

L'ombre du corbeau



Une aventure dont vous êtes le héros
Texte et dessins de Kermit

Mémoires de Faurezt d'Hirdavie, Journal de l'han 884.

Parmi les différents peuples assujettis à la royauté Hirdavinoise, celui des Heidas, également appelés « sauvages » dans nos contrées, est probablement l'un des plus singulier. Vivant à l'extrémité Naur du continent, ces nomades sont reconnus comme des individus courageux et volontaires, bien que cette image ait été entachée par les récentes migrations de familles Heidas vers le continent, où des conditions de vie moins précaires les attirent. On se plaît aujourd'hui dans les milieux populaires à les dépeindre comme un peuple païen et arriéré, ce que je démens formellement. J'étais en effet allé à leur rencontre en ce Journal 884, et j'avais apprécié ces gens simples, empreints de respect et de philosophie, vivant en communion avec la nature pourtant rude du Grand Naur, et respectueux de celle-ci.

Leur territoire s'étend au-delà de la chaîne montagneuse du Nuktivut, de la banquise s'étendant à l'ouest, jusqu'aux grandes prairies à l'est, et est partagé aléatoirement entre une demi-douzaine de clans plus ou moins importants.

Ce peuple vit au gré des saisons en chassant tour à tour phoques, bœufs musqués, lapins des neiges, et oiseaux migrateurs. Mais leur gibier de prédilection est depuis toujours le karibou, animal sacré et vénéré, dont les troupeaux gigantesques étaient autrefois capables selon la légende de noircir les plus vastes plaines enneigées du Grand Naur. Certains clans pratiquent également la pêche, en perforant la surface de lacs gelés. D'autres ce sont alliés à des loups qu'ils ont domestiqués et dressés pour encercler le gibier.

Chacun d'eux est dirigé par un chef reconnu et respecté, qui régit la vie sur le camp. Si celui-ci détient le pouvoir sur ses semblables, le chamane a le pouvoir absolu sur tout ce qui touche aux croyances et au spirituel. Il est à la fois un guide, un homme de médecine et de science, mais surtout le lien entre le monde des hommes et celui des esprits. Les Heidas le désignent avec le terme « Angakkok ».

Ces chasseurs vivent dans des tentes confectionnées avec des peaux d'animaux et du bois flotté. Leurs vêtements sont également faits de peaux et fourrures. Ils utilisent des armes faites d'éclats de pierres affûtés, montés sur des manches de bois. Outre les lances, haches et poignards rudimentaires qu'ils utilisent pour chasser ou lors d'affrontements entre clans, ils savent aussi fabriquer des arcs, certes loin d'égaliser nos arcs de manufactures continentales, mais redoutables entre les mains de ces chasseurs aguerris.

Ce peuple millénaire était autrefois réuni sous l'égide d'un roi Heidas, coiffé d'une mythique couronne de glace et qui, selon la légende, gouvernait le Grand Naur depuis la grandiose cité des rois, creusée dans les entrailles du Nuktivut. Mais pour des raisons obscures qui diffèrent selon les clans, la dynastie disparut brutalement et les Heidas se déchirèrent pour obtenir le pouvoir. Au fil des siècles, l'histoire devint légende, et même si des échauffourées éclatent aujourd'hui encore entre ces clans afin de prendre le contrôle des terres et troupeaux, nul n'est capable de situer la cité des rois et la couronne de glace (ni même de savoir si elles existent vraiment) et donc de prétendre s'asseoir sur le trône oublié de la cité des rois.



Je vous propose d'incarner le jeune héros de cette aventure. Pour cela, il vous faudra faire des choix et livrer des combats. Un crayon et un dé à 6 faces vous seront nécessaires.

- Le héros possède 2 caractéristiques :

-l'habileté représente son talent de combattant. Sa valeur de départ est de 18. Elle pourra augmenter ou diminuer lors de l'aventure.

-l'endurance représente sa capacité à résister aux coups et son état de santé général. Le total de départ est de 20. Ce total ne pourra pas être dépassé.

- Lors d'un combat, vous devrez vous référer au tableau des coups portés qui suit.

- la différence d'habileté entre les protagonistes détermine la colonne du tableau qui sera utilisée pour le combat. Par exemple, si le héros a un total d'endurance supérieur de 2 points à celui de son adversaire, vous utiliserez la colonne « +1/+2 », à l'inverse, si votre adversaire est plus fort, vous utiliserez une colonne de gauche « -X/-Y ».

- lancez un dé à 6 faces, et rendez vous à la ligne correspondante au résultat obtenu.

- la case située à l'intersection de cette ligne et de cette colonne vous donnera les pertes d'endurance subies par l'ennemi, puis celles subies par le héros.

- recommencez jusqu'à ce qu'un des totaux d'endurance des combattants atteigne 0.

	-7/...	-5/-6	-3/-4	-1/-2	0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/...
●	0/10	1/9	1/8	1/6	3/6	3/5	4/5	4/4	5/3
●●	1/9	2/8	2/6	3/5	4/5	4/4	5/4	5/3	6/2
●●●	2/7	2/5	3/5	4/4	5/4	5/3	6/3	6/2	7/1
●●●●	3/5	3/4	4/4	5/3	6/3	6/2	7/2	7/1	8/1
●●●●●	3/3	4/3	5/3	6/2	7/2	7/1	8/1	8/0	9/0
●●●●●●	4/2	5/2	6/2	7/1	8/1	9/1	9/0	10/0	10/0

- Voici les objets qui vont accompagneront dans votre voyage :

- un arc de chasse

- une hache légère, constituée d'un manche en bois surmonté d'un éclat de pierre taillé

- un poignard de manufacture semblable

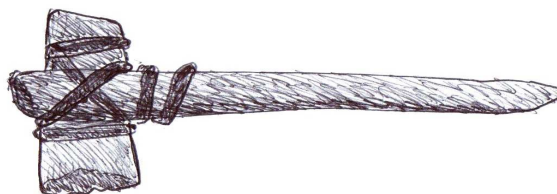
- une tenue de fourrure qui vous protège du froid et des coups

- Avant de vous lancer dans l'aventure, vous pouvez choisir une compétence spéciale parmi la liste suivante :

- Sentinelle du Grand Naur. Vivre en communion avec la nature vous confère une grande capacité de perception. Vos cinq sens constamment en alerte vous permettront de mieux appréhender votre environnement.

- Marcheneige. La chasse pratiquée auprès de votre père vous a appris à vous déplacer rapidement et sans bruit, avec une grande discrétion. Vous serez donc plus à même de vous approcher au plus près d'une proie ou d'un adversaire sans éveiller ses soupçons.

- Dépeceur. Le dépeçage du gibier étant confié aux plus jeunes membres, vous maniez particulièrement bien votre poignard. Lors de chaque combat armé, vous pourrez jeter votre poignard ou bien vous en servir pour frapper par surprise. Vous pourrez donc lors de l'assaut de votre choix, et une seule fois par combat, jeter un second dé et l'additionner au premier avant de vous reporter au tableau des coups portés (vous pouvez décider d'y recourir après le premier jet, par exemple pour compenser un tirage faible).



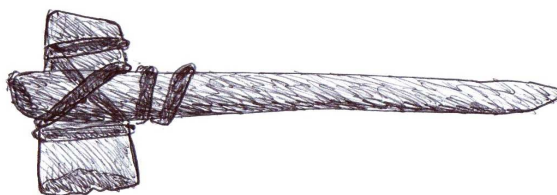
Voilà huit jours que votre groupe a quitté le campement Oramok. Vous avez découvert avec émerveillement que le monde qui vous entoure va au delà de la masse glacée sur laquelle vivent les Heidas depuis l'aube du monde, avant même que le soleil n'existe, et que vous n'aviez encore jamais quittée. Après de longues journées de marche, une sensation étrange grandit en vous. Vos pas et ceux de vos compagnons devinrent de plus en plus lourds. Devant l'incrédulité des jeunes Oramok, Eyssaru confia lors d'une halte qu'ainsi était fait le passage vers la terre des grandes âmes. Se tenant fièrement devant l'assemblée éreintée des jeunes prétendants assis dans la neige, il déclara d'une voix solennelle :

« L'esprit du loup est bien au dessus de nous, tout comme celui de l'ours et du karibou. Pour aller à sa rencontre, les Heidas doivent se montrer valeureux, et s'élever jusqu'à lui. La terre elle même est en train de s'élever sous nos pieds, et c'est en la gravissant que nous atteindront notre but. Armez-vous de patience et de courage. Demain, vous verrez de vos yeux les terres les plus hautes de notre monde, celles qui vont jusqu'à défier le soleil et la lune. Nous les gravirons, et notre chemin sera incliné comme les tentes de vos parents. »

Ce soir là, tout se bousculait dans votre esprit. Le poids sur vos épaules était trop lourd. Trop de choses dépendaient de ce voyage pour que vous ne puissiez le prendre à la légère. Votre père ayant disparu le glacier dernier, c'était maintenant à vous de nourrir votre petite sœur, le dernier membre de votre famille, et de subvenir à vos propres besoins. Voilà pourquoi Aukannek, le chamane du clan, avait accepté que vous vous joigniez à l'expédition malgré vos 14 ans, alors que de coutume les prétendants en avaient 16 ou 17. Guidé par Eyssaru, le redoutable chasseur, et Agluulik, guerrier téméraire et respecté, vous aviez pris la direction du Sud pour atteindre la chaîne montagneuse du Nuktivut. Ayanna, une jeune femme de trois ans votre aînée, ainsi que Yahto, le fils d'Agluulik âgé de 16 ans, étaient aussi du voyage dans le même but que vous.

En plus de faire face à vos nouvelles responsabilités, il fallait maintenant observer la plus grande prudence lors de tout déplacement en dehors du camp : le clan Araqami avait déclaré la guerre aux Oramok en exécutant la délégation envoyée afin de négocier avec eux le partage des terres, dont votre père faisait partie. Depuis ce jour là, la haine et la peur faisaient partie du quotidien pour vous, comme pour une grande partie des membres du clan.

Rendez vous au **1**.



Agluulik vous réveille dès les premières lueurs du soleil en vous secouant sans ménagement, puis fait de même avec Ayanna et son fils Yahto. Pendant que chacun s'affaire à plier sa couche de fourrure, il scrute nerveusement le paysage comme à la recherche d'un repère. Subitement, il interpelle la troupe et la presse à se remettre en route vers un col situé à quelques kilomètres, au dessus duquel tournoie lentement un corbeau.

Après d'interminables jours de marche, les hautes cimes des montagnes du Nuktivut semblent enfin vous tendre les bras. Au détour d'un amas rocheux, vos compagnons et vous distinguez la silhouette d'un homme assis au sol. Vous reconnaissez en vous rapprochant Aukannek, le chamane de la tribu, le guide spirituel des Oramok, l'Angakkok respecté aussi bien des enfants que des guerriers les plus aguerris. Il se lève et attend que le groupe le rejoigne, appuyé sur son fidèle bâton de bois nouveaux. Agluulik et Eyssaru le saluent, tandis que vos jeunes compagnons et vous restez en retrait, impressionnés par l'allure sinistre du vieil homme. Contrairement aux autres Oramok, il n'est pas vêtu de fourrures. Sa tenue est entièrement recouverte de plumes noires de corbeaux. Son visage buriné par les vents froids du Grand Naur dissimule de petits yeux noirs perçants.

Il s'approche et vous dévisage un à un, avant de tourner les talons en poussant un soupir. Vos guides lui emboîtent le pas, aussi vous faites de même sans oser dire un mot. La présence de l'Angakkok semble redonner du courage à tous. A vrai dire, chacun presse le pas de peur d'être distancé et de s'attirer les foudres du mystérieux chamane. Mis à part une brève pause pour se restaurer, le rythme ne faiblit pas, et à la fin de la journée, lorsque l'heure d'installer le campement arriva, l'altitude vous offrit une incroyable vue sur la terre des Heidas. Vous apercevez même la mer qui s'étend au delà.

Lorsque la lumière du jour se mit à décliner, l'assemblée s'assit en rond, comme chaque soir à l'heure du repas. Sujet à des crampes d'estomac depuis de longues heures, vous sortez de votre sac une pièce de viande pour la faire décongeler auprès de la lampe placée au centre du cercle dans laquelle se consume un morceau de graisse de phoque. L'Angakkok vient s'asseoir à côté de vous. Il saisit la viande dans vos mains et l'offre à Eyssaru, avant de s'adresser aux jeunes Heidas :

« Mes amis, le moment est venu pour vous de franchir le passage qui vous mènera à vos vies d'Heidas, de chasseurs, d'hommes véritables. Pour cela, il vous faudra aller à la rencontre d'Amarok, l'esprit du loup. Nous voici élevés aux portes de la terre des grandes âmes. Mais cela ne suffit pas. Si nous nous sommes élevés sur le plan terrestre, c'est maintenant vos esprits qu'il vous faut élever pour prétendre devenir grand. »

Il plonge la main dans son sac, et en sort une outre en peau. Il l'ouvre délicatement, puis porte le goulot à ses lèvres. Après une franche rasade, il vous tend l'outre. Vous la saisissez, puis face à son regard insistant, vous faites de même. L'étrange breuvage semble désaltérant dans un premier temps, mais lorsque vous passez l'outre à votre voisin, un feu s'éveille dans votre bouche et votre gorge. Vous étouffez un toussement tant bien que mal.

« Ceci sera votre seule nourriture ce soir, ainsi que pour les deux jours qu'il nous faudra pour atteindre l'ancre d'Amarok. La Qimugta est un cadeau de Grand Corbeau, et c'est elle qui coule dans ses veines. Elle est l'essence de ce monde. Montrez-vous reconnaissant de pouvoir vous en nourrir. »

Le silence se fait, interrompu seulement par la bise glaciale qui fouette votre visage et les bruits de gorges de vos jeunes compagnons goûtant l'étrange breuvage. Vous sentez doucement votre estomac et vos muscles se détendre, et un bien être s'installer en vous. Vous fermez les yeux et le temps semble ralentir autour de vous. Étrangement, vous n'êtes pas inquiet malgré ces sensations inconnues. Vous respirez profondément, et profitez de ce moment de repos. Un chant de gorge entonné par l'Angakkok vous tire de vos songes. Vous ouvrez les yeux, mais le monde autour de vous n'est plus le même. Si la vue qui s'offre à vous n'a pas changée, tout autour semble vous ouvrir les bras. Le ciel, la mer, et la terre vous semblent si proches que vous pourriez les toucher du doigt. Votre vue semble porter jusqu'aux confins du monde, alors que votre ouïe semble n'avoir plus de limite. Vous entendez votre cœur battre, vos paupières cligner, et au loin le battement d'aile d'un oiseau qui pourtant est invisible. Vous posez votre regard sur le vieux chamane qui poursuit son chant aux sonorités vibrantes et envoûtantes. Autour de vous, vos amis semblent également ressentir ces sensations.

Aukannek s'adresse alors à l'assemblée :

« Au commencement, il n'y avait rien. Rien d'autre que le silence et l'obscurité. Puis une douce musique surgit du néant. C'était le bruissement des ailes de Grand Corbeau volant dans le vide infini. Il se mit à décrire des cercles, de plus en plus vite, jusqu'à créer un tourbillon derrière lui, dans lequel fut aspirée l'obscurité. Cette masse sombre tourbillonna encore, et encore, et s'enroula sur elle même. Il se posa dessus pour la stopper, puis la figea d'un simple regard. Reprenant son envol, il disparut dans la nuit. Il donna ensuite naissance à une formidable lumière qu'il dirigea vers la masse noire, allumant sur son passage des milliers de points lumineux autour d'elle. Ainsi naquirent les étoiles. Grand Corbeau contempla son œuvre met n'en fut pas satisfait. Il se jeta alors sur elle, et la laboura de ses griffes, créant les rivières, les mers et les océans. Puis il vola autour d'elle en y répandant la couleur, créant les arbres, les plantes, et l'herbe. Il survola son œuvre, mais réalisa qu'il était la seule chose animée de ce monde. Il se posa donc sur une pierre pour la changer en homme. Il en anima la matière, y fit pénétrer l'esprit, et emplit ses narines d'air d'un battement d'ailes. Ainsi naquit le premier être vivant, énorme, lourd et maladroit dont descendent les hommes. Insatisfait, il le saisit dans ses griffes et le projeta dans un marécage, avant de recommencer en s'appliquant d'avantage. Il créa un nouvel homme. Un vrai homme. Lorsque celui ci ouvrit les yeux et contempla la création autour de lui, l'épouvante succéda à l'émerveillement, et il tomba à terre, en larmes, ne sachant où aller ni que faire. Grand Corbeau lui demanda donc ce qui n'allait pas. L'homme lui répondit qu'il avait peur, face à cet esprit supérieur dont les pouvoirs l'effraient. Grand Corbeau le rassura en lui disant qu'il aimait la vie, et qu'il avait créé l'homme pour faire vivre son œuvre. L'homme l'interrogea :

-Qui suis-je?

-Tu es Heida, un vrai homme, et te voici sur Nuuka, ma terre.

Grand corbeau offrit une femme à Heida. Celui ci lui demanda alors de peupler la terre, afin de pouvoir nourrir leurs enfants. Grand Corbeau l'envoya creuser un trou dans la banquise pour y pêcher. Il sortit du trou un lapin, puis un ours, un bœuf, un oiseau, ainsi que tous les animaux qui peuplèrent Nuuka. Le dernier fut le karibou, et Grand Corbeau dit à Heida qu'il était son cadeau, le plus beau qu'il puisse lui faire, car il peuplerait sa terre et nourrirait ses enfants. Le karibou se multiplia, et les enfants d'Heida purent le chasser pour manger sa chair, et fabriquer vêtements et tentes avec sa peau. Plus tard, ces enfants chassant toujours les karibous gros et gras, il ne resta un jour que les faibles et les malades, dont ils ne voulaient pas. Heida se plaignit donc à Grand Corbeau, qui l'envoya creuser un nouveau trou dans la banquise. Il y pêcha le loup, pour qu'il mange les animaux faibles et malades, afin de sauver les troupeaux. Ainsi, depuis ce jour, si le karibou nourrit le loup, c'est le loup qui permet au karibou d'être en bonne santé. Voilà pourquoi depuis ce jour, les jeunes Heidas, avant de prendre la vie d'un karibou, doivent en offrir un à Amarok, l'esprit du loup. »

Vous méditez un instant sur ces paroles, puis buvez de nouveau une gorgée de l'outre que Yahto vous fait passer. Une nouvelle vague de chaleur se propage dans votre corps, et votre esprit semble grandir à chaque seconde qui passe.

Aukannek poursuit :

« Vous devrez capturer chacun un karibou, que vous porterez à Amarok, et si vous êtes dignes de chasser l'animal offert par Grand Corbeau, le loup acceptera votre offrande. Maintenant dormez, nous partirons dès l'aube. » Alors que vous vous laissez aller aux bienfaits du breuvage de l'Angakkok, vous entendez au loin le bruit feutré d'un homme s'éloignant dans la neige. Agluulik est en effet parti faire le tour du campement afin de s'assurer qu'aucun danger ne rôde dans les environs. Vous vous emmitoufflez dans vos fourrures et tentez de trouver le sommeil.

Si vous avez choisi la compétence Sentinelle du Grand Naur, allez au **12**.

Dans le cas contraire, rendez vous au **14**.

2

Après avoir écouté attentivement son père, Yahto pose ses armes au sol, puis s'élanche en direction des inukshuks. Vous l'imites donc promptement. Vous apercevez au loin le petit troupeau qui longe l'Ashiakke. Vous courez derrière le jeune homme qui conserve son avance et ne ralentit qu'une fois les pieds dans l'eau. Il se poste directement près de l'inukshuk le plus avancé dans le lit de la rivière, puis scrute la progression du troupeau. Tout en avançant dans la rivière glacée, vous admirez les monticules de pierres dressés auxquels les anciens Heidas ont donné forme humaine.

Vous vous mettez en place de la même manière et patientez en observant le troupeau composé d'une centaine d'individus qui se rapproche. Vous respirez profondément en visualisant la façon dont vous allez capturer votre proie. Le troupeau longe la file d'inukshuk, puis bifurque lorsque celle-ci entre dans la rivière. Vous saluez l'ingéniosité de vos ancêtres en constatant que les karibous se mettent à l'eau pile à votre hauteur, et qu'ils y progressent lentement. Yahto et vous faites le plus grand silence et les laissez approcher, dissimulés derrière vos hommes-pierre respectifs. Un premier groupe passe à une dizaine de mètres de vous. Trop loin pour espérer les atteindre avant qu'ils n'aient le temps de déguerpir. Vous attendez donc une occasion plus favorable.

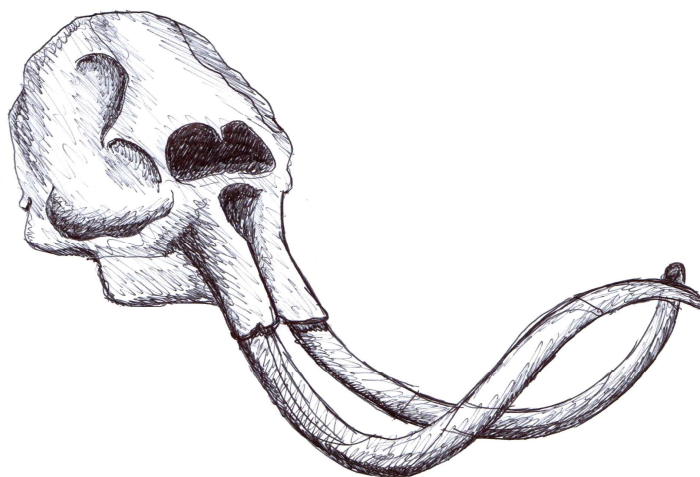
Lorsque le groupe de tête arrive à hauteur de votre camarade, situé cinquante mètres plus loin, il passe tout près de lui pour profiter de la faible profondeur d'eau. Le jeune Oramok semble déterminé à tenter sa chance. De votre côté, un nouveau groupe passe à environ cinq mètres de votre inukshuk.

Si vous voulez tenter de capturer un de ces karibous, allez au **8**.

Si vous préférez attendre qu'un animal passe plus près, rendez vous au **28**.

3

Vous approchez de l'imposant crâne et l'éclairez de votre lampe. Aukannek vient se poster auprès de vous. Intrigué, vous lui demandez comment des hommes ont-ils pu vaincre une telle créature et transporter cet immense crâne dans la grotte.



« Nos aïeux étaient pleins de ressources, Oreik. As-tu remarqué la suite de signes gravés sur cette défense? Il s'agit d'une échelle des temps. Les lunes et les saisons s'y succèdent, et une grande partie de notre histoire y est décrite. Les symboles qui s'y trouvent aléatoirement indiquent chacun un événement majeur tel qu'une guerre, une épidémie, ou une catastrophe naturelle. Hélas, ce fil fut interrompu lorsque le peuple Heidas se divisa en clans, suite au déclin de la dynastie royale.

Depuis ce jour, les clans n'ont cessés de se battre pour les terres, les troupeaux et le pouvoir, dans des guerres fratricides encouragées par les Hirdavinois dans le but d'exploiter les richesses du Grand Naur. Ainsi, nos ancêtres obnubilés par leur quête de suprématie permirent aux continentaux de décimer les troupeaux de karibous et d'exploiter nos mines de verre noir. Notre peuple a vécu des heures sombres, mais cette période touche à sa fin. J'ai eu une vision, et bientôt un Heida coiffera la couronne de glace. Les clans se soumettront à son autorité et avec leur soutien, il repoussera les Hirdavinois derrière le Nuktivut, et rendra à notre nation sa gloire passée. En attendant que ce moment arrive, je m'efforce de pacifier la région en utilisant mes contacts au sein des clans voisins. Si certains chefs et Angakkoks partagent ma vision, d'autres sont avides de sang et ne jurèrent que par la vengeance des exactions passées. Oreik, tu es un jeune homme sage à l'esprit vif, je te demande donc de ne pas céder à la haine et à la vengeance. Lorsque le moment sera venu, nous devrons cohabiter et nous entendre avec ceux qui ont tués nos pères et nos frères. Ainsi renaitra le royaume Heidas. »

Ces paroles réveillent en vous une blessure qui n'a jamais cicatrisée. Vous pensez avec mélancolie à votre père, puis à ce jour où il n'est pas revenu de la rencontre avec une délégation du clan Araqami, au cours de laquelle des conditions de paix devaient être négociées. Aukanek vous tire des vos songes et vous invite à aller vous asseoir pour vous restaurer.

Rendez vous au **24**.

4

Alors que vous tentez d'immobiliser l'animal, il vous atteint d'un violent coup de sabot en plein visage. Sonné par l'impact, vous lâchez prise et le laissez filer.

Otez 3 points à votre total d'endurance.

Seul au beau milieu de la rivière, vous n'avez plus aucune de chance d'approcher les karibous qui ont fuit à toute allure. Yahto, qui tient dans ses bras un jeune faon, passe devant vous pendant que vous massez votre mâchoire endolorie.

« Et bien! On dirait que cette femelle a eu le dernier mot! »

Vous vous relevez la mort dans l'âme et le suivez en direction de vos deux compagnons de voyage.

Rendez vous au **22**.

5

Dans le feu de l'action, l'animal vous atteint d'un puissant coup de patte. Projeté au sol, et profondément entaillé par ses griffes, vous n'avez pas le temps de vous relever qu'il a déjà fondu sur vous. Malgré les coups incessants d'Eyssaru et Yahto, il abat sa gueule béante sur votre visage. Sa mâchoire dure comme la pierre se referme dans un craquement sinistre. Votre âme se dissout lentement dans le ciel pur du Grand Naur, afin de s'y mêler à celles de vos aïeux.

6

Face à la supériorité de Yahto, vous vous retrouvez contraint d'abandonner le combat avant qu'il ne soit tard. Vous ravalez votre fierté et essuyez du revers de la main le sang qui s'écoule de votre nez en retournant chercher votre karibou. La voix d'Amarok se fait de nouveau entendre.

« Reviens me voir lors de la prochaine migration. Amène-moi une bête bien grosse et grasse, et tu auras ce que tu voudras. »

Vous redescendez vers l'inukshuk en ruminant votre cuisante défaite, puis franchissez de nouveau la porte après avoir respiré un grand coup. Lorsqu'Aukannek aperçoit votre visage tuméfié et la bête sur vos épaules, il vous assaille de questions :

« Que c'est-il passé Oreik? Qui t'a fait ça? Amarok n'a pas voulu de ton offrande? »

Vous lui répondez en baissant la tête que l'esprit du loup a refusé que deux nouveaux chasseurs déciment d'avantage les troupeaux déjà maigres, et que vous avez affronté Yahto pour déterminer lequel d'entre vous pourrait offrir son animal. Il tente alors de masquer sa déception, mais vous ressentez de l'embarras dans son regard. Agluulik détourne le regard, mais vous ne sauriez dire si c'est par gêne ou pour dissimuler sa joie.

Dans l'impossibilité de tuer votre faon, vous l'offrez à Aukannek qui le saigne après l'avoir calmé grâce à ses pouvoirs surnaturels. Agluulik et lui débitent rapidement la bête tandis que vous vous asseyez contre les pierres glacées de l'inukshuk, le regard perdu dans l'horizon. Une fois sa tâche terminée, le chamane s'agenouille devant vous et passe ses mains abimées au dessus de vos blessures en chuchotant quelques incantations, puis vous tend un morceau de viande encore tiède.

Vous récupérez jusqu'à 8 points d'endurance.

La tension est palpable lorsque le jeune Oramok réapparaît un instant plus tard. Il ne cache pas sa satisfaction lorsque son père le félicite. Dans un silence pesant, vous repartez tout les quatre en direction du chemin escarpé menant au plateau de l'Ashiakke.

Allez au **40**.

7

Alors que vous vous mettez en travers de sa route, Yahto repose l'animal au sol et dépose sa hache à coté.

« Comme tu voudra Oreik. Le plus fort d'entre nous ira à la chasse! »

Vous avez à peine le temps de vous défendre alors qu'il se jette sur vous.

YAHTO

Habilitété : 18 Endurance : 18

Une force et une adresse inhabituelles s'emparant de vous, vous bénéficiez d'un bonus de 3 points d'habileté. Si vous possédez la compétence dépeceur, vous ne pouvez pas l'utiliser dans ce combat à main nues.

Si votre endurance restante est réduite de moitié au cours du combat, rendez vous au **44**.

Si l'endurance de Yahto tombe en dessous de 10, allez au **11**.

Si ces deux conditions se réalisent au même assaut, allez au **11**.

8

Vous sortez de votre cachette et vous ruez vers les animaux. Une femelle et son petit ne sont plus qu'à quelques pas quand pris au dépourvu, ils tentent de fuir.

Pour tenter de saisir la femelle, rendez vous au **41**.

Si vous préférez capturer son petit, allez au **20**.

Vous observez avec curiosité l'ameublement de la pièce. Des tables et des bancs massifs ont été grossièrement taillés tout le long d'une paroi. De l'autre côté de la cavité se trouvent des couchettes dont certaines sont encore recouvertes de fourrures ayant subis les assauts du temps. Pendant que vous méditez sur la pugnacité des hommes qui ont réalisé ce travail, le vieux chamane vient se poster à vos côtés.

« Tu admires le travail des nos aïeux? Sache que ceci n'était qu'un simple abri pour les voyageurs et les chasseurs. Bien d'autres cavernes ont été aménagées dans le Nuktivut. Quelque part sous nos pieds se trouve la plus célèbre d'entre elles. La grandiose cité des Rois. Tu as dû entendre les légendes à son sujet que l'on raconte aux enfants. C'était alors l'apogée du peuple Heidas. Gouvernés par une dynastie de rois sévères mais justes, tous les clans, toutes les familles, étaient solidaires et unis. En ces temps glorieux, les Heidas tenaient tête aux continentaux, et lorsqu'un clan était menacé, c'est la fureur de toute une nation qui s'abattait sur l'agresseur. Les hommes du Naur contrôlaient les plaines où couraient les karibous, et les mines où l'on extrayait le verre noir. Vendu à prix d'or ou échangé contre des armes modernes en acier, il assurait la richesse et la stabilité du royaume. Mais les continentaux repoussés revenaient sans cesse, toujours plus nombreux. Lorsque le royaume Hirdavinois, tout juste fondé, envoya ses meilleures troupes pour nous repousser derrière le Nuktivut, une bataille déterminante à l'issue incertaine devait sceller notre destin. Mais ce qui aurait dû être un combat magnifiant la bravoure et l'unité des Heidas se transforma en massacre lorsque les clans Erdekan, Uktamit et Uskimiaq se retournèrent contre leurs frères alors que la bataille faisait rage. convoitant le trône depuis des années, ces derniers s'étaient entendus avec les Hirdavinois. Les premiers gouverneraient le Grand Naur depuis la cité des Rois, pendant que les seconds feraient main basse sur les mines du Nuktivut. Ceux qui honorèrent leur allégeance au Roi du Grand Naur furent massacrés à Maarkorhlan, lieu de l'affrontement, puis pourchassés pendant des semaines à travers le pays. Profitant de leur déroute, les traîtres marchèrent vers la cité royale. Mais la nouvelle de cette immonde trahison se répandit, et une contre offensive s'organisa. Des fidèles venus des quatre coins du Grand Naur vinrent se joindre aux armées du Roi. La guerre fratricide fit rage pendant des années. Les Hirdavinois, une fois en possession des mines, les laissèrent s'entretuer et en profitèrent pour asseoir leur domination dans les régions du sud.

Des années passèrent. La cité des Rois fût prise, puis perdue, puis reprise... Un grand nombre d'Heidas périrent dans les affrontements, les famines, et les épidémies. Les clans se replièrent sur eux mêmes, et s'ensuivirent des siècles d'autarcie. Le Roi, sa couronne et ses trésors disparurent, et la cité fut perdue. L'esprit d'Heida était sur le point de mourir. C'est une bien triste histoire, mais il est important de la connaître. Un jour prochain, ces heures sombres prendront fin, et les Heidas marcheront de nouveau ensemble. »

Buvant les paroles du vieux sage, vous vous imaginez évoluant dans la cité royale, admirant l'architecture unique de ce lieu légendaire. Aukannek vous tire de vos songes et vous invite à aller vous restaurer.

Rendez vous au **24**.

Le lendemain, lorsque vous sortez de votre abri, le ciel est dégagé. La vie semble s'être interrompue et le calme règne sur les cimes enneigées du Nuktivut. Encore une fois, la troupe passe une journée de marche ininterrompue, mais le pic à atteindre n'est plus qu'à un lancer de caillou. Vous l'atteignez en fin de journée. Il se termine par une pente menant à sa cime, tandis que son autre versant dévoile une falaise abrupte. A quelques centaines de mètres de son point culminant se dresse un inukshuk d'une taille bien supérieure à ceux qui bordaient l'Ashiakke. Vous gravissez péniblement les derniers mètres, puis faites une pause à ses pieds.

Agluulik s'assoit dans la neige, tandis que l'Angakkok s'adresse à Yahto et vous :
« Notre chemin s'arrête ici. Vous trouverez l'esprit du loup de l'autre coté de cette porte. »
Vous contemplez la construction avec circonspection. De ce coté comme de l'autre, il n'y a que pierres et neige. Après un dernier regard pour le vieillard, vous vous engouffrez sous l'inukshuk, votre karibou sur les épaules, suivi par Yahto. Lorsque vous vous retournez, les deux hommes ont disparus. Une épaisse brume semble s'être étendue tout autour du pic montagneux.
« Faisons vite, je n'ai pas envie de m'éterniser ici » vous presse le jeune Oramok.
Rendez vous au **39** si vous avez capturé un faon, ou au **23** si c'est un karibou adulte.

11

Face à votre supériorité, Yahto se retrouve contraint d'abandonner le combat avant qu'il ne soit tard. Fou de rage, il essuie son visage ensanglanté et ramasse son faon en vous lançant un regard noir avant de repartir vers l'inukshuk. La voix d'Amarok se fait de nouveau entendre. Vous vous retournez vers le loup géant qui vous regarde droit dans les yeux.

« Parfait...amène moi cette femelle bien grasse. Ca n'a été partie facile je vois! Ce n'était pas très équitable de ma part de t'avoir ainsi aidé, mais je suis las de ne manger que des jeunes karibous chétifs. Et puis je trouve ce jeune Oramok bien arrogant... »

Le loup avait donc choisi son champion, probablement par gourmandise.

La bénédiction d'Amarok vous permet de conserver ce bonus de 3 points d'habileté jusqu'à la fin de l'aventure.

L'imposante créature reprend son monologue lorsque vous déposez votre offrande à quelques mètres d'elle.

« Bien. Te voila digne de nourrir les tiens et de les habiller de fourrures chaudes. Mais tu ne dois jamais oublier une chose. Ces troupeaux sont le salut des loups autant que des hommes. Respecte les, et ne tue que lorsque cela est nécessaire. Respecte aussi mes frères, qui sont les garants de leurs bonnes santés. Va maintenant, je désire manger en paix. »

Vous redescendez vers l'inukshuk en savourant votre victoire : vous voila chasseur! Un vrai chasseur Heida, béni du Loup ! Lorsque vous traversez de nouveau la porte, l'Angakkok vous félicite avec retenue, mais semble bien embarrassé. Dans l'impossibilité de tuer son karibou, Yahto l'a donné à son père, qui l'a saigné immédiatement. Pendant qu'Agluulik débite la bête, le chamane passe ses mains abimées au dessus des blessures de votre rival en chuchotant quelques incantations. Malgré sa rancune apparente, Agluulik vous tend un morceau de viande encore tiède. Aukannek vient ensuite vous prodiguer ses soins.

Vous récupérez jusqu'à 8 points d'endurance.

Dans un silence pesant, vous repartez tout les quatre vers la plaine qui s'étend devant vous.

Allez au **43**.

12

La tête posée au sol, vous entendez résonner les pas du guerrier faisant son tour de garde. Mais un autre bruit plus sourd et plus rythmé vous parvient également, et comme il semble se rapprocher, vous vous relevez en position assise et scrutez les ténèbres autours de vous. Outre le ronflement de vos compagnons, vous percevez aisément un souffle puissant et cadencé. Pressentant un danger, vous vous levez en silence et saisissez votre arc. Vous songez un instant à réveiller vos compagnons mais il est trop tard. Vous distinguez déjà une énorme forme trapue qui vous charge en émettant des grognements menaçants. Vous hurlez afin de réveiller vos compagnons et armez aussitôt votre arc. Un ours de taille largement supérieure à la moyenne déboule dans le camp, dans votre direction.

Dans l'intervalle qui vous sépare de la bête, Ayanna, alertée par l'agitation soudaine, commence à se relever. L'ours furieux la percute de plein fouet puis la piétine en poursuivant sa charge effrénée. Vous décochez votre flèche sans plus attendre.

Jetez 2 dés et ôtez le total obtenu de l'endurance de l'ours.

Malgré votre tir, l'animal ne ralentit pas. Vous lâchez donc votre arc et saisissez votre hache. Vous jetez un rapide coup d'œil aux alentours. Eyssaru est en train de ramasser sa lance, Yahto s'écarte prestement de la trajectoire de l'ours, tandis que le vieux chamane aboie des mots incompréhensibles en brandissant son bâton. Leur présence ne vous rassure guère : la bête n'est plus qu'à quelques enjambées de vous.

OURS FURIEUX **Habilité : 23 Endurance : 26**

La présence de Eyssaru et Yahto à vos cotés vous octroie un bonus de 8 points d'habilité. Les incantations du chamane vous permettent de rejeter le dé à chaque fois que vous faites un 1 avant de vous référer au tableau des coups portés.

Si votre endurance tombe à 0, allez au **5**.
En cas de victoire, rendez vous au **27**.



13

Alors que vous vous mettez en travers de sa route, Yahto repose l'animal au sol et dépose sa hache à côté.

« Comme tu voudra Oreik. Le plus fort d'entre nous ira à la chasse! »

Vous avez à peine le temps de vous défendre lorsqu'il se jette sur vous.

YAHTO **Habilité : 18 Endurance : 18**

Si vous possédez la compétence dépeceur, vous ne pouvez l'utiliser au cours de ce combat à mains nues.

Si votre endurance restante se trouve réduite de moitié, rendez vous au **6**.

Si l'endurance de Yahto tombe en dessous de 10, allez au **38**.

Si ces deux conditions se réalisent au même assaut, allez au **38**.

Vous commencez à sombrer lorsque vous êtes alerté par un cri déchirant. Vous relevez la tête et votre sang se glace lorsque vous apercevez un ours gigantesque au beau milieu du camp, qui charge droit sur vous. Couché au sol face à cette force de la nature, il ne vous reste qu'une poignée de secondes pour réagir et vous soustraire à ses griffes. Vous roulez donc sur le côté pour vous relever tout en saisissant au passage votre hache au moment où l'animal furieux parvient à votre hauteur. Vous avez tout juste le temps de lui porter un coup lorsqu'il vous percute.

Lancez un dé. Si ce chiffre est pair, ôtez-le du total d'endurance de l'ours.

S'il est impair, ôtez-le de votre total d'endurance.

Alors que la bête poursuit sur son élan, vous en profitez pour vous remettre sur pieds et jeter un rapide coup d'œil aux alentours. Ayanna, recroquevillée sur elle-même, semble blessée. Eyssaru est en train de ramasser sa lance, Yahto se lève prestement, tandis que le chamane aboie des mots incompréhensibles en brandissant son bâton. Leur présence ne vous rassure guère : l'ours s'est retourné, et semble vous avoir choisi de nouveau comme proie.

OURS FURIEUX

Habilitété : 23 Endurance : 26

La présence de Eyssaru et Yahto à vos côtés vous octroie un bonus de 8 points d'habilité. Les incantations du chamane vous permettent de rejeter le dé à chaque fois que vous faites un 1 avant de vous référer au tableau des coups portés.

Si votre endurance tombe à 0, allez au **5**.
En cas de victoire, rendez vous au **27**.



Malgré la blessure infligée par le chamane, Agluulik combat avec une rage inouïe. Une passe d'armes habile lui permet de prendre l'avantage, et le tranchant de sa hache pourfend votre torse de haut en bas. Paralysé par la douleur, vous vous effondrez. Un voile noir couvre votre regard. La froideur du sol semble se propager dans tout votre corps. Votre âme se dissout lentement dans le ciel pur du Grand Naur, afin de s'y mêler à celles de vos aïeux.

16

Votre ouïe aiguisée vous permet d'entendre les paroles du chasseur envers son fils :
« Cache toi derrière l'inukshuk le plus avancé dans la rivière. Attend le moment propice et lorsqu'un jeune karibou passe à ta portée, saute-lui dessus. Choisis en un petit, même si Amarok a un faible pour les adultes bien gras, car tu devras le porter seul jusqu'à la porte. Et surtout ne laisse pas passer ta chance : lorsque le troupeau sera alerté, tu n'aura plus la possibilité d'en attraper un. »
Rendez vous au **2**.

17

La femelle épuisée cesse de se débattre alors que vous appliquez tout votre poids sur elle. Vous ligotez ses pattes fermement, puis restez agenouillé devant elle quelques minutes pour reprendre votre souffle. Cet à ce moment que Yahto passe devant vous, un faon dans les bras et arborant un large sourire.

« J'ai bien cru que tu n'en viendrais jamais à bout! »

Vous hissez la femelle sur vos épaules, et le suivez tant bien que mal. Lorsque vous rejoignez Agluulik et Aukannek, ce dernier vous accueille avec enthousiasme :

« Cela fait bien des années que personne n'a porté un adulte à Amarok! D'ordinaire, les jeunes n'aiment guère se fatiguer à porter une bête grasse... » Dit il en fusillant Agluulik du regard.

Vos trois compagnons et vous reprenez la route. Malgré le succès de la capture des karibous, l'Angakkok et le guerrier vous paraissent nerveux.

« Nous ne sommes plus très loin du refuge où nous passerons la nuit » annonce Aukannek lorsque le soleil s'apprête à se coucher.

En effet, quelques instants plus tard, il vous conduit au pied d'une falaise rocheuse. Il se dirige directement vers une cavité de la taille d'un homme, allume sa lampe et s'y engouffre. Vous le suivez sur une dizaine de mètres et débouchez enfin sur une cavité plus vaste, dans laquelle on pourrait aisément dresser une grande tente. Le chamane dépose son sac. Vous faites de même et déposez votre karibou au sol, puis allumez votre lampe afin d'éclairer d'avantage la pièce. La lumière vacillante vous révèle les richesses insoupçonnées de cette grotte perdue du Nuktivut : du mobilier a été taillé dans la pierre à divers endroits, des peintures fourmillant de détails reproduisent des scènes de chasse, d'affrontements entre tribus, ou des divinités Heidas. Dans le fond de la salle est exposé un crâne massif de mammouth laineux, dont les défenses ont été gravées de symboles inconnus et d'étranges suites de petits points et de bâtonnets.

Si vous souhaitez inspecter les diverses peintures sur les murs, rendez vous au **21**.

Si vous voulez examiner les tables, chaises, et couchette taillées dans les parois, allez au **9**.

Si vous préférez allez voir de plus près le crâne de Mammouth, rendez vous au **3**.

Alors que l'habile chasseur larde de flèches l'ours, vous empoignez fermement votre hache et regardez la scène avec attention. L'animal qui n'a rien perdu de sa rage ne ralentit pas malgré la volée de flèches qui l'atteint, et arrive rapidement à votre hauteur. Le guerrier jette donc son arc et saisit son arme à son tour. Alors que vous reculez face à la charge effrénée du mastodonte, vous constatez qu'il se dirige vers votre compagnon d'arme. Celui-ci, se tenant prêt, fait un rapide pas de côté en abattant de toute ses forces sa hache derrière le coup de l'animal, qui trébuche sous l'impact et s'écrase lourdement au sol. Aukannek, ayant assisté à la scène, accours en hurlant suivi de près par Yahto :

« Vermine! C'est toi l'Iddisitsek! Oreik attention! »

Croisant le regard nerveux d'Agluulik, vous ne relâchez pas votre emprise sur le manche de votre arme. Pendant que celui-ci extrait sa hache du corps de l'animal, les paroles de l'Angakkok résonnent en vous :

« La légende dit qu'un Tuurngak qui échouerait se retournerait contre celui qui l'a invoqué... »

Dépassé par les événements, vous restez un instant immobile face à l'Iddisitsek menaçant qui s'avance vers vous. En pleine force de l'âge et bien rodé à ce genre d'affrontements, vous ne doutez pas un instant de sa supériorité. Redoutant son assaut, vous reculez en cherchant désespérément une issue à ce duel perdu d'avance, mais êtes rapidement acculé au bord du précipice. Vous ne reconnaissez plus son visage déformé par la colère lorsqu'il élève sa hache et s'élance tel un enragé pour vous tailler en pièces. Dans une dernière tentative de sauver votre peau, vous élevez votre arme afin de parer l'attaque. Mais la course de l'assaillant est stoppée net par une flèche lui transperçant l'abdomen. Alors que le chamane ajuste son prochain tir, vous poussez un cri déchirant en apercevant Yahto poignard à la main, lui porter un coup vicieux dans le dos dans une manœuvre désespérée pour sauver son père. Foudroyé par la douleur, le vieillard s'effondre en entraînant son agresseur dans sa chute. Tout deux roulent au sol en luttant, glissent sur la neige puis basculent dans le précipice. Hors de votre vue, il ne vous parvient de leur chute qu'un bruit sourd de corps se brisant contre la roche. Votre adversaire ayant retrouvé ses esprits, vous vous élancez afin de reprendre l'avantage.

IDDISITSEK BLESSE **Habilité 18 Endurance 20**

Si votre endurance atteint 0, rendez vous au **15**.

En cas de victoire, allez au **35**.

Le lendemain, lorsque vous sortez de votre abri, le ciel est dégagé. La vie semble s'être interrompue et le calme règne sur les cimes enneigées du Nuktivut. Encore une fois, la troupe passe une journée de marche ininterrompue. Le pic à atteindre n'est plus qu'à un lancer de caillou. Vous l'atteignez en fin de journée. Il se termine par une pente menant à sa cime, tandis que le versant opposé dévoile une falaise abrupte. A quelques centaines de mètres de son point culminant, se dresse un inukshuk d'une taille bien supérieure à ceux qui bordaient l'As-hiakke. Vous gravissez péniblement les derniers mètres, puis faites une pause à ses pieds.

Agluulik s'assoit dans la neige, tandis que l'Angakkok s'adresse à Yahto :

« Notre chemin s'arrête ici. Tu trouveras l'esprit du loup de l'autre côté de cette porte. »

Vous contemplez la construction avec circonspection. De ce côté comme de l'autre, il n'y a que pierres et neige. Yahto, sûr de lui, s'y engouffre sans plus tarder, son faon dans les bras. Une fine brume blanche se forme derrière lui et il disparaît peu à peu en s'éloignant. Frustré de ne pas pouvoir le suivre, vous vous asseyez contre les pierres froides de l'inukshuk et ressassez votre cuisant échec.

Lorsque le jeune homme réapparaît un instant plus tard, il ne cache pas son plaisir. Il se tourne fièrement vers son père et lui annonce avec jubilation qu'il fait maintenant partie des chasseurs du clan. Ce dernier le félicite, ainsi que le chamane. Après avoir partagé un repas, que Yahto ne boudera pas, vers reprenez tous les quatre la direction de la plaine qui se dresse en contrebas. Rendez vous au **40**.

20

Si vous avez la compétence Marcheneige, allez au **30**.
Sinon, jetez un dé. Si le résultat est supérieur à 3, rendez vous au **30**.
Dans le cas contraire, allez au **37**.

21

Vous éclairez de votre lampe les dessins sur les parois de la pièce et y reconnaissez diverses entités. Des hommes, un corbeau, des troupeaux, des représentations du soleil et de la lune semblent se mouvoir sous votre regard. Stupéfait, vous frottez vos yeux pendant qu'Aukannek vient se poster auprès de vous.

« Angakkok, les dessins bougent!

-Cela veut dire que la Qimugta fait son effet, et que tu es réceptif aux vibrations qui nous proviennent du passé. Profite du spectacle, les scènes qui se jouent devant toi sont notre plus bel héritage. »

Parmi la multitude de dessins qui dansent sur la paroi, vous distinguez Grand Corbeau qui virevolte autour de Nuuka, et Heida qui pêche sur le lac gelé. Un peu plus loin, un groupe de chasseurs et une meute de loups poursuivent un troupeau de karibous en fuite. D'autres représentations se jouent ça et là, sans que vous ne puissiez en saisir le sens. Une scène étrange attire votre regard. Deux animaux se faisant face semblent s'adonner à une joute verbale, pendant que le soleil et la lune gravitent au dessus d'eux. Intrigué, vous demandez au chamane quel en est la signification.

« A l'aube du monde, le langage n'existait pas. Puis les mots ont été créés, et par ce qu'ils n'avaient jamais été utilisés, ils contenaient d'importants pouvoirs magiques. Chaque fois que l'on utilisait ces mots, des choses étranges se produisaient. Lorsque Tiriganiaq le renard rencontra Ukaliq le lièvre, il dit : « Ténèbres, ténèbres », car il voulait profiter de l'obscurité pour dérober la nourriture des hommes. Ukaliq lui répondit « Lumière, lumière » car il en avait besoin pour trouver sa nourriture dans l'herbe. C'est ainsi que la lumière du jour et les ténèbres de la nuit sont apparues. Bien d'autres choses devinrent possible grâce aux mots : les hommes et les animaux devinrent capables d'échanger leurs caractères et leurs formes, le bien et le mal apparurent, et les premiers Angakkoks apprirent à utiliser le pouvoir de mots. Mais y recourir trop souvent diminua grandement leur pouvoir, et aujourd'hui seule une poignée d'Angakkoks en connaissent encore quelques un qui gardent leurs capacités magiques. »

Vous profitez de longues minutes du spectacle inouï qui s'offre à vous. La voix du chamane vous invitant à venir vous restaurer vous tire de vos songes.

Rendez vous au **24**.

Lorsque vous parvenez à hauteur d'Agluulik et Aukannek, ce dernier semble extrêmement déçu de vous voir revenir les mains vides. Yahto quand à lui reçoit les félicitations de son père.

Vous reprenez la route sans plus tarder. L'Angakkok et le guerrier vous paraissent nerveux.

« Nous ne sommes plus très loin du refuge où nous passerons la nuit » annonce Aukannek lorsque le soleil s'apprête à se coucher.

En effet, quelques instants plus tard, il vous conduit au pied d'une falaise rocheuse. Il se dirige directement vers une cavité de la taille d'un homme, allume sa lampe et s'y engouffre. Vous le suivez sur une dizaine de mètres, et débouchez enfin sur une cavité plus vaste, dans laquelle on pourrait aisément dresser une grande tente. Le chamane dépose son sac. Vous faites de même, puis allumez votre lampe afin d'éclairer d'avantage la pièce. La lumière vacillante vous révèle les richesses insoupçonnées de cette grotte perdue du Nuktivut : du mobilier a été taillé dans la pierre à divers endroits, des peintures fourmillant de détails reproduisent des scènes de chasse, d'affrontements entre tribus, ou des divinités Heidas. Dans le fond de la salle est exposé un crâne massif de mammoth laineux, dont les défenses ont été gravées de symboles inconnus et d'étranges suites de petits points et de bâtonnets.

Si vous souhaitez inspecter les diverses peintures sur les murs, rendez vous au **42**.

Si vous voulez examiner les tables, chaises, et couchette taillées dans les parois, allez au **26**.

Si vous préférez allez voir de plus près le crâne de Mammoth, rendez vous au **33**.

Vous le suivez en direction de la masse rocheuse qui transperce le manteau neigeux au plus haut point du mont. Arrivés à sa base, vous vous stoppez et déposez les karibous au sol. Yahto, nerveux, commence à s'impatienter. Amarok apparait enfin, surgissant de nulle part, sous la forme d'un loup gigantesque au pelage gris, et se poste sur une pierre vous surplombant. Une voix nonchalante se fait entendre :

« Alors vous n'êtes que deux cette fois, et bien, cela nous facilitera la tâche...Vous avez dû le remarquer par vous même, fils d'Heida, les troupeaux de karibous ne sont plus ce qu'ils étaient. Je sais que vous les vrais hommes, n'êtes pas responsables des massacres qui ont lieu dans les plaines. Mais je ne puis risquer de réduire d'avantage le garde manger de mes frères...Ainsi, exceptionnellement, un seul d'entre vous sera autorisé à chasser le karibou. L'autre devra revenir dans 13 lunes, avec une nouvelle bête bien sûr, et si les réserves sont suffisantes, il pourra alors chasser aussi. Bien, il ne vous reste plus qu'à vous mettre d'accord... »

Yahto se retourne immédiatement vers vous, les sourcils froncés :

« Je suis ton aîné, c'est à moi d'aller chasser. Tu auras le temps de revenir! Moi j'ai l'âge de fonder une famille, mais pour ça je dois être capable de la nourrir! »

Embarrassé mais déterminé, vous lui répondez que votre père ayant disparu, il ne reste plus que vous pour nourrir votre jeune sœur. Yahto serre les dents.

« Alors empêche-moi si t'en es capable! » Lance t-il en ramassant son faon.

Si vous souhaitez vous interposer afin de l'empêcher d'apporter son offrande à Amarok, allez au **7**.

Si vous préférez le laisser faire, rendez vous au **29**.

Vous étalez une de vos fourrures sur le sol de pierre froid pour vous asseoir auprès de vos pairs, puis une autre dans un coin pour y déposer le karibou. Une fois de plus, Yahto et vous vous contentez de l'outra du chaman, tandis qu'il partage avec Agluulik un morceau de viande que vous lorgnez avec envie. La boisson vous réchauffe, et les effets ressentis la veille s'accroissent encore un peu plus.

Vous récupérez jusqu'à 5 points d'endurance.

Un silence pesant règne sur la cavité rocheuse, et aussitôt le repas terminé, Agluulik se voit chargé une fois de plus de veiller sur le camp. Il s'assoit donc à l'entrée de la grotte, lance à portée de main, emmitoufflé dans une chaude fourrure. Yahto, quant à lui, se couche après une belle rasade de Qimugta, et sombre rapidement. Alors que vous vous apprêtez à l'imiter, Aukannek vous invite à le suivre vers le fond de la pièce. Votre tête tourne désagréablement lorsque vous vous relevez. La faible lueur de sa lampe révèle un nouveau passage dans la roche, dans lequel il s'enfonce. Vous le suivez et débouchez sur une nouvelle pièce immense dont vous ne pouvez discerner les extrémités plongées dans l'obscurité, mais il est fort probable qu'une dizaine de mammoths laineux pourraient y contenir sans problème. L'Angakkok se tourne vers vous :

« Oreik, mon jeune ami, je devais te parler d'homme à homme. Sais-tu ce qu'est un Tuurngak ?

-Non.

-Un Tuurngak est un esprit maléfique invoqué par un Iddisitsek, un Angakkok mauvais, dans le but d'assassiner quelqu'un. Je n'en avais plus rencontré depuis la grande guerre des clans, alors que je n'étais qu'un jeune apprenti. Cet esprit, une fois invoqué, prends possession d'un animal ou d'un homme afin d'atteindre son objectif. Cet ours gigantesque que nous avons mis en déroute hier soir avait un comportement inhabituel. D'abord parce que lui et ses semblables devraient dormir à cette saison, mais aussi parce qu'il s'est rué sur toi et ne t'a pas lâché du regard alors qu'Eyssaru et Yahto combattaient avec toi. J'ai compris bien vite que celui-ci n'était pas dans son état normal, et les incantations que mon maître m'avait apprises durant la guerre afin de combattre les Tuurngaks se sont révélées bien efficaces sur lui.

Face à votre incompréhension, il poursuit :

-Je ne sais pourquoi il s'en est pris à toi, mais tout porte à croire que quelqu'un veut ta mort, et qu'il dispose de pouvoirs que seuls de grands Angakkoks sont en mesure de connaître. Sois sur tes gardes, Oreik.

Une question vous brûle les lèvres. Vous demandez donc à Aukannek si l'ours va revenir pour terminer sa basse besogne.

-Je n'en sais rien. La légende dit qu'un Tuurngak qui échouerait et ne parviendrait pas à dévorer sa victime se retourne contre celui qui l'a invoqué, et ne pourra se libérer de son emprise qu'en le dévorant lui.

Cette dernière remarque vous rassure un tant soit peu. Peut-être l'ours a-t-il déjà dévoré le mystérieux commanditaire.

-Mais la légende dit aussi qu'aucun Tuurngak n'a jamais échoué, dit-il avec fermeté. Agluulik et moi veillons, ne t'en fait pas. Mais lorsque tu emprunteras le passage, soit prudent car nous ne pourrions pas te suivre. Vas dormir maintenant. »

Rendez vous au **10**.

Vous mettez en joue le Tuurngak et tirez. Agluulik, exploitant ses talents d'archer, le larde de flèches meurtrières sans répit. L'ours déjà gravement blessé et à bout de forces finit par s'écrouler lourdement sous le flot incessant de flèches. Aukannek et Yahto, ayant assistés à la scène, accourent. Agluulik ne perd pas une seconde et abrège les souffrances de la bête agonisante, qui s'éteint après un dernier râle. Un rapide examen du corps de la bête ne révèle aucun indice particulier. Malgré cette victoire, personne n'est d'humeur à se réjouir.

Vous savez tous que plus aucune piste ne pourra vous mener à la découverte de l'identité du fourbe Iddisitsek ayant ordonné votre mort, et encore moins sur les raisons qui le motivent. La nuit approchant, vous reprenez la direction de la grotte qui vous a abrité la nuit dernière. Une fois son entrée atteinte, le vieil Angakkok s'adresse à vous trois :

« Je dois repartir immédiatement régler une affaire de la plus haute importance. Agluulik, tu es un guerrier expérimenté. Veille sur notre jeune ami le temps qu'il me faudra pour mener mon enquête. Une puissance malfaisante est à l'œuvre, et si j'ignore sa provenance et son but, il est évident qu'Oreik cours de grands risques. »

Après l'avoir remercié, vous regardez le cœur serré le vieil homme s'éloigner, puis rentrez partager un repas avec Yahto et son père. La présence rassurante de l'Angakkok vous manque au moment de trouver le sommeil.

Il vous semble un instant vous réveiller d'un cauchemar, mais la douleur que vous ressentez à la poitrine est bien réelle. Vous ouvrez les yeux et croisez le regard hargneux mais familier de celui qui maintient fermement le poignard qui vous transperce le cœur. La froideur du sol semble se propager dans tout votre corps. Votre âme se dissout lentement dans le ciel pur du Grand Naur, pour s'y mêler à celles de vos aïeux.

26

Vous observez avec curiosité l'ameublement de la pièce. Des tables et des bancs massifs ont été grossièrement taillés tout le long d'une paroi. De l'autre côté de la cavité se trouvent des couchettes dont certaines sont encore recouvertes de fourrures ayant subis l'assaut du temps. Pendant que vous méditez sur la pugnacité des hommes qui ont réalisé ce travail, le vieux chamane vient se poster à vos côtés.

« Tu admires le travail des nos aïeux? Sache que ceci n'était qu'un simple abri pour les voyageurs et les chasseurs. Bien d'autres cavernes ont été aménagées dans le Nuktivut. Quelque part sous nos pieds se trouve la plus célèbre d'entre elles. La grandiose cité des Rois. Tu as dû entendre les légendes à son sujet que l'on raconte aux enfants. C'était alors l'apogée du peuple Heidas. Gouvernés par une dynastie de rois sévères mais justes, tous les clans, toutes les familles, étaient solidaires et unis. En ces temps glorieux, les Heidas tenaient tête aux continentaux, et lorsqu'un clan était menacé, c'est la fureur de toute une nation qui s'abattait sur l'agresseur. Les hommes du Naur contrôlaient les plaines ou couraient les karibous, et les mines ou l'on extrayait le verre noir. Vendu à prix d'or ou échangé contre des armes modernes en acier, il assurait la richesse et la stabilité du royaume. Mais les continentaux repoussés revenaient sans cesse, toujours plus nombreux. Lorsque le royaume Hirdavinois, tout juste fondé, envoya ses meilleures troupes pour nous repousser derrière le Nuktivut, une bataille déterminante à l'issue incertaine devait sceller notre destin. Mais ce qui aurait dû être un combat magnifiant la bravoure et l'unité des Heidas se transforma en massacre lorsque les clans Erdekan, Uktamit et Uskimiaq se retournèrent contre leurs frères alors que la bataille battait son plein. convoitant le trône Heida depuis des années, ces derniers s'étaient entendus avec les Hirdavinois. Les premiers conserveraient le Grand Naur et la cité des Rois, pendant que les seconds feraient main basse sur les mines du Nuktivut. Ceux qui honorèrent leur allégeance au Roi du Grand Naur furent massacrés à Maarkorhlan, lieu de l'affrontement, puis pourchassés pendant des semaines à travers le Grand Naur. Profitant de leur déroute, les traîtres marchèrent vers la cité Royale. Mais la nouvelle de cette immonde trahison se répandit, et une contre offensive s'organisa. Des fidèles venus des quatre coins du Grand Naur vinrent se joindre aux armées du Roi. La guerre fratricide fit rage pendant des mois. Les Hirdavinois, une fois en possession des mines, les laissèrent s'entretuer et en profitèrent pour asseoir leur domination dans les régions du sud.

Des années passèrent. La cité des rois fut prise, puis perdue, puis reprise... Un grand nombre d'Heidas périrent dans les affrontements, les famines, et les épidémies. Les clans se replièrent sur eux mêmes, et s'ensuivirent des siècles d'autarcie. Le roi, sa couronne et ses trésors disparurent, et la cité fut perdue. L'esprit Heida était sur le point de mourir. C'est une bien triste histoire, mais il est important de la connaître. Un jour prochain, ces heures sombres prendront fin, et les Heidas marcheront de nouveau ensemble. »

Buvant les paroles du vieux sage, vous vous imaginez la splendeur de la cité légendaire. Aukannek vous tire de vos songes et vous invite à aller vous restaurer.

Rendez vous au **36**.

27

Après une lutte impitoyable, l'ours gravement blessé semble enfin avoir perdu ses ardeurs. Il recule en grognant dans votre direction, puis s'enfuit et disparaît dans la pénombre. Face à l'état préoccupant d'Ayanna qui sanglote au sol, vos compagnons d'armes et vous laissez fuir l'animal. Le petit groupe se rassemble autour d'elle, tandis qu'Eyssaru part s'assurer que l'agresseur s'est suffisamment éloigné du campement.

La jeune femme se tient la jambe. L'Angakkok se penche au dessus d'elle.

« L'ours l'a piétinée. Son genou est abîmé. »

Il place sa main sur la blessure, et entonne une nouvelle incantation. Vous regardez la scène attentivement, sans savoir si le vieillard pense la guérir ou s'il cherche simplement à la rassurer. Il lui fait boire de bonnes rasades de Qimugta pour lui permettre de supporter la douleur, et elle semble enfin se calmer après quelques minutes.

Eyssaru et Agluulik rejoignent alors le camp. Ce dernier semble extrêmement nerveux. Visiblement, il s'en veut de n'avoir pas vu arriver l'ours, et plus encore de s'être trop éloigné et de n'avoir pas entendu l'affrontement.

Aukannek reste songeur un instant, puis s'adresse à l'assemblée :

« Ayanna n'ira pas plus loin. Demain, Eyssaru la raccompagnera au village, ou elle sera soignée. Oreik et Yahto, recouchez vous. Agluulik veillera sur le camp. En espérant qu'il ne faillisse pas encore une fois » dit-il en le regardant d'un œil sévère. Ce dernier baisse la tête et s'éloigne.

Vous vous recouchez, en restant toutefois sur vos gardes. Vous ne dormez que par intermittences, échaudé par cette attaque inopportune.

Rendez vous au **34**.

28

Yahto surgit de sa cachette et se jette sur un jeune karibou qui passait près de son homme-pierre. Il le ceinture de ses bras, et le plaque dans le lit de la rivière. Le troupeau alerté se disperse dans le chaos le plus total. Dans la panique, un jeune faon apeuré fait demi tour et reviens vers vous. Ce jeune est votre seule chance de réussite avant que le troupeau ne soit hors de portée. Vous vous ruez donc sur lui.

Si vous avez la compétence Marcheneige, allez au **30**.

Sinon, jetez un dé. Si le résultat est supérieur à 3, rendez vous au **30**.

Dans le cas contraire, allez au **37**.

29

Vous vous résignez et laissez votre rival offrir son faon à Amarok. Vous redescendez vers l'inukshuk en ruminant votre malchance, puis franchissez de nouveau la porte. Lorsqu'Aukannek aperçoit la bête sur vos épaules, il vous assaille de questions :

« Que c'est-il passé Oreik? Amarok n'a-t-il pas voulu de ton offrande? »

Vous lui répondez en baissant la tête que l'esprit du loup a refusé que deux nouveaux chasseurs déciment d'avantage les troupeaux déjà maigres, et que vous avez laissé Yahto faire son offrande. Le chamane tente de masquer sa colère, mais vous sentez l'embarras qu'il ressent alors. Agluulik détourne le regard, mais vous ne sauriez dire si c'est par gêne ou pour dissimuler sa joie.

Dans l'impossibilité de tuer votre karibou, vous l'offrez à l'Angakkok qui le saigne après l'avoir calmé grâce à ses pouvoirs chamaniques. Agluulik et lui débitent rapidement la bête tandis que vous vous asseyez contre les pierres glacées de l'inukshuk, le regard perdu dans l'horizon. La tension est palpable lorsque le jeune Oramok réapparaît un instant plus tard. Il tente vainement de contenir sa satisfaction lorsque son père le félicite. Dans un silence pesant, vous repartez tout les quatre vers la plaine qui s'étend devant vous.

Allez au **40**.

30

Vous parvenez de justesse à atteindre le faon. Vous le ceinturez de vos bras et faites peser tout votre poids sur l'animal qui se retrouve immobilisé, puis liez ses pattes grâce aux liens offerts par le chamane. Non loin de là, Yahto a également réussi à capturer un jeune karibou. Soulagés d'avoir vos offrandes dans les bras, vous rejoignez Agluulik et Aukannek qui vous félicitent de vos prises.

Vos trois compagnons et vous reprenez la route. Malgré le succès de la capture des karibous, l'Angakkok et le guerrier vous paraissent nerveux.

« Nous ne sommes plus très loin du refuge où nous passerons la nuit » annonce Aukannek lorsque le soleil s'apprête à se coucher.

En effet, quelques instants plus tard, il vous conduit au pied d'une falaise rocheuse. Il se dirige directement vers une cavité de la taille d'un homme, allume sa lampe et s'y engouffre. Vous le suivez sur une dizaine de mètres, et débouchez enfin sur une cavité plus vaste, dans laquelle on pourrait aisément dresser une grande tente. Le chamane dépose son sac. Vous faites de même et déposez votre petit karibou au sol, puis allumez votre lampe afin d'éclairer d'avantage la pièce. La lumière vacillante vous révèle les richesses insoupçonnées de cette grotte perdue du Nuktivut : du mobilier a été taillé dans la pierre à divers endroits, des peintures fourmillant de détails reproduisent des scènes de chasse, d'affrontements, ou des divinités Heidas. Dans le fond de la salle est exposé un crâne massif de mammouth laineux, dont les défenses ont été gravées de symboles inconnus et d'étranges suites de petits points et de bâtonnets.

Si vous souhaitez inspecter les diverses peintures sur les murs, rendez vous au **21**.

Si vous voulez examiner les tables, chaises, et couchette taillées dans les parois, allez au **9**.

Si vous préférez aller voir de plus près le crâne de Mammouth, rendez vous au **3**.

31

Vous vous jetez sur la femelle et parvenez à saisir son coup entre vos bras. Vous mettez tout votre poids dessus pour la faire basculer dans l'eau. L'animal se débat frénétiquement et une lutte au corps à corps s'engage dans le lit de l'Ashiakke.

FEMELLE KARIBOU **Habilité : 12 Endurance : 20**

Vous traiterez cette lutte comme un combat classique.

La compétence Dépeceur est inefficace lors de cet affrontement à mains nues.

*Si vous faites un 1, rendez vous au **4** sans tenir compte des dommages de l'assaut en cours.*

Si votre endurance restante se trouve réduite de moitié, allez au 4.

Si l'endurance de la femelle karibou descend en dessous de 10, rendez vous au 17.

Si ces conditions se trouvent réalisées au même assaut, allez 17.

Alors que l'habile guerrier larde de flèches l'ours, vous empoignez fermement votre hache et regardez la scène avec attention. L'animal qui n'a rien perdu de sa rage ne ralentit pas malgré la volée de flèches qui l'atteint, et arrive rapidement à votre hauteur. Agluulik jette donc son arc et saisit son arme à son tour. Alors que vous reculez face à la charge effrénée du mastodonte, vous constatez qu'il se dirige vers votre compagnon d'arme. Celui-ci, se tenant prêt, fait un rapide pas de côté en abattant de toute ses forces sa hache derrière le coup de l'animal, qui trébuche sous l'impact et s'écrase lourdement au sol. Aukannek, ayant assisté à la scène, accours en hurlant suivi par Yahto.

« Vermine! C'est toi l'Iddisitsek! Oreik attention! »

Croisant le regard nerveux d'Agluulik, vous ne relâchez pas votre emprise sur le manche de votre arme. Pendant que celui-ci extrait sa hache ensanglantée du corps de l'animal, les paroles de l'Angakkok résonnent en vous :

« La légende dit qu'un Tuurngak qui échouerait se retournerait contre celui qui l'a invoqué... »

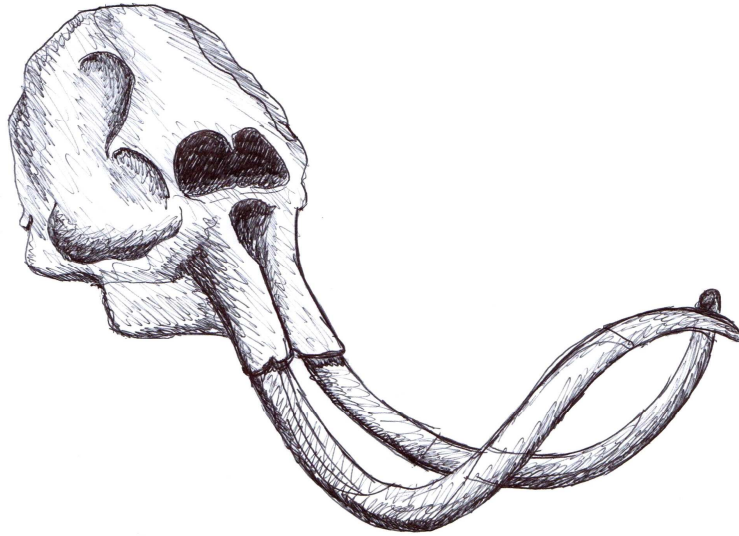
Dépassé par les événements, vous restez un instant immobile face à l'Iddisitsek menaçant qui s'avance vers vous. En pleine force de l'âge et bien rodé à ce genre d'affrontements, vous ne doutez pas un instant de sa supériorité. Redoutant son assaut, vous reculez en cherchant désespérément une issue à ce duel perdu d'avance, mais êtes rapidement acculé au bord du précipice. Vous ne reconnaissez plus son visage déformé par la colère lorsqu'il élève sa hache et s'élance tel un enragé pour vous tailler en pièces. Dans une dernière tentative pour sauver votre peau, vous élevez votre arme afin de parer l'attaque. Mais la course de l'assaillant est stoppée net par une flèche lui transperçant l'abdomen. Alors que le chamane ajuste son prochain tir, vous poussez un cri déchirant en apercevant Yahto poignard à la main, lui porter un coup vicieux dans le dos dans une manœuvre désespérée pour sauver son père. Foudroyé par la douleur, le vieillard vacille puis trébuche en entraînant son agresseur dans sa chute. Tout deux roulent au sol en luttant, puis glissent sur la neige et basculent dans le précipice. Hors de votre vue, il ne vous parvient de leur chute qu'un bruit sourd de corps se brisant contre la roche. Votre adversaire ayant retrouvé ses esprits, vous vous élancez afin de reprendre l'avantage.

IDDISITSEK BLESSE **Habilité 18 Endurance 20**

Si votre endurance atteint 0, rendez vous au **15**.

En cas de victoire, allez au **45**.

Vous approchez de l'imposant crâne et l'éclairez de votre lampe. Aukannek vient se poster auprès de vous. Intrigué, vous lui demandez comment des hommes ont ils pu vaincre une telle créature et transporter ce crâne dans une grotte ou un simple homme doit se courber pour entrer.



« Nos aïeux étaient plein de ressources, Aurek. As-tu remarqué la suite de signes gravée sur cette défense? Il s'agit d'une échelle des temps. Les lunes et les saisons s'y succèdent, et une grande partie de notre histoire y est décrite. Les symboles qui s'y trouvent aléatoirement indiquent chacun un événement majeur tel qu'une guerre, une épidémie, ou une catastrophe naturelle. Hélas, ce fil fut interrompu lorsque le peuple Heida se divisa en clans, suite à la disparition de la famille royale. Depuis ce jour, les clans n'ont cessés de se battre pour les terres, les troupeaux et le pouvoir, dans des guerres fratricides encouragées par les Hirdavinois dans le but d'exploiter les richesses du Grand Naur. Ainsi, nos ancêtres obnubilés par leur quête de suprématie permirent aux continentaux de décimer les troupeaux de karibous et d'exploiter les mines de verre noir. Notre peuple a vécu des heures sombres, mais cette période touche à sa fin. J'ai eu une vision, et bientôt, un Heida coiffera la couronne de glace. Les clans se soumettront à son autorité et avec leur soutien, il repoussera les Hirdavinois derrière le Nuktivut, et rendra à notre nation sa gloire passée. En attendant que ce moment arrive, je m'efforce de pacifier la région en utilisant mes contacts au sein des clans voisins. Si certains chefs de clans et Angakkoks partagent ma vision, d'autre sont avides de sang et ne jurent que par la vengeance des exactions passées. Oreik, tu es un jeune homme sage à l'esprit vif, je te demande donc de ne pas céder à la haine et à la vengeance. Lorsque le moment sera venu, nous devons cohabiter et nous entendre avec ceux qui ont tués nos pères et nos frères. Ainsi renaîtra le royaume Heida. »

Ces paroles réveillent en vous une blessure qui n'a jamais cicatrisée. Vous pensez avec mélancolie à votre père, puis à ce jour où il n'est pas revenu d'une rencontre avec une délégation du clan Igtuma, au cours de laquelle des conditions de paix devaient être négociées. Aukannek vous tire des vos songes et vous invite à vous asseoir pour se restaurer.

Rendez vous au **36**.

Aux premières aurores, l'Angakkok est toujours au chevet de la jeune femme. Il a probablement veillé sur elle toute la nuit. Vous songez alors que ce vieillard intimidant est peut être plus sensible qu'il n'y paraît. L'outre vide gît au sol, et la blessée ne semble que partiellement consciente. Vous pliez rapidement vos affaires tandis qu'Eyssaru hisse la jeune fille sur son dos. Le chamane lui fait ses dernières recommandations afin de traiter la blessure, puis vous les regardez s'éloigner lentement devant le soleil levant.

Aukannek part reconnaître le chemin, pendant que vous déjeunez rapidement avec une nouvelle outre qu'il vous a laissé. Vous vous demandez comment un tel vieillard pense pouvoir jouer à l'éclaireur. Le breuvage vous fait oublier la douleur, et accélère la cicatrisation de vos blessures.

Vous récupérez jusqu'à 5 points d'endurance.

Il s'éloigne tranquillement du camp, et vous le perdez de vue au détour d'une crête montagneuse. Vous reprenez la marche, une nouvelle fois guidé par Agllulik. Malgré le chemin qui monte toujours plus et votre nuit agitée, vous suivez le rythme sans peine. Vous ne sentez plus vos muscles qui vous tiraillaient hier, ni vos pieds meurtris, mais la mystérieuse boisson vous fait légèrement tourner la tête. Le guerrier vous donne l'impression d'être perdu, cherchant sans arrêt la direction à suivre en scrutant le paysage alentour. Vous comprenez rapidement qu'il se guide grâce à un corbeau planant dans les courants d'air qui remontent les versants du Nuktivut.

Vous faites une courte pause lorsque le soleil atteint sa cime. Mais une fois de plus, vous n'aurez droit qu'à une rasade de mixture chamanique. Vous distinguez alors la silhouette de l'Angakkok surgir de nulle part, qui avance vers vous. Parvenu à votre hauteur, il s'adresse à Agluulik avec empressement :

« Il faut se hâter, nous n'avons plus beaucoup de temps! Les karibous traverseront l'Ashiakke avant la nuit! »

Vous atteignez quelques heures plus tard un vaste plateau enneigé traversé par une rivière. Il vous semble apercevoir le long de celle-ci une colonne d'une douzaine d'hommes, immobiles, et espacés d'environ cinquante mètres chacun. Aukannek et Agluulik ne semblent pas partager votre étonnement face à cette vision, vous les suivez une fois de plus sans poser de questions.

L'Angakkok s'arrête à bonne distance de la rivière. Il se tourne et s'adresse à Yahto et vous d'une voix grave :

« Nous voici sur les rives de l'Ashiakke. Cette rivière vieille comme le monde est connue des Heidas depuis l'aube des temps. Chaque année, lorsque les karibous redescendent le Nuktivut pour atteindre les grandes plaines, ils la traversèrent en ce point précis, désigné par ces inukshuks, dit-il en montrant du doigt les hommes postés au bord du cours d'eau. Ce sont des hommes-pierre, érigés à cet endroit pas nos ancêtres, afin de nous montrer l'endroit où les troupeaux passent, et pour les guider sur un point de la rivière où il y a si peu d'eau qu'un homme peut y courir et y chasser. Le karibou qui court dans la plaine ralentit toujours dans la rivière. J'ai vu un troupeau approcher, il sera là dans un instant. Vous deux, jeunes Heidas, devrez attraper l'un d'eux, pour l'offrir à Amarok, en votre nom, et ainsi gagner le droit de pouvoir chasser l'animal. Mais puisque vous n'avez pas encore le droit de tuer le karibou, c'est un animal vivant que vous devrez lui offrir. Voici des liens qui vous permettront d'attacher les pattes de l'animal. Allez-vous mettre en place. »

Agluulik s'adresse alors à son fils à voix basse.

Si vous avez choisi la compétence sentinelle du Grand Naur, allez au **16**.

Dans le cas contraire, rendez vous au **2**.

Le corps de l'Iddisitsek gisant à vos pieds, vous reprenez votre souffle avant de vous ruer au dessus de la falaise où ont chuté les malheureux. Incapable de discerner les corps au fond du précipice, vous vous laissez tomber au sol en appelant en vain votre guide spirituel. Submergé par les émotions, les larmes troublent votre vue et vous restez prostré de longues minutes, songeant à votre funeste devenir, seul en ce lieu inconnu et hostile.

Séchant vos larmes, vous rouvrez les yeux sur l'immensité du Nuktivut, ne sachant où aller ni que faire. Un corbeau remontant dans les courants ascendants attire votre regard, puis disparaît au détour d'une crête. Et si...Non, vous n'osez y croire.

Vous vous relevez et vous dirigez vers le corps du sorcier démasqué afin de l'examiner, mais rien de suspect ne s'y trouve. Lorsque vous vous redressez, une sombre silhouette se tenant devant vous vous fait sursauter.

« C'était donc lui qui avait invoqué le Tuurngak » dit calmement le chamane appuyé sur son bâton. Quelques instants vous sont nécessaires avant de réaliser qu'il est bel et bien là, vivant.

« Angakkok, vous êtes tombé de si haut...et le coup qu'il vous a porté...comment avez vous fait?

-Les vieux sages comme moi ont quelques tours dans leurs sacs...

-Pourquoi Agluulik m'en voulait-il?

-Je ne sais pas, Oreik. Quelque chose m'échappe. Agluulik à grandi parmi les Oramok, sous mes yeux. Il n'a jamais été initié à la magie des Angakkok. Un Iddisitsek puissant l'avait probablement rallié à sa cause, ou s'était emparé de son esprit. Tu dois rester sur tes gardes, car des forces maléfiques œuvrent dans l'ombre. »

Après avoir récupéré vos esprits et reçu des soins, vous reprenez le chemin vers la grotte qui vous a servi de refuge la nuit dernière.

Après une nouvelle soirée à écouter les précieuses leçons de l'Angakkok et une bonne nuit de sommeil, il s'adresse à vous au moment où vous vous apprêtez à repartir vers les terres Oramok :

« Je suis fatigué Oreik, continue seul. N'aie crainte je veille sur toi. Suis le corbeau si tu perds ton chemin. »

Le cœur serré, vous laissez derrière vous l'homme sage à qui vous devez tant. Malgré les interrogations et la peur, vous allez à grande allure et avec entrain. Le vent froid qui caresse votre visage vous le dit : vous êtes bien vivant, après avoir rencontré vaincu un Tuurngak et un Iddisitsek.

36

Vous étalez une de vos fourrures sur le sol de pierre froid pour vous asseoir auprès de vos pairs. Lorsque le moment de se restaurer arrive, vous avez droit à une maigre consolation. Ayant échoué l'épreuve tant attendue, vous êtes autorisé à partager un bon morceau de viande avec Agluulik et Aukannek, tandis que Yahto se contente une fois de plus de la Qimugta.

Vous regagnez jusqu'à 5 points d'endurance.

Un silence pesant règne sur la cavité rocheuse, et aussitôt le repas terminé, Agluulik se voit chargé une fois de plus de veiller sur le camp. Il s'assoit donc à l'entrée de la grotte, lance à portée de main, emmitouflé dans une chaude fourrure. Yahto, quant à lui, se couche et cède rapidement à la léthargie provoquée par la mixture chamannique. Alors que vous vous apprêtez à l'imiter, Aukannek vous invite à le suivre vers le fond de la pièce. La faible lueur de sa lampe révèle un nouveau passage dans la roche, dans lequel il s'enfonce. Vous le suivez et débouchez sur une nouvelle pièce immense dont vous ne pouvez discerner les extrémités plongées dans l'obscurité, mais il est fort probable qu'une dizaine de mammoths laineux pourraient y contenir sans problème. L'Angakkok se tourne vers vous :

« Oreik, mon jeune ami, je devais te parler d'homme à homme. Sais-tu ce qu'est un Tuurngak?

-Non.

-Un Tuurngak est un esprit maléfique invoqué par un Iddisitsek, un Angakkok mauvais, dans le but d'assassiner quelqu'un. Je n'en avais plus rencontré depuis la grande guerre des tribus, alors que je n'étais qu'un jeune apprenti. Cet esprit, une fois invoqué, prends possession d'un animal ou d'un homme afin d'atteindre son objectif. Cet ours gigantesque que nous avons mis en déroute hier soir avait un comportement inhabituel. D'abord parce que lui et ses semblables sont censés dormir à cette saison, mais aussi parce qu'il s'est rué sur toi et ne t'a pas lâché du regard alors qu'Eyssaru et Yahto combattaient avec toi. J'ai compris bien vite que celui ci n'était pas dans son état normal, et les incantations que mon maître m'avait appris durant la guerre afin de combattre les Tuurngaks se sont révélées plutôt efficaces sur lui.

Face à votre incompréhension, il poursuit :

-Je ne sais pourquoi il s'en est pris à toi, mais une chose est sûre, quelqu'un veut ta mort, et il dispose de pouvoirs que seuls de grands Angakkoks sont en mesure de connaître. Sois sur tes gardes, Oreik.

Une question vous brûle les lèvres. Vous demandez donc à Aukannek si l'ours va revenir pour terminer sa basse besogne.

-Je n'en sais rien. La légende dit qu'un Tuurngak qui échouerait et ne parviendrait pas à dévorer sa victime se retourne contre celui qui l'a invoqué, et ne pourra se libérer de son emprise qu'en le dévorant lui.

Cette dernière remarque vous rassure un tant soit peu. L'ours à peut être déjà dévoré le mystérieux commanditaire.

-Mais la légende dit aussi qu'aucun Tuurngak n'a jamais échoué, dit-il avec fermeté. Agluulik et moi veillons sur toi, ne t'en fait pas. Vas dormir maintenant. »

Rendez vous au **19**.

37

Le karibou prend ses jambes à son coup. Vous vous jetez sur lui et parvenez juste à l'effleurer du bouts des doigts. Il vous échappe et vous chutez dans l'eau.

Seul au beau milieu de la rivière, vous n'avez plus aucune de chance d'approcher les karibous qui ont fuit à toute allure. Yahto, qui tient dans ses bras un jeune faon, passe devant vous pendant que vous vous relevez péniblement.

« Quel dommage Oreik! Tu as fait tout ce chemin pour rien! Enfin tu feras mieux l'han prochain. »

La mort dans l'âme, vous le suivez en direction de vos compagnons de voyage.

Rendez vous au **22**.

38

Face à votre supériorité, Yahto se retrouve contraint d'abandonner le combat avant qu'il ne soit tard. Fou de rage, il essuie son visage ensanglanté et ramasse son faon en vous lançant un regard noir avant de repartir vers l'Inukshuk. La voix d'Amarok se fait de nouveau entendre. Vous vous retournez vers le loup géant qui vous regarde droit dans les yeux.

« Parfait...amène moi ce faon. »

L'imposante créature poursuit son monologue lorsque vous déposez votre offrande à quelques mètres d'elle.

« Bien. Te voila digne de nourrir les tiens et de les habiller de fourrures chaudes. Mais tu ne dois jamais oublier une chose. Ces troupes sont la bénédiction des loups autant que des hommes. Respecte les, et ne tues que lorsque cela est nécessaire. Respecte aussi mes frères, qui sont les garants de leur bonne santé. Va maintenant, je désire manger en paix. »

Vous redescendez vers l'Inukshuk en savourant votre victoire : vous voila chasseur! Un vrai chasseur Heida, béni du Loup ! Lorsque vous traversez de nouveau la porte, l'Angakkok vous félicite avec retenue, mais semble bien embarrassé. Dans l'impossibilité de tuer son karibou, Yahto l'a donné à son père, qui l'a saigné immédiatement. Pendant qu'Agluulik débite la bête, le chamane passe ses mains abimées au dessus des blessures de votre rival en chuchotant quelques incantations. Malgré sa rancune apparente, Agluulik vous tend un morceau de viande encore tiède. Aukannek vient ensuite vous prodiguer ses soins.

Vous récupérez jusqu'à 8 points d'endurance.

Dans un silence pesant, vous repartez tout les quatre vers la plaine qui s'étend devant vous.

Allez au **43**.

39

Vous le suivez en direction de la masse rocheuse qui transperce le manteau neigeux au plus haut point du mont. Arrivé à sa base, vous vous stoppez et déposez les karibous au sol. Yahto, nerveux, commence s'impatienter. Amarok apparait enfin, surgissant de nulle part sous la forme d'un loup gigantesque au pelage gris, et se poste sur une pierre vous surplombant. Une voie nonchalante semble s'élever dans votre tête et s'adresse à vous : « Alors vous n'êtes que deux cette fois, et bien, cela nous facilitera la tâche...Vous avez du le remarquer par vous même, fils d'Heida, les troupeaux de karibou ne sont plus ce qu'ils étaient. Je sais que vous les vrais hommes, n'êtes pas responsables des massacres qui ont lieu dans les plaines. Mais je ne puis risquer de réduire d'avantage le garde manger de mes frères...Ainsi, exceptionnellement, un seul d'entre vous sera autorisé à chasser le karibou. L'un de vous devra revenir dans 13 lunes, avec une nouvelle bête bien sûr, et si les réserves sont suffisantes, il pourra alors chasser aussi. Bien, il ne vous reste plus qu'à vous mettre d'accord... »

Yahto se retourne immédiatement vers vous, les sourcils froncés :

« Je suis ton aîné, c'est à moi d'aller chasser. Tu auras le temps de revenir...Moi j'ai l'âge de fonder une famille, mais pour ça je dois être capable de la nourrir! »

Embarrassé mais déterminé, vous lui répondez que votre père étant décédé, il ne reste plus que vous pour nourrir votre jeune sœur.

Yahto serre les dents.

« Alors empêche-moi si tu en es capable! » rugit il en ramassant son faon.

Si vous souhaitez vous interposer afin de l'empêcher d'apporter son offrande à Amarok, allez au **13**.

Si vous préférez le laisser faire, rendez vous au **29**.

40

Aukannek désirant s'entretenir avec le jeune chasseur au sujet de sa rencontre avec Amarok, vous fermez la marche aux cotés d'Agluulik. Alors que vous empruntez un passage bordé d'une falaise abrupte, ce dernier s'agite soudainement. Tout en dégainant son arc, il vous met en garde :

« Le Tuurngak! Il revient finir son travail! Tuons le cette fois! »

Vous apercevez en effet l'ours ensanglanté à une cinquantaine de mètres qui charge dans votre direction. Agluulik ne perd pas une seconde et décoche une flèche. Il réarme sans plus attendre.

Pour tenter d'abattre l'ours avec votre arc, rendez vous au **25**.

Si vous préférez le laisser approcher et dégainer votre hache, allez au **18**.

41

Si vous avez la compétence Marcheneige, allez au **31**.

Sinon, jetez un dé. Si le résultat est supérieur à 3, rendez vous au **31**.

Dans le cas contraire, allez au **37**.

42

Vous éclairez de votre lampe les dessins sur les parois de la pièce et y reconnaissez diverses entités. Des hommes, un corbeau, des troupeaux, des représentations du soleil et de la lune semblent se mouvoir sous votre regard. Stupéfait, vous frottez vos yeux pendant qu'Aukannek vient se poster auprès de vous.

« Angakkok, les dessins bougent!

-Cela veut dire que la Qimugta fait son effet, et que tu es réceptif aux vibrations qui nous proviennent du passé. Profite du spectacle, les scènes qui se jouent devant toi sont notre plus bel héritage. »

Parmi la multitude de dessins qui dansent sur la paroi, vous distinguez Grand Corbeau qui virevolte autour de Nuuka, et Heida qui pêche sur le lac gelé. Un peu plus loin, un groupe de chasseur et une meute de loup poursuivent un troupeau de karibou en fuite. D'autres représentations se jouent çà et là, sans que vous ne puissiez en saisir le sens. Une scène étrange attire votre regard. Deux animaux se faisant face semblent s'adonner à une joute verbale, pendant que le soleil et la lune gravitent au dessus d'eux. Intrigué, vous demandez au chamane quelle en est la signification.

« A l'aube du monde, le langage n'existait pas. Puis les mots ont été créés, et par ce qu'ils n'avaient jamais été utilisés auparavant, ils contenaient d'importants pouvoirs magiques. Chaque fois que l'ont utilisait ces mots, des choses étranges se produisaient. Lorsque Tiriganiaq le renard rencontra Ukaliq le lièvre, il dit : « Ténèbres, ténèbres », car il voulait profiter de l'obscurité pour dérober la nourriture des hommes. Ukaliq lui répondit « Lumière, lumière » car il en avait besoin pour trouver sa nourriture dans l'herbe. C'est ainsi que la lumière du jour et les ténèbres de la nuit sont apparues. Bien d'autres choses devinrent possible grâce aux mots : les hommes et les animaux devinrent capables d'échanger leurs caractères et leurs formes, le bien et le mal apparurent, et les premiers Angakkoks apprirent à utiliser le pouvoir des mots. Mais y recourir trop souvent diminua grandement leur pouvoir, et aujourd'hui seule une poignée d'Angakkoks en connaissent encore quelques un qui ont gardés leurs capacités magiques. »

Vous profitez de longues minutes du spectacle inouï qui s'offre à vous. La voix du chamane vous invitait à venir vous restaurer vous tire de vos songes.

Rendez vous au **36**.

43

Aukannek désirant s'entretenir avec Yahto afin d'apaiser sa colère, vous fermez la marche avec Agluulik. Alors que vous empruntez un passage bordé d'une falaise abrupte, ce dernier s'agite soudainement. Tout en dégainant son arc, il vous met en garde :

« Le Tuurngak! Il revient finir son travail! Tuons le cette fois! »

Vous apercevez en effet l'ours blessé à une cinquantaine de mètres qui charge dans votre direction. Agluulik ne perds pas une seconde et décoche une flèche. Il réarme sans plus attendre.

Pour tenter d'abattre l'ours avec votre arc, rendez vous au **25**.

Si vous préférez le laisser approcher et dégainer votre hache, allez au **32**.

Face à la supériorité de Yahto, vous vous retrouvez contraint d'abandonner le combat avant qu'il ne soit tard. Vous ravalez votre fierté et essuyez du revers de la main le sang qui s'écoule de votre nez en retournant chercher votre karibou. La voix d'Amarok se fait de nouveau entendre. Vous vous retournez vers le loup géant qui vous regarde droit dans les yeux.

« Mon aide a été insuffisante pour que tu batte le jeune effronté! Quel dommage, moi qui me faisais une joie de manger un karibou bien gras... »

Le loup avait choisi son champion, probablement par gourmandise, et vous avez malgré tout échoué.

La bénédiction d'Amarok vous permet de conserver le bonus de 3 points d'habileté jusqu'à la fin de l'aventure.

Vous redescendez vers l'inukshuk en ruminant votre cuisante défaite, puis franchissez de nouveau la porte après avoir respiré un grand coup. Lorsque Aukannek aperçoit votre visage tuméfié et la bête sur vos épaules, il vous assaille de questions :

« Que c'est il passé Oreik? Qui t'a fait ça? Amarok n'a pas voulu de ton offrande? »

Vous lui répondez en baissant la tête que l'esprit de loup a refusé que deux nouveaux chasseur déciment d'avantage les troupeaux déjà maigres, et que vous avez affronté Yahto pour déterminer lequel d'entre vous pourrait offrir son animal. Il tente alors de masquer sa déception, mais vous ressentez son embarras dans ses yeux. Agluulik détourne le regard, mais vous ne sauriez dire si c'est par gêne ou pour dissimuler sa joie.

Dans l'impossibilité de tuer votre femelle karibou, vous l'offrez à Aukannek qui la saigne après l'avoir calmé grâce à ses pouvoirs surnaturels. Agluulik et lui débitent rapidement la bête tandis que vous vous asseyez contre les pierres glacées de l'Inushuk, le regard perdu dans l'horizon. Une fois sa tâche terminée, le chamane s'agenouille devant vous et passe ses mains abimées au dessus de vos blessures en chuchotant quelques incantations, puis vous tend un morceau de viande encore tiède.

Vous récupérez jusqu'à 8 points d'endurance.

La tension est palpable lorsque le jeune Oramok réapparaît un instant plus tard. Il ne cache pas sa satisfaction lorsque son père le félicite. Dans un silence pesant, vous repartez tout les quatre en direction du chemin escarpé menant au plateau de l'Ashiakke.

Allez au **40**.

Le corps de l'Iddisitsek gisant à vos pieds, vous reprenez votre souffle avant de vous ruer au dessus de la falaise où ont chutés les malheureux. Incapable de discerner les corps au fond du précipice, vous vous laissez tomber au sol en appelant en vain votre guide spirituel. Submergé par les émotions, les larmes troublent votre vue et vous restez prostré de longues minutes, songeant à votre funeste devenir, seul en ce lieu inconnu et hostile.

Séchant vos larmes, vous rouvrez les yeux sur l'immensité du Nuktivut, ne sachant où aller ni que faire. Un corbeau remontant dans les courants ascendants attire votre regard, puis disparaît au détour d'une crête. Et si...Non, vous n'osez y croire.

Vous vous relevez et vous dirigez vers le corps du sorcier démasqué afin de l'examiner, mais rien de suspect ne s'y trouve. Lorsque vous vous redressez, une sombre silhouette se tenant devant vous vous fait sursauter.

« C'était donc lui qui avait invoqué le Ttuurngak » dit calmement le chamane appuyé sur son bâton. Quelques instants vous sont nécessaires avant de réaliser qu'il est bel et bien là, vivant.

« Angakkok, vous êtes tombé de si haut...et le coup qu'il vous a porté...comment avez vous fait?

-Les vieux sages comme moi ont quelques tours dans leurs sacs...

-Pourquoi Agluulik m'en voulait-il?

-Je ne sais pas, Oreik. Quelque chose m'échappe. Agluulik à grandi parmi les Oramok, sous mes yeux. Il n'a jamais été initié à la magie des Angakkoks. Un Iddisitsek puissant l'avait probablement rallié à sa cause, ou s'était emparé de son esprit. Tu dois rester sur tes gardes, car des forces maléfiques œuvrent dans l'ombre. »

Après avoir récupéré vos esprits et reçu des soins, vous reprenez le chemin vers la grotte qui vous a servi de refuge la nuit dernière. Jouissant d'une magnifique vue sur le haut plateau de l'Ashiakke, Aukanek vous montre du doigt un nouveau troupeau s'apprêtant à traverser la rivière.

« Et bien Oreik, te voila donc chasseur. Je mangerai bien du karibou ce soir! » Vous lance-t-il avec un sourire complice.

Vous saisissez son arc long qu'il vous tend, et filez sans demander votre reste en direction des Inukshuks.

Après une nouvelle soirée à écouter les précieuses leçons de l'Angakkok et une bonne nuit de sommeil, il s'adresse à vous au moment où vous vous apprêtez à repartir vers les terres Oramok :

« Je suis fatigué Oreik, continue seul. N'aie crainte je veille sur toi. Suis le corbeau si tu perds ton chemin. »

Le cœur serré, vous laissez derrière vous l'homme sage à qui vous devez tant. Malgré les interrogations et la peur, vous allez à grande allure et avec entrain. Le vent froid qui caresse votre visage vous le dit : vous êtes bien vivant, après avoir rencontré Amarak, vaincu un Ttuurngak et un Iddisitsek.

