur ferreuse. Au sol, des ossements de petits animaux, mammifères et lézards. Vous avancez lentement, jusqu'au fond, où il y a un rocher de la forme d'un œuf couché sur le côté, plus plat sur le dessus. Encore des traces de poils et de plumes chiffonnées, et des rigoles de sang ont gorgé la pierre.

— Une pierre de sacrifice, dit Kouna. À l'intérieur, il y a la

mémoire des choses mortes.

Elle pose les mains à plat sur l'autel. Elle inspire, de plus en plus vite, et ses membres sont secoués de saccades.

— Un passage, des racines, du feu...

Vous comptez dix fois dix battements de cœur, et Kouna retire ses mains, faible, avec une envie de vomir. Feda l'interroge, mais elle secoue la tête. Pendant que la voyante reprend ses forces, vous observez la forêt à l'extérieur. Aucun mouvement, aucun bruit. Les hommes sauvages ont disparu, alors vous convenez de reprendre la route.

🌀 Notez le code **blessure**.

🌀 La **Vitalité** de la tribu diminue de 3 points.

🌀 La **Voyance** augmente de 1 point.

Allez au **45**.

58

🌀 Vous pénétrez dans la bouche obscure. À l'extérieur, les effroyables monstres poursuivent leur lente ascension, faisant crisser leurs serres sur la falaise.

— Ces créatures n'ont pas d'yeux pour voir, pas de nez pour sentir, dites-vous. Peut-être qu'elles ne sont qu'emportées par le brouillard, dévorant tout ce qui se trouve sur leur route.

Vous élevez la flamme pour éclairer le passage aux relents de poussière et d'oubli qui découpe la montagne. Partout, les fines particules qui flottent s'illuminent en flocons argentés. Un souffle humide, lent et régulier comme une respiration, parcourt la galerie.

— Si l'air passe, dit Tarn, il doit bien y avoir une sortie.

Alors vous avancez dans le souterrain au silence mortuaire, tandis que les lueurs du feu dansent sur les visages aux traits tendus. Plus loin, le passage fourche. À gauche, de grands ossements soutiennent la voûte. Ce tunnel s'élève graduellement, et vous décelez une odeur étrange. À droite, la galerie s'enfonce progressivement vers les ténèbres.

Vous pouvez prendre à gauche au 10, ou vers la droite au 19.

59

Il faut brûler l'arbre pour détruire l'esprit ancien qui s'y est réfugié. L'énorme tronc est parasité de champignons visqueux aux formes improbables, d'asticots grouillants qui entrent ou sortent des cavités. Il transpire une brume épaisse. Vous passez les lèvres d'écorce pourrissante pour pénétrer à l'intérieur. L'aubier est noir et humide, dévoré jusqu'à la moelle. De votre lance, vous écarterez des filaments de fibre collante, vous rampez dans l'humus, à travers des lianes immondes, pour parvenir au centre de l'arbre. Là, des surgeons ligneux s'entortillent pour former une masse ronde, suspendue à hauteur d'homme. La chose, agitée de tressaillements, palpite comme un cœur. Vous captez les murmures d'une langue inconnue. Les pensées de l'ancien s'insinuent dans votre esprit en longs doigts gluants. Plus que jamais, votre volonté s'envole et vous succombez au désespoir. Seuls les râles d'agonie de vos compagnons vous insufflent la force de continuer. Délicatement, vous prenez la braise dans vos mains en coupe, indifférent à la brûlure de vos paumes. Vous insérez le feu parmi les tiges qui se croisent. Vous soufflez. Vous adressez une prière aux dieux.

Si la **Vivacité** de la flamme est de 3 ou plus, allez au **31** ; sinon, allez au **107**.

60

La créature s'étend en une flaque visqueuse, comme de la graisse qui fond, dans laquelle frétille encore les ailes des horribles mouches. Peau, os, chair et vie se sont volatilisés. L'odeur de décomposition est si forte que votre estomac est secoué de spasme et vous vomissez un jet de bile acide. Du bout de votre lance, vous dégagéz un disque d'ivoire. Une amulette, avec un ours gravé, que vous décidez de passer à votre cou. Désirant vous éloigner au plus vite, vous reprenez la marche vers les crêtes de l'est. Chacun rumine de son côté l'horreur qu'il a vue. Est-ce Oundodak qui a transformé l'homme en ce monstre répugnant ?

🌀 Ajoutez le **médailillon d'ivoire** à vos Objets.

Allez au **45**.



61

Vous faites signe à ceux qui sont éveillés d'éviter tout mouvement. Vous retenez votre souffle, attentif au moindre bruit, tandis que votre cœur cogne dans votre poitrine. Quelque chose fouine dans les aiguilles mortes, bondissant à droite, grattant à gauche, puis des grognements étranges. Oiseau, porc-épic, monstre ou pire... Peu importe, car l'intrus, invisible dans les

ténèbres, finit par passer son chemin. Tout redevient calme, jusqu'à ce qu'une lueur blafarde et malade annonce l'aube.

Allez au 66.

62

Le jeu des ombres sur les aspérités, les cavités profondes, les détours compliqués. La fatigue, la lueur si faible, éparpillée dans la faille. Tout se mélange, et vous n'arrivez plus à savoir où il faut poser les pieds. Soudain, un gouffre s'ouvre, vous dévalez une pente lisse et ruisselante. Vous vous écrasez sur un fond rocheux, puis un craquement. Une douleur indescriptible foudroie votre jambe, là où l'os brisé a déchiré la peau. La cage a roulé dans les ténèbres et vous êtes plongé dans le noir total. Sur vos mains, vous sentez le sang, chaud et visqueux, qui gicle de la blessure. Tout là-haut, vos compagnons vous appellent, et leurs cris déboulent jusqu'au fond de la faille. Vous savez que votre douleur sera bientôt balayée par la mort. Le destin de vos amis, condamnés à errer dans l'obscurité jusqu'à la fin, est bien pire.

63

Suivant les méandres de la rivière, vous pénétrez dans les profondeurs de la forêt. Les fûts se dressent là ainsi que des pics sur le dos d'un monstre, bulbeux, dégorgeant de résine. Sans branches. Morts. Les aiguilles ont fondu et tombé, formant au sol une épaisse couche boueuse.

— Oundodak rôde dans ces parages, dit Yorne.

La mine sombre, vous poursuivez la route, avec pour seul réconfort le bruit de l'eau qui bondit sur les rochers. L'humidité

traverse les fourrures, l'humus mou aspire les pieds et le courage. Et toujours, les silhouettes efflanquées des épinettes qui semblent vous observer, puis se balancent sinistrement à votre passage, bien qu'il n'y ait pas le moindre souffle de vent. Peu à peu, le terrain s'élève. La rivière s'étrécit et de gros rochers affleurent. Couverts d'algues et glissants, et l'eau cascade entre les interstices.

— Onik, t'as intérêt à avoir le pied sûr, lance Olc.

Chacun traverse à tour de rôle, usant des pieds et des mains, les membres glacés par l'eau qui jaillit. Fermant la marche, Lam la Vieille franchit l'obstacle sans encombre. Mais dans ce boisé, la clarté du jour suffoque rapidement, et bientôt seule la flamme, aussi fragile qu'une luciole, repousse la noirceur.

☯ La **Vivacité** de la flamme diminue de 1 point.

Si vous avez le code **rencontre**, allez au **14** ; sinon, allez au **51**.

64

À grand regret, vous vous rangez aux arguments de Nituuq. Seul son sacrifice peut vous permettre de continuer. Les paroles sont veines, et chaque seconde compte. Alors vous grimpez dans le défilé, traînant les souvenirs de votre ami et votre conscience trop lourde. Un cri d'agonie. Un géant, frappé en plein cœur par la lance de Nituuq, roule dans la pente. Olc essuie ses yeux mouillés.

— Onik, n'ajoute pas sa mort à ton fardeau. Il n'y avait pas d'autre solution.

— À quoi bon cette maudite quête si nous devons tous mourir ?

— Tout, tout sauf le brouillard, dit Ina. Nous pleurerons Nituq et nous chanterons ses exploits. Ou bientôt nous le rejoindrons au grand tumulus des dieux...

🌀 Notez le code **sacrifice**.

🌀 Vous ne pouvez plus utiliser l'**action héroïque**.

🌀 La **Vitalité** de la tribu diminue de 3 points.

Allez au **30**.

65

Kouna se relève, l'air résolu.

— Les pierres ont parlé, j'ai rêvé. Cette immense étendue, elle se soulevait et s'abaissait, plus lente que la respiration de Kalé le géant, suivant plutôt le cycle de la lune. J'ai vu les eaux se fendre, soumises à une force fantastique. J'ai vu un passage émergé des vagues.

— Quand ?

— Bientôt. Devant les rochers qui montent la garde.

— Alors il faut attendre et espérer.

C'est ici, sur cette bande de sable infertile, que se joue le destin de la tribu. Mais à travers la surface turbulente, d'un gris aussi froid que le crépuscule, rien ne transparaît. Le temps passe trop lentement, la plage s'élargit imperceptiblement, comme si l'eau rechignait à s'y aventurer. Tous, vous observez la brume qui étend son emprise vicieuse sur la montagne. Déjà, les cimes ont disparu, et des grognements fous, des bruits humides de pourriture, des bruits secs de griffes et de dents se bousculent. Des animaux défigurés, aux poils gluants, pleins de cornes et d'excroissances étranges. L'eau baisse encore, des plaques verdâtres

ou violacées font surface.

— Reculez ! cri Nituq.

Vous prenez pied sur la pierre visqueuse, ayant l'impression de marcher sur les vagues, mais l'Oundodak est là, décidé à vous avaler. Vos compagnons sont fébriles, prêts à se battre.

☯ Tant que la **Vivacité** de la flamme est de 4 ou plus, diminuez la difficulté du combat de 1 point.

☯ Si vous possédez la **poudre phosphorescente**, vous en enduisez vos bras et vos visages. Diminuez la difficulté du combat de 1 point.



Brouillard sur la plage

Vitalité = 18

Difficulté = 4

Si vous remportez cette bataille, allez au **100**.

66

Vous poursuivez votre chemin à travers le boisé dépravé, foulant des tapis spongieux. Parfois, il vous semble apercevoir un visage édenté sur un tronc pourri, et alors vous brandissez la flamme pour chasser les ombres fantômes. Vos compagnons se serrent en groupe, de peur qu'une moitié de la file ne s'évanouisse dans les ténèbres. Soudain, Fedra pousse un cri d'effroi. Dans les ramures molles, des dizaines de têtes suspendues, et d'autres avec des branches qui percent leurs bouches ouvertes. Les joues sont comme des champignons putrescents, et par maléfice, les cheveux ont poussé après la mort en longs filaments d'araignées. Les oiseaux ont mangé les yeux, puis les fûts se sont gavés de tout le sang qui a coulé. Face à cette horreur,

même les plus braves vacillent. Vous tentez d'échapper à ce cauchemar, quand soudain des hommes surgissent. Moins d'une dizaine, nus, mais enduits de glaise bleue, avec des osselets noués dans leurs tignasses noires, et d'autres qui percent leurs nez, leurs oreilles, leurs lèvres charnues, et même leurs sexes. Ils agitent des gourdins, ou font tournoyer des pierres dans des poches translucides, semblables à des estomacs. Certains hurlent comme des fauves, et des pas mouillés et d'autres cris y répondent, provenant des profondeurs de la forêt. Sur votre droite, plus haut dans la pente, Kios a repéré l'entrée d'une caverne.

Si vous décidez de vous regrouper et combattre, allez au **6** ; si vous optez pour la fuite à travers la forêt, allez au **91** ; si vous essayez de vous réfugier dans la caverne, au risque d'y être piégés, allez au **57**.

67

Vous avez passé les cols. Épuisés, vous profitez d'une courte pause pour revigorer vos jambes tremblantes. Un bref regard en arrière. Au loin, des panaches blancs en forme de serpents s'étirent sur les hauts plateaux. Oundodak. Les hommes et les femmes sont silencieux, chacun espère et doute à la fois. Vous observez les joues creuses, les visages résignés. La nourriture est épuisée. Quelle que soit la fin, elle ne saurait tarder.

Le crépuscule dépose une froidure glacée sur vos épaules. Vous vous relevez péniblement.

— Descendons, on verra bien ce qui nous attend.

Si vous avez le code **devin** ou si la **Voyance** est de 2 ou plus,

allez au 82 ; sinon, allez au 46.



68

Kios pointe les falaises, hurlant des paroles perdues dans les formidables craquements. Tout un pan de roc se détache et s'incline, semble hésiter un temps, puis s'écroule finalement dans la pente. Il se met à rouler en mouvements désordonnés. Vous courez vers l'avant pour essayer d'échapper à l'avalanche de pierres, mais d'un coup le rocher bondit sur le terrain accidenté et change de direction. Son ombre effrayante vous engloutit, alors seulement vous levez les yeux, juste à temps pour voir le pan basculer une dernière fois. Ce tumulus sera votre dernière demeure.

69

Vous poursuivez dans le marigot aussi grand que le désespoir. Vos compagnons pataugent en silence, la mine harassée, traversant des distances floues. Tarn vous guide, juché sur la carapace renversée de la tortue, semblant deviner des traces imperceptibles et des routes oubliées, recouvertes de la boue épaisse. Peu à peu, le fond se raffermi. Des herbes mouillées, avec des racelles foisonnantes qui se tissent et s'accrochent, retenant une couche de terre qui s'assèche. La tourbière devient sol. Un peu plus loin, vous croisez un étrange cône minéral, qui ressemble à une termitière, dur au toucher. À la hauteur de votre visage, un trou obscur... un œil ! Un œil fou et tremblant vous observe. Vous reculez sous l'effet de la surprise, vous déglutissez.

- Un homme, emprisonné à l'intérieur !
- Qui a pu faire une chose pareille ?
- Une sentinelle, dit Kouna, peut-être liée à un sorcier. Aussi un sacrifice, quelque chose qu'Oundodak peut tourmenter, mais pas emporter.
- On doit le sortir de là, intervient Otark.
- Son esprit et sa chair sont corrompus... passons notre chemin, oppose Fedá.

Si vous tentez de briser le monticule, allez au 16 ; si vous préférez ne pas y toucher et rejoindre les contreforts qui délimite la plaine à l'est, allez au 45.

70

Un rayon perdu réchauffe votre visage engourdi par la brise. Un peu plus loin, vous apercevez Ina qui tanne une peau de yack, près des grandes huttes de branches, d'herbe et de boue. Son ventre est rond.

- Un deuxième enfant, dites-vous.
- Oui, répond Nituq. Ne veux-tu pas aussi une femme, des enfants ?
- Je... non. Non, je ne veux plus rien perdre.
- Onik, Miyó est partie depuis longtemps déjà...
- En es-tu bien sûr ? Es-tu sûr qu'elle n'erre pas comme tant d'autres, charriée dans les bras du brouillard ?

Nituq est reparti au village, vous êtes seul en compagnie de Tarn. Avec le vieil homme, vous avez parcouru l'île. Elle est vaste, un quart de lune pour la traverser sur son côté le plus court, presque le double pour le côté le plus long. Il y a des

forêts et des montagnes, des cascades et des lacs, des prairies et du gibier. Des arbustes qui donnent des fruits sucrés, des plantes avec de curieux épis qu'on peut cuire et manger. Plus loin, une autre tribu. Vous ne comprenez pas les mots qu'ils prononcent, mais ils sont pacifiques. Vous faites du troc, et ils vous ont montré comment construire les huttes.

— Onik, aperçois-tu le brouillard ? demande Tarn comme à l'habitude.

Vous tournez votre regard vers le large. Dans la mer, la masse blanche avance. Un peu plus chaque année. Un jour, Oundodak engloutira les sentinelles de pierre qui se dressent à mi-chemin. Un jour, il engloutira tout le monde. Vous vous demandez si vous reverrez Miyo. Si vous aurez la force de mettre fin à ses souffrances. Si on peut tuer ce qui n'est ni mort ni vivant. Et si vous pourrez enfin vous rejoindre au grand tumulus des dieux.

— Non. Le soleil fait briller toute la mer, et l'eau s'est colorée de bleu.

Tarn sourit.

Félicitations, vous avez atteint la fin « Un paradis menacé » !

71

Rapidement, vous dissimulez la cage d'os sous vos fourrures, car la fumée verdâtre pourrait prendre feu. Néanmoins, vos yeux larmoient et votre gorge brûle. La grotte est un cul-de-sac gardé par des sentinelles immobiles. Leur chair a été préservée dans cette atmosphère sèche et viciée, mais lorsque vous touchez l'un des corps, il se brise et devient cendre. Sur la pierre froide gisent les armes des guerriers, des lances argentées qui brillent comme des éclats de lune. Vos doigts se referment sur une

hampe ciselée de runes, solide, et la pointe est plus tranchante que tout ce que vous avez connu. Quelles histoires sanglantes racontent les symboles inconnus ?

Tarn, suffoqué par la brume toxique, tousse à se cracher les poumons.

— Grouillez-vous, dit Ina. Il faut faire demi-tour.

🌀 Grâce à ces lances exceptionnelles, diminuez de 1 la difficulté de tous les combats à venir.

Vous retournez en arrière pour prendre l'autre embranchement au 19.

72

La plaine. Là où les couleurs lasses s'enfouissent dans un tombeau de gris. Tout autour, des pierres rondes, éparpillées, comme si un géant avait fracassé une montagne de ses poings furieux. Pas à pas, vous avancez à travers cette désolation, échangeant peu de mots avec vos compagnons. Au milieu de la matinée, vous arrivez en un lieu qui vous semble familier. C'est par ici que vous aviez trouvé le bracelet de Miyo, des écailles de poisson enfilées sur un cordon de cuir. Les yeux embués de larmes, maudissant les dieux, vos bras exténués avaient déplacé et empilé les pierres, formant une tortue aussi grosse qu'un ours. Un repère pour vous souvenir, et depuis les saisons ont déjà défilé dix fois. Mais la tortue de roc a disparu, et d'ailleurs rien n'est vraiment pareil à ce qui était. Peut-être qu'Oundodak transforme aussi la plaine et les choses...

🌀 La **Vivacité** de la flamme diminue de 1 point.

Allez au 18.

73

Les loups éventrés gisent au sol, mais pas question de manger leur chair malade. Affaiblis, les étrangers descendent du rocher.

— On vous doit la vie. Je suis Agrin, mon frère s'appelle Zebni. Ces maudites bêtes nous ont pourchassés durant des jours. Je peux encore entendre leurs hurlements...

— Qu'est-ce que vous faites ici, au milieu de nulle part ?

— On voyage, on chasse. Un grand cerf, on l'a suivi. Il s'est évanoui, comme un mirage. Après, il y a eu les loups...

Sur la cuisse de Zebni, vous voyez les marques d'une morsure profonde.

— Tu peux marcher ?

— Je peux tout faire, sauf rester ici. On sait manier la massue et la lance. Où que vous alliez, on pourra vous être utiles.

🌀 Notez le code **voyage**.

🌀 La **Vitalité** de la tribu augmente de 3 points.

Allez au 67.

74

🌀 La pluie a cessé. Sur les berges, Kouna plonge les mains et ramasse de la glaise. Elle façonne de petits hommes de boue rudimentaire, puis elle brise des éclats de quartz incrustés dans la pierre de lave. Les yeux des statuettes.

— Dormez cette nuit, les golems veilleront pour nous.

Mais la nuit est pleine de rêves. Les meilleurs sont les cauche-

mars, et les pires sont ceux qui miroitent les souvenirs heureux. Au matin, ils coulent comme du sable qu'on ne peut retenir entre les doigts. Ceux-là mortifient l'âme.

Une main sur votre épaule. Nituq vous tire d'un sommeil agité.

— Il faut partir, le brouillard nous a rattrapés.

Ouvrant des yeux bouffis, vous distinguez les nappes charnues, poussées par un vent d'ouest. Au nord, la voie est aussi bloquée. Il faudra se contenter de l'est.

 La **Vivacité** de la flamme diminue de 1 point.

Allez au **69**.

75

La fatigue, la faim, l'exiguïté des entrailles de pierre érodent les volontés les plus fermes. À force de patauger dans les ténèbres, vous avez perdu la notion du temps. Des grattements, des chuintements à peine audibles rebondissent dans la galerie. Les parois sont grignotées par des cavités circulaires et des petits cailloux roulent sous les semelles. Encore un fossile monstrueux, que vous pouvez cette fois contourner en vous glissant de côté.

— Qu'est-ce qui a creusé ce foutu souterrain... grommelle Fedá.

— Je ne sais pas, mais ça rôde encore ici, chuchotez-vous en examinant les traces dans la poussière.

— Là, il y a un autre passage, dit Tarn.

— Comment peux-tu savoir ?

— J'écoute la chanson des échos et du vent.

Tarn pointe une faille naturelle qui descend vers les tréfonds de la terre. Une perspective qui ne vous enchante guère, pas plus que de découvrir l'origine des petits tapotements qui se glissent dans le tunnel.

Si vous poursuivez tout droit, allez au **33** ; si vous préférez tenter votre chance par la faille, allez au **50**.



76

Vous suivez un chemin froissé dans la pierre. Les parois, vieilles comme le monde, sont faites de minces couches minérales superposées qui brillent sous l'éclat de la braise. Au-dessus, le vent mugit et s'engouffre en sifflements étranges, et parfois vous croyez entendre un cri, un mot, un écho aussi lointain qu'un souvenir.

— On dit que les dieux se parlent d'un bout à l'autre du monde, que le souffle de leurs paroles crée le vent, raconte Tarn. Or, un jour Louko a érigé des montagnes si hautes qu'elles surpassaient les nuages. Si hautes que Tuago, qui était jaloux, n'entendait plus sa compagne Knéfi lorsqu'elle visitait les autres dieux. Alors Tuago a créé toutes les choses qui peuvent briser la pierre, afin de couper la cime des montagnes. La pluie et les glaciers et Kalé le géant.

Allez au **97**.

Perdus dans une mer de grisaille, vous poursuivez votre route. Seule l'assurance de Tarn vous permet de croire que vous vous dirigez toujours vers le nord. Dans l'après-midi, des nuages fatigués laissent tomber des crachins pleins de gifles. L'humidité et les bourrasques menacent la flamme qui papillote, alors vous tentez d'abriter la cage d'os dans vos fourrures, sans toutefois étouffer le feu. Bientôt, l'eau s'infiltré dans vos bottes, et vos pieds s'enfoncent dans une mare luisante qui s'étend à perte de vue. Feda peste à chaque pas qui s'accompagne d'un bruit de succion, Olc soutient Lam la Vieille dans sa progression. Peu à peu, le marais grignote la détermination et la chaleur des jambes, et seuls Otark et Grib, les deux plus jeunes du groupe, affichent un semblant de moral. Le niveau de l'étang atteint vos cuisses, vos pieds s'entortillent dans les algues. Vous baissez les yeux... Un corps gonflé de femme, avec des hardes accrochées à ses membres mauves. Elle dérive lentement sur le dos, et ses longs cheveux ondulent comme des anguilles. Ses prunelles, douces et apaisées, et ses lèvres qui murmurent votre nom...

— Onik, ne plonge pas ton regard dans celui des morts, ou bientôt tu hanteras aussi ces eaux fétides, dit Kouna en vous tirant par la manche.

Mais d'autres noyés se glissent dans les algues et s'extirpent de la vase, puis une main visqueuse frôle votre cheville.

— La chaleur de la flamme les attire comme des papillons de nuit.

Vous redoublez d'efforts, tâchant d'échapper à ces corps répugnants. Yorne, qui patauge à l'arrière, pousse un cri d'horreur. Des doigts putrides agrippent ses fourrures, des mains mortes grimpent partout sur ses jambes, des bras se referment et l'at-

tirent sous la surface.

🌀 La **Vivacité** de la flamme diminue de 1 point.

Si vous décidez de risquer votre vie à tous afin de lui porter secours, allez au **32** ; si vous pensez qu'il vaut mieux l'abandonner à son triste sort pour permettre aux autres de s'échapper, allez au **101**.

78

— Onik, fais-moi voir cette blessure, dit Kouna.

Elle palpe la chair gonflée, là où les dents ont percé la peau, et la douleur est fulgurante.

— Il faut s'arrêter, je dois préparer un cataplasme.

— Kouna, dépêche-toi, lance Nituuq. On est pas en sécurité ici.

— Et maintenant tu as des dons de voyance ? Écoute, si on soigne pas cette blessure, demain il aura le front brûlant. Le jour d'après, il ne pourra plus marcher. Et après... Onik, il faudra te couper la jambe !

Nituuq, agacé, prend son mal en patience. Tout autour, les phalènes poursuivent leurs tourbillons incessants. Kouna cueille plantes et fleurs, elle les frotte entre ses mains avec de la salive pour en faire une pâte visqueuse. Elle déniche quelques feuilles de fougères, et applique la substance sur la plaie. Une brûlure vive, immédiate, mais qui se mue en soulagement. Le tout est fixé en place avec un cordon de cuir.

— Ça devrait faire l'affaire.

— Merci. Allons-y sans tarder. Nituuq n'a peut-être pas de prémonitions, mais quand le danger rôde il sait le sentir.

 Rayez le code **blessure**.

Allez au **13**.

79

Sans prévenir, Lam la Vieille s'éloigne et grimpe sur un rocher. Elle déclame une légende tandis que ceux qui ne sont ni morts ni vivants approchent à pas lents.

— Un jour, le dieu Louko, qui était prisonnier de la rivière, a tranché sa queue de poisson de ses propres dents. Puis, il s'est juché sur les pattes d'un grand cerf trouvé mort pour galoper dans la plaine. Mais Tuago avait coupé les montagnes que Louko avait jadis érigées pour descendre sur la terre, alors celui-ci ne pouvait plus remonter au ciel. Afin de se venger, Louko a fabriqué une flûte en os, aux trous si mal placés qu'elle produisait un son plus horrible que la putrescence. Un oiseau a porté la flûte à Tuago, et le dieu a placé l'instrument sur ses lèvres et a expiré son souffle puissant. On dit que la musique l'a rendu fou, qu'il s'est jeté du haut des nuages, et qu'il s'est empalé sur le pic brisé d'une montagne.

Et comme Tuago, Lam souffle dans la corne des morts, et un son cacophonique déchire le brouillard comme une mélodie profane. Les marcheurs sans âmes tendent l'oreille, ils répondent à l'appel. Ils s'agglutinent autour du rocher de Lam, et le brouillard devient si opaque qu'elle disparaît sous vos yeux. Et Lam n'arrête pas de souffler.

— Vite ! hurlez-vous pour couvrir l'écho de la corne. Courons vers l'arbre !


 La **Vitalité** de la tribu diminue de 2 points.

Allez au 17.

80

Tous ensemble, vous approchez des tourbillons glacés. Un pas à la fois, vous raclez les galets au fond de la rivière. Vos compagnons vous entourent et vous agrippent comme ils peuvent, tandis que vous brandissez la cage d'os le plus haut possible. L'eau grimpe jusqu'à votre taille, et sa morsure vous coupe le souffle. Puis, Grib glisse, Nituq le retient de justesse. Des volutes d'éclaboussures refroidissent la braise, et soudain une spirale se forme derrière des rochers. Vous êtes aspiré vers le fond... Vous sentez les doigts qui se crispent, les bras qui se tendent pour vous tirer vers l'avant, mais Yorne perd pied, Kios chute vers votre gauche. La puissance du courant menace de disloquer tout le groupe, et chacun sera emporté comme une graine au vent.

 La **Vivacité** de la flamme diminue de 1 point.

 Lancez un dé – ajoutez 1 si la **Voyance** est supérieure à 0. Si le résultat final est de 4 ou plus, vous parvenez de l'autre côté au **42**. Dans le cas contraire, votre aventure prend sous les eaux tumultueuses.

81

Un pas après l'autre, la terre s'assèche, les cimes qui découpent le ciel défilent. Nituq, toujours inquiet. Il dit que la tribu est poursuivie, depuis deux jours. Il ajoute que votre avance se réduit. Au sud, le brouillard est de plus en plus charnu, et de longues volutes grimpent à votre suite, mais Nituq observe l'est,

du côté des falaises. Tarn tâte le terrain de son bâton de marche, il s'engage sur une piste qui serpente à l'assaut des montagnes. Tout là-haut, le sommet est brisé comme une bouche qui a perdu une dent. Mais soudain, des cris de guerre retentissent. Sur votre droite, des géants coiffés de peaux de fauves tachetées surgissent de l'arrière de grandes pierres fendues par les gelées. En surplomb, ils dévalent la pente à votre rencontre. Une dizaine au plus, mais vous estimez qu'ils vous surpassent d'au moins une tête, peut-être deux. Leurs corps sont massifs et velus, leurs barbes hirsutes masquent des mâchoires proéminentes. Autant bêtes qu'hommes, ils ne sont armés que de leurs énormes poings, mais chacun doit avoir la force de trois d'entre vous. Le premier vous désigne du doigt : ils convoitent la flamme.

— Dépêchez-vous, crie Tarn. Le défilé est tout près.

Alors vous emboîtez le pas à l'inépuisable vieillard, malgré la douleur palpitante de vos muscles. Au détour d'un virage, un passage creusé dans le roc comme une cicatrice, bordé de hautes falaises, un peu plus large que vos bras tendus. La pente est raide, et les géants gagnent du terrain à chaque enjambée. Dans quelques minutes, ils vous auront rejoint.

— Sauvez-vous, on n'a aucune chance face à ces monstres ! crie Nituq. Je vais les retenir. Aussi longtemps que possible... Là où le col est le plus étroit, il saisit l'une de ses lances à pointe d'obsidienne, puis en dépose deux de plus contre la paroi.

🌀 La **Vivacité** de la flamme diminue de 1 point.

Si vous acceptez le sacrifice de Nituq afin de sauver le groupe, allez au **64** ; si vous décidez de mener la bataille coûte que coûte, allez au **27** ; si vous préférez tenter de faire rouler des

pierres pour retarder les géants, allez au **36**.

82

— Attendez, dit Kouna. Il y a une autre voie.

— Dis-nous ta vision.

— Un sanctuaire dans la montagne, en suivant la crête. J'ai vu avant le brouillard, après aussi... J'ai vu une fin.

— La nôtre ?

— Peut-être. C'est encore trop embrouillé.

— Et si on descend, trouvera-t-on ce que l'on cherche ?

— J'ai rêvé de grandes vagues. De l'eau, à perte de vue. Et de l'herbe qui ondoyait au vent... Mais rien ne sera facile, partout des dangers nous guettent.

Kouna lance ses agates au sol. Avec son doigt, elle relie les pierres de fils invisibles qui tracent une rune. Elle secoue la tête.

— Je ne peux pas en révéler plus. Onik, tu dois choisir.

Si vous optez pour la route du sanctuaire, allez au **21** ; si vous préférez descendre le versant nord de la montagne, allez au **46**.

83

Yorne et Grib sont perdus, les autres fuient dans les eaux bourbeuses. Trop tard. Les membres des morts se dressent comme une infâme forêt. Vous glissez sur le fond limoneux et les corps ballonnés. Vos pieds s'enfoncent dans des ventres mous qui crèvent et expulsent des viscères bouillonnants. Lentement, vous vous enfoncez dans cet enfer glacé.

Le temps défile, mais il n'y a ni sommeil éternel, ni aucun apaisement. Les yeux ouverts, vous flottez dans le marais, observant les jours qui passent. Il n'y a que les vieux souvenirs

ressassés, et une faim qui gronde et vous tiraille à chaque seconde. Vous n'espérez plus que d'autres malheureux, hommes ou bêtes, auront la stupidité de traverser le marigot.

84

Le gaz s'élève en lents tourbillons, puis tout se déroule à la vitesse d'un éclair. Soudain, la braise vomit des langues de feu qui vous brûlent le visage. Vous échappez la cage d'os qui roule au sol, puis l'air même devient incandescent. Des vagues vertes, dorés ou rouges déferlent. Un grondement sinistre, et les fourrures s'embrasent. Vous bondissez vers la sortie, mais tout à coup un souffle d'air retentissant projette les corps sur les parois de roc. Sous l'impact, vos os craquent et se disloquent. Une ultime étincelle, un dernier sursaut de vie, et votre conscience glisse vers les ténèbres, l'immobilité et le silence.

85

Au matin, l'arbre dresse toujours son horrible carcasse, un mélange de plaques carbonisées ou incandescentes, et l'air est chargé de fumerolles et d'étincelles qui s'assoupissent. Derrière l'épaisse fumée qui assombrit la lumière, on devine le halo du soleil. Des graines endormies germeront dans la prairie, puis le gibier reviendra paître. Il y a de nombreux morts à pleurer, mais après le brouillard, il est permis d'espérer. Allongés sur le sol de pierres chauffées par l'immense brasier, Kouna, Tarn, Olc, Feda et les autres se reposent enfin.

Dans la lande, le vent promène des effluves de charnier, et vous déambulez parmi les corps qui ont cessé de marcher. Étendus, immobiles, pourrissants. Des visages oubliés et sans

nom. Soudain, votre cœur de serre. Une image enfouie apparaît au crépuscule, surgie du temps. Trois anneaux d'os à chaque oreille. Quant au reste... Miyo. Vous tombez pour pleurer sur son épaule, longtemps. Vous soulevez son corps brisé, si léger. Un pas à la fois, en direction de l'arbre. La chaleur vous brûle la peau. Délicatement, vous posez Miyo sur les braises pour qu'elle ne marche plus jamais, pour qu'elle voyage vers le grand tumulus. Vous plongez le regard dans la lueur vive qui s'éveille, prêt à vous étendre. Nituq pose la main sur votre épaule et vous vous retournez. Il dit qu'il y a eu assez de morts. Il a raison.

Félicitations, vous avez atteint la fin « **Après le brouillard** » ! Il s'agit de la meilleure fin.

86

Vous acquiescez, et d'un coup Uala se faufile comme un chat dans les ténèbres gluantes, ses pas se fondent dans la nuit. Plus loin, un craquement de branche, un chuintement terrifiant. Pendant un moment, tout redevient calme. Vous cherchez Uala du regard parmi les ombres... Un hoquet étouffé, un bruit flasque. Les battements de votre cœur s'accélèrent. À vos côtés, Ina ouvre des yeux exorbités et crie, ses mains plaquées sur sa bouche, et des larmes coulent sur ses joues creuses. C'est la sœur aînée d'Uala, et toutes les deux sont nées au solstice du printemps. Vous comprenez que leur lien s'est brisé, qu'Uala ne reviendra pas de la noirceur. Tout ce que vous pouvez faire est d'essayer de réconforter Ina, même si cela est vain. Lorsque l'aube arrive enfin, vous découvrez des éclaboussures de sang, mais nulle trace de la femme. Ce malheur est un poids de plus à porter sur vos épaules.

🌀 La **Vitalité** de la tribu diminue de 2 points.

Allez au **66**.

87

Le passage s'élargit sur une caverne dont la voûte trouée laisse entrer quelques rayons blafards. Cachée par la pénombre, une créature recroquevillée bondit soudain dans une flaque d'eau. Elle attrape un coquillage, l'ouvre avec un coutelas en os, puis aspire son contenu avec un bruit de succion. Elle grogne et marmonne pour elle-même, et saute de nouveau. Elle se retourne soudain, avertie par le bruit de vos pas, même s'ils sont amortis par le sable. Maigre, dépenaillée, un visage poilu. C'est un homme au regard fou. Il se lève et hurle comme s'il voulait effrayer un ours et fonce dans votre direction.

Si vous possédez un **médailillon d'ivoire**, allez au **105** ; sinon, allez au **41**.

88

Aux alentours, il n'y a que des rochers et des lichens, des buissons épuisés, occupés à pourrir sur place, prêts à s'enfoncer sous l'épaisse couche d'humus. Rien, rien ne sèche dans cette lumière timide, vidée de sa chaleur, rien qui ne soit bon à brûler. Vous arpentez la lande, entouré de vos compagnons, lorsque soudain vos poils se hérissent. Une nappe brumeuse avance, pleine de gargouillements ignobles. Brandissant la petite cage d'os, vous prenez une autre direction, jusqu'à croiser le sanctuaire du grand feu originel. Le dernier à s'être éteint, et depuis au moins dix et dix hivers ont passé. Des pierres collées à

la boue forment la moitié d'un crâne gigantesque, incliné sur le côté. L'intérieur est noir de suie, la partie inférieure laisse échapper un filet d'eau qui gorge la terre. Tout autour, de grands roseaux verts qui se fanent. Leurs tiges sont souples et filandreuses. Mus par une idée commune, tous se jettent sur les plants, arrachent et tirent les filaments, qui sont ensuite frottés entre les mains pour obtenir des brins plus épais, puis tressés. Rapidement, chacun fabrique une corde solide, longue comme un homme, que vous nouez finalement bout à bout.

☯ Ajoutez la **corde** à vos Objets.

Allez au **35**.

89

Exténués, les survivants se regroupent, chacun soignant ses blessures du mieux qu'il peut. Vos impitoyables ennemis forment une masse de chair rouge qui obstrue le défilé. L'un des géants porte sur son dos un daim, tué récemment, et retenu par des sangles de cuir. L'animal est découpé sur place. La viande fraîche, la fierté d'avoir remporté cette âpre bataille, et enfin la joie d'avoir Nituq toujours à vos côtés chassent les pensées sombres. Pour un temps...

☯ La **Vitalité** de la tribu augmente de 4 points.

Allez au **30**.



90

L'échec, la fatigue, la peur jaillissent de votre poitrine et ne laissent qu'une coquille de lassitude. Inlassablement, les vagues déferlent puis meurent sur la plage en une mélodie primitive. Parfois elles déposent des algues, des coquillages ou des créatures inconnues. Fouetté par le vent salé, vous plissez les yeux pour observer l'île qui se dresse au large comme une moquerie du destin. Combien de temps avant le brouillard ? Combien de temps avant la fin ? Il faudra fuir à nouveau, marcher vers l'est, cernés par les eaux et les falaises. Kouna lance ces agates sur le sable. Peut-être y verra-t-elle un ultime message des dieux, ou encore seulement la fatalité.

Additionnez les valeurs suivantes à votre score de **Voyance** :

- ☯ 1 point si la **Vivacité** de la flamme est de 4 ou plus.
- ☯ 1 point si vous possédez le code **réveil**.
- ☯ 1 point si vous possédez le code **voyage**
- ☯ 2 points si vous possédez le code **passage**.

Si le total est de 4 ou plus, allez au **65** ; sinon, allez au **7**.

91

— Courez ! rugissez-vous.

Vous menez le groupe, les guidant à travers les ombres poisseuses à la lueur de la flamme. Les pieds creusent l'humus qui semble se repaître de vos efforts. D'autres hommes, dissimulés sous les aiguilles malades, surgissent devant et s'agitent comme des vers blafards. Vous bifurquez en suivant le terrain qui s'abaisse, prenant au hasard des directions sans chemins, peu à

peu cernés par les racines et les ennemis. Vos muscles se gonflent d'acide, le sang palpite à vos oreilles. Soudain, un sifflement, puis le bruit flasque d'un corps qui chute. L'un des vôtres. Avec l'obscurité et cette course effrénée, impossible de dire qui. Quant à vos poursuivants, ils grignotent la distance qui vous sépare, comme s'ils survolaient la boue, aussi légers que des plumes. Il faut vous résoudre à serrer les rangs et combattre.

☉ La **Vitalité** de la tribu diminue de 2 points.

Allez au **6**.

92

À chaque détour inutile, à chaque minute perdue qui consume la flamme, à chaque combat mené, c'est toute la tribu qui est en danger. Plusieurs désapprouvent votre décision, mais vous n'avez pas le cœur d'abandonner ces étrangers. Vêtus de fourrures d'ours, blottis sur un rocher, ils sont épuisés, et la jambe de l'homme est couverte de sang. Un loup bondit, puis un autre, alors la femme les frappe avec sa massue d'os. À votre approche, les bêtes se retournent. Elles sont efflanquées, avec un pelage sale et des prunelles furieuses. Leurs dents ont poussé, si longues que leur gueule pleine d'écume ne peut les contenir. Les loups se déplacent au ras du sol, prêts à vous sauter à la gorge.



Loups malades

Vitalité = 14

Difficulté = 2

Si vous remportez ce combat, allez au **73**.

93

❖ Enfin, le village s'extirpe d'Oundodak. Les lamproies sont comme des vers exposés au soleil. Sitôt le brouillard disparu, elles tordent leurs corps visqueux pour regagner le fond boueux du marais. Mais la victoire n'est pas sans prix, et personne ne festoie. Les habitants du marais pleurent la mort de Golgor, étendu sur une marre de sang, une jambe en moins, les yeux ronds et exorbités. Pour les vivants, le poids des morts s'additionne encore. Iko s'avance néanmoins pour vous remercier, car sans l'aide de votre tribu, le village aurait été englouti. Il vous offre des provisions pour la suite de votre voyage. À présent, plus question de couper droit au nord, car au loin des poches brumeuses bloquent le passage. Dans la lumière froide de l'aube, vous grimpez sur les feuilles de nénuphars géants pour vous déplacer à la manière de la tribu du marais. Tarn pointe la direction de l'est, et vous accostez sans incident à la mi-journée.

🌀 La **Vitalité** de la tribu augmente de 3 points.

🌀 La **Vivacité** de la flamme diminue de 1 point.

Allez au **45**.

94

Vous vous détournez de l'arbre maudit, anéanti par la souffrance de vos compagnons. Vous foncez à travers l'Oundodak, et devant la flamme les marcheurs sans âme reculent. Kios se relève, sain et sauf. Pendant un temps, la braise brille, haut et fort, et vous repoussez les monstres qui avancent par vagues, poussés par des tentacules de brume qui vous encerclent. Maniant la lance d'une seule main, vous transpercez des ventres

mous, avant de repousser les corps inertes du pied. Mais bientôt le moral vacille tout comme la flamme. La fatigue, la peur, la résignation érodent les cœurs vaillants comme la pluie grignote la pierre. L'arbre transpire ses pensées malsaines. Otark, puis Olc, et Ina, et Nituq. Tous tombent. Emportés. Dévorés. Dans la fureur de la bataille, au milieu des cris et des gargouillements, votre dernière vision est le visage de Kouna, assaillie de toutes parts, et ses lèvres qui murmurent : « Onik, qu'as-tu fait ? »

95

Les hommes du marais habitent un village qui flotte sur l'eau.

— Bienvenue, dit celui qui guette votre arrivée. Je suis Golgor, le chef de la tribu.

Grand et ligneux, avec une barbe noire et des sourcils en buissons. Vous vous asseyez sur un tapis moelleux de roseaux, et Golgor explique que le village est une île vivante. Les plantes qui forment le sol et les huttes ont des racines qui oscillent librement dans les eaux du marais, et ainsi jamais elles ne fanent. Les habitants, un peu plus nombreux que les vôtres, sont tous vêtus de peaux de serpent, et plusieurs s'affairent à la vannerie. Une femme, parée de bijoux d'écailles colorées, apporte sur une feuille de nénuphar de la viande séchée au sel, et vous dévorez les morceaux coriaces au goût de reptile.

— La lumière bleue, d'où vient-elle ? demandez-vous à Golgor.

— De l'ouest. Une grande caverne, autrefois occupée par des hommes. La nuit, sur les parois, des poissons magnifiques scintillent. On a trouvé une poudre bleue, lumineuse, qui a servi à fabriquer la couleur. On peut en enduire nos corps, et se faufiler dans le brouillard. Quelques minutes, ensuite l'effet s'estompe.

— Pourquoi nous avoir aidés ?

— L'éclat de la flamme, sa lueur chaude, on l'a aperçue sur le marais. Il fallait savoir... Le grand feu du nord, dans la pierre creusée, des lianes et des mousses ont fermenté. C'est devenu un liquide noir, épais comme de la graisse fondue. Iko dit qu'il peut brûler, qu'il pourrait consumer nos morts. Pour qu'ils cessent de revenir... Mais pour cela, nous avons besoin de feu.

☉ La **Vitalité** de la tribu augmente de 2 points.

Si vous acceptez de partager votre braise avec la tribu du marais, allez au **49** ; sinon, allez au **55**.

96

❖ Chacun puise dans ses réserves pour gravir l'escarpement à toute vitesse. Les montres sans visages tendent leurs bras laiteux et font claquer leurs mâchoires au hasard, comme s'ils se nourrissaient aussi bien d'air que de chair, ne laissant après leur passage que du néant. Ils semblent à la fois transportés et prisonniers du brouillard. Peu à peu, vous distancez la masse brumeuse, mais la vision cauchemardesque de ces choses sans âme, le bruit infâme des griffes qui lacèrent la pierre et le vide... tout cela vous suit comme une mauvaise odeur. Après un pli sinueux de la corniche, vous mettez les pieds sur un grand plateau. Encaissées entre deux pics, des petites collines rondes et giflées par le vent, et de chaque côté des sommets couverts de neige. Vous savez qu'Oundodak ne se lasse jamais, et que le danger n'est pas encore écarté. Certains de vos compagnons plaident pour que vous traversiez au plus vite par les collines. Quelques-uns pensent que vous devriez prendre de l'altitude en

passant par les pics enneigés, où les chances sont meilleures d'éviter le brouillard, mais c'est une voie périlleuse.

☉ La **Vitalité** de la tribu diminue de 1 point.

☉ La **Vivacité** de la flamme diminue de 1 point.

Si vous choisissez la route de la vallée, allez au **54** ; si vous optez pour les sommets, allez au **39**.

97

☉ Le clapotis des vagues, lent, régulier, de plus en plus fort. La pierre s'ouvre sur le vide d'un ciel immense. Une plage de sable gris, coupée un peu plus loin à l'ouest par la falaise qui s'avance, mais qui s'étend aussi loin que porte la vue en direction de l'est. La joie de se retrouver à l'air libre est balayée lorsque la noirceur se dissipe au profit de l'aube. Après le sable froid et stérile, il n'y a que de l'eau. Personne n'a jamais rien vu de tel, et cette immensité défie l'imagination. Sur toute la surface, de petites collines à la crête argentée se forment et se brisent en un cycle infini. Dans l'air chargé de poussière de gouttelettes, vous distinguez deux gros rochers, debout au milieu des vagues comme des sentinelles. Au double de la distance, la ligne d'une nouvelle terre, inatteignable. Peut-être un mirage créé par les dieux qui se jouent de vous. Nituq s'effondre et enfonce ses poings dans le sable. Il s'esclaffe d'un rire fou, puis rugit sa colère au ciel l'instant d'après.

— Le néant ! hurle-t-il. Après ce maudit brouillard, il n'y a que le néant !

Il faut s'y mettre à trois pour relever Nituq. Puis Samée pointe les sommets que vous avez franchis. Un ourlet blanc coiffe les

montagnes. Lentement, Oundodak se déverse dans la pente. Kouna pose sa main sur votre épaule.

— Onik, quoi qu'on fasse désormais, brûle tout ce qui te reste. Maintenant plus que jamais, la flamme doit briller pour nous.

Si vous avez le code **ancien**, allez au **37** ; sinon, allez au **90**.

98

Otark et Grib ont encore le bonheur d'être insouciantes. Grands et minces, drapés de peaux de daim, avec de longues bottes de cuir, et chacun possède une courte lance, éclat d'os effilé auquel nulle pointe n'est fixée. Rapidement, ils remontent le cours d'eau puis s'enfoncent dans la futaie d'épinettes pareilles à des griffes qui découpent le ciel. Aucun craquement ni éclat de voix, comme si la forêt avalait les sons. Puis l'attente s'amène, pleine d'appréhensions. Vos compagnons, les traits crispés, piétinent, sans autre but que de précipiter le temps. Dans sa petite cage d'os, la flamme papillote. Vous pensez à ce qui a été perdu. Miyo. Et combien d'autres errent dans les rubans blancs d'Oundodak, au lieu de reposer doucement avec les leurs, sous les pierres du tertre ? Tirillé, vous regrettez d'avoir fait courir un tel danger à Otark et Grib, quand soudain ils surgissent des ombres en agitant les mains pour vous faire signe. Ils ont trouvé quelque chose.

🌀 Notez le code **rencontre**.

🌀 La **Vivacité** de la flamme diminue de 1 point.

Allez au **63**.

☯ Un peu plus loin, vous traversez des alluvions presque aussi sombres que le ciel nocturne. Des coulées de sable, échappées des falaises, qui se sont déversées en flaques sur la plaine. Vos pieds s'enfoncent dans cette poudre de basalte, rugueuse et gorgée d'eau. Cette difficulté s'ajoute à la fatigue, et la marche est de plus en plus pénible. Dans sa cage, la flamme projette des lueurs fantomatiques sur la lande déserte. Vous apercevez des ossements qui pointent du sol, fouettés par la brise abrasive... L'énorme cage thoracique d'un monstre d'une époque révolue, beaucoup plus grand qu'un mammouth. Vous vous installez à l'intérieur, petits sous les arches d'os gigantesques. D'un côté, des vertèbres, chacune de la hauteur d'un homme, forment la longue courbe d'une queue. À l'opposé, les éclats d'un crâne démesuré. Même si le campement est ouvert aux quatre vents, il sera plus facile de s'y défendre qu'au milieu de nulle part en cas d'attaque. Et par bonheur, un buisson rachitique a poussé à l'abri des os, assez sec pour être brûlé ! La nuit avale la lumière, le sommeil n'est qu'une suite d'assoupissements brisés de sursauts. Le vent se transforme en hurlements étranges, et la peur que le brouillard ne surgisse tient éveillés les plus courageux. Aussitôt que l'horizon s'éclaircit, vous reprenez la route.

☯ Ajoutez **1 Combustible** à votre réserve.

☯ La **Vivacité** de la flamme diminue de 1 point.

Allez au **81**.

Alors que la bataille semble perdue, et que les monstres vous

cernent sur l'îlot de pierres plates, le passage s'ouvre enfin. D'un coup, des rochers émergent, comme si la main d'un dieu repoussait les vagues. Cependant, un énorme mégalocéros jaillit du brouillard. Glabre, couvert de furoncles sanguinolents, et des miasmes de putréfactions emplissent l'air. Ses sabots glissent sur la pierre détremnée, mais son imposant panache frappe Olc de plein fouet. Un horrible craquement d'os. Olc est projeté puis disparaît sous l'eau bouillonnante. Les autres serrent les rangs et reculent pas à pas sur les blocs qui s'alignent, semblables à la colonne vertébrale d'un gigantesque monstre marin. Lentement, vous distancez le brouillard qui n'avance plus. Les vagues charrient une écume de galets noirs qui s'amoncellent sous vos pieds. Enfin, vous passez devant les imposants rochers, érodés par le sel. Au loin, l'île paraît plus réelle, les contours se font moins flous. L'espoir renaît. La terre dont vous avez rêvé est à portée de main.

[Allez au 70.](#)

101

◆ Yorne... La pluie qui s'abat se mélange au sel des larmes. Chaque décision difficile est une nouvelle blessure qui ne guérit jamais, alors vous espérez que son sacrifice n'aura pas été vain. Vous avancez, un pas après l'autre, vous réfugiant dans la monotonie de la marche. À votre approche, des nuées d'insectes se soulèvent, des batraciens étranges se faufilent parmi les algues. Un peu plus loin, le destin vous sourit enfin. Une île déchiquetée, toute de pierre de lave, perdue au milieu des haleines bruineuses. Vous vous extirpez du marais, goûtant au bonheur d'une surface solide sous le pied. Vous estimez la

largeur du rocher à environ trois jets de lance. Côté nord, Olc retourne une gigantesque carapace de tortue, sous laquelle se trouve une pagaie en os rudimentaire.

— Quelqu'un visite l'île, dit Olc.

— Quelqu'un qui est reparti sans son embarcation, ou qui n'est pas reparti... reprend Ina.

Ueke crache pour conjurer le mauvais sort.

— De toute façon, il faut se reposer. On arrête ici pour la nuit.

Chacun s'installe comme il peut, incommodé par les concrétions anguleuses. Vous rejoignez Kouna, seule au centre de l'îlot. Elle observe un bassin d'eau capturée par la pierre. Sur la surface huileuse, des tourbillons bleus, verts ou roses.

— Un miroir-démon. Un passage que les sorciers emploient pour la divination. Il faut y plonger, mais ce n'est pas sans danger...

☯ La **Vitalité** de la tribu diminue de 2 points.

☯ La **Vivacité** de la flamme diminue de 1 point.

Si vous demandez à Kouna d'utiliser le miroir-démon, en quête d'un présage, allez au **11** ; si vous préférez ne faire courir aucun risque à votre voyante, allez au **74**.

102

Vous prenez la tête pour repousser l'obscurité, chassant de la main les fils qui s'agglutinent en masses collantes. La faille s'élargit, vous discernez les contours d'une grotte. Partout, des coulées minérales bleues ou vertes, figées comme des cascades surprises par le gel. Dans la voûte, un trou laisse entrevoir un

morceau de ciel gris, juché à une hauteur vertigineuse. Des étoiles à six branches sont tracées sur le sol lisse.

— Qui a bien pu habiter un endroit pareil ? murmure Ina.

— Des hommes avides des secrets de la pierre, dit Kouna. Morts, depuis plus de lunes que tu n'as vu de jours.

Dans un recoin, un bol grossier en argile, noir de suie. Vous plongez votre doigt et touchez une substance visqueuse... de l'huile !

— Quoi qu'il en soit, ils connaissaient le feu.

🌀 Ajoutez **1 Combustible** à votre réserve.

Vous quittez la grotte pour reprendre le souterrain au **75**.

103

Dans cet enfer blanc, on ne distingue plus le ciel de la terre. La neige jusqu'aux genoux... une enjambée est aussi épuisante que la somme des précédentes. À chaque minute, Tarn vieillit d'une saison. Puis il s'étale au sol, et Olc doit le porter sur son dos. La nuit tombe et la flamme s'étiole dans la noirceur. À l'arrière, Otark crie, mais sa voix est hachée par les bourrasques. Tolek est tombé aussi, il n'en peut plus.

Vos paupières sont lourdes, le sommeil vous gagne. Un gros rocher vous abrite du vent, et Feda a posé sa tête sur votre épaule. De temps à autre, un feulement ignoble est porté par le vent. Le brouillard, il peut même traverser la tempête... Mais cela n'a plus d'importance. Tout ce qui compte, c'est que l'engourdissement a chassé le froid.

— La femme de la rivière, elle aura finalement causé notre perte.

— Onik, qu'est-ce que tu racontes ? maugrée Kios.

— Le dieu Louko, il était amoureux d'elle. Alors il a façonné les montagnes pour descendre du ciel jusqu'à la rivière, et remonter quand ça lui chantait. Mais il a passé trop de temps avec la femme, dans l'eau de la rivière. Comme elle, ses jambes se sont transformées en queue de poisson, sa peau s'est couverte d'écailles. Il ne pouvait plus retourner au ciel, il était prisonnier de la rivière. Et tous leurs enfants, ils avaient des nageoires au lieu des bras. Ils ont parcouru la rivière et toutes les autres, les étangs, les lacs, et chaque ruisseau.

— Pffff... Louko, c'est sa faute. Il n'avait qu'à rester au ciel, murmure Feda en fermant les yeux.

104

Les hommes et les femmes courent dans la plaine, et les doigts se serrent sur les hampes, les cœurs palpitent d'excitation et de peur. Pour les plus jeunes, les mammouths ne sont que des légendes racontées le soir au coin du feu. Bientôt, les lances sont projetées vers la bête furieuse et affolée, et certaines percent son cuir épais comme des dards. Mais il faut à présent s'approcher et récupérer les lances qui sont tombées, ou fichées sur le dos de l'animal. Le mammouth se retourne sur lui-même, malgré ses pattes qui s'enfoncent dans la boue. Le mouvement des chasseurs est aussi entravé par la terre fangeuse, et l'un des hommes qui tentent de dégager la pointe de son arme se fait faucher par les gigantesques défenses. Quant à Nituq, il prend l'animal de front, tout en criant pour le distraire. Les nuages s'amassent dans le ciel, l'air se sature des puissants barrissements et de l'odeur du sang.



Mammouth

Vitalité = 15

Difficulté = 3

Si vous remportez cette bataille, allez au **29**.

105

Le vieillard brandit son coutelas dans l'intention de vous frapper lorsqu'il aperçoit soudain le médaillon à votre cou. Dans ses yeux ronds de surprise, des souvenirs défilent. Il s'arrête net, parle d'une voix rauque, comme s'il n'avait pas articulé de mots depuis très longtemps.

— L'ours... la médaille d'Amgrod, celui qui m'a banni jadis... Mais ici j'ai de la nourriture, j'ai appris à me cacher du brouillard... Où avez-vous trouvé le médaillon ?

— Sur un homme prisonnier d'un monticule.

L'homme s'esclaffe et s'écroule, secoué d'un rire dément et incontrôlable.

— Son frère hi hi hi, il l'aura trahi... ho ho ho... le châtement n'golak...

— Plus loin au nord, qu'est-ce qu'il y a ? demandez-vous en secouant l'homme hilare.

— De l'eau, pauvres fous... hi hi hi vous ne trouverez que du sable et de l'eau.

— On a assez perdu de temps, dit Nituq, agacé. Laissons là cet idiot et prenons un autre chemin.

Alors que vous faites demi-tour, le vieillard vous interpelle entre deux hoquets.

— Savez-vous qu'ici l'eau monte et descend ? Parfois il y a... ohhh... une route.

🌀 Notez le code **passage**.

Si ce n'est déjà fait, vous pouvez cette fois prendre vers l'ouest au **76** ou vers le nord au **12**.

106

À votre approche, les papillons agitent leurs antennes. Percevant le danger, ils se soulèvent soudain comme des vagues. Des bruissements cascadenent sur la plaine, les phalènes innombrables décrivent des spirales insensées qui captivent les regards. Si leur corps est tout de gris, les ailes qui se déploient sont colorées de bleu, de noir et de jaune, comme si la nature avait échappé un peu de beauté sur le paysage torturé. Au ras du sol, des plantes fragiles avec des ramures chevelues ont fleuri, et les papillons butinent les minuscules corolles blanches. Chacun profite de ce bref répit, une parcelle sauvage oubliée par le brouillard, et qui sera bientôt balayée. Vous le savez, c'est l'œil de la tempête, et de grands périls vous guettent au-devant.

🌀 La **Vitalité** de la tribu augmente de 2 points.

Si vous avez le code **blessure**, allez au **78** ; sinon, allez au **13**.

107

Le cœur de l'arbre est gonflé d'humidité et de pensées mauvaises. Dans l'entrelacs des tiges tordues, la braise frémit. Des nuages de fumée apparaissent, gris d'abord, noirs ensuite. Vous arrachez des poils de vos fourrures, mais ils sont mouillés et refusent de brûler. Inéluctablement, les petites langues aux couleurs fauves s'étiolent. Le dernier feu s'est éteint, la dernière

source de chaleur de ces terres stériles et malades. La dernière lumière qui pouvait fleurir dans les heures sombres de la nuit, et repousser Oundodak. Vous n'êtes plus le porteur de la flamme, et votre dos se courbe un peu plus. Au-dehors, les grognements des marcheurs sans âme s'intensifient, tandis que les cris de guerre de vos compagnons se tarissent. Vous entrez dans le brouillard.

