

## Au nord du désert, il n'y a rien

L'air torride et sec écrase la savane comme un lion qui, dédaignant l'effort d'égorger une gazelle capturée, aurait affalé sur elle sa masse pesante pour la faire mourir d'étouffement.

Émergeant du vaste hérissément des herbes jaunes et cassantes, cerné par un ciel dont les yeux peinent à soutenir l'éclat, le toit de feuillage du grand acacia offre l'unique îlot d'ombre à perte de vue. La quinzaine de gamins qui s'y trouve assise devant vous est suffisamment engourdie par la chaleur et le contrecoup du rituel des venins pour se tenir tranquille tandis que vous racontez l'histoire que vous lui aviez promise :

- J'ai aujourd'hui l'âge de vos parents, petits enfants. Mais lorsque j'avais le vôtre, j'habitais dans un village situé très loin dans la direction où le soleil se lève, si loin qu'il faudrait marcher un an sans s'arrêter pour y parvenir. Le village était au bord d'un fleuve qui avait été énorme - oui, bien plus que le Ngal que vous connaissez - mais qui était devenu complètement sec.

- Pourquoi ? veut aussitôt savoir un garçon.

L'impatience de la curiosité enfantine est une chose que vous êtes suffisamment bon conteur pour intégrer dans vos récits. Prenant donc un air confidentiel, comme si cette question vous faisait révéler un secret que vous auriez sinon tu, vous répondez :

- On dit que ce fleuve était l'ennemi du grand désert, qui a fini par le dévorer. Tant qu'il a existé, la terre se recouvrait de plantes vertes et d'arbres chargés de fruits partout où il coulait. Ses eaux étaient remplies de poissons si nombreux qu'il suffisait à un homme d'y jeter son filet une fois par jour pour nourrir sa famille. On dit même qu'il était possible, en le suivant très longtemps, d'arriver de l'autre côté du grand désert, là où les feuilles des arbres sont en or et les montagnes si hautes qu'elles touchent le ciel.

Avoir pour auditoire des gamins dont le plus âgé doit affleurer les dix ans a ceci d'agréable qu'ils sont absolument prêts à accepter la véracité de ce que tout ce que vous leur racontez. Si vous aviez à leur place des adultes de leur village, le respect qu'ils vous portent en tant que sorcier les empêcherait de vous rire au nez, mais leurs visages exprimeraient clairement la conviction que l'intérieur de votre tête a été un peu trop malmené par le contact répété des esprits. Tout le monde sait qu'il n'existe rien au-delà du grand désert.

- Lorsque j'ai eu quinze ans, j'ai décidé de partir de chez moi et de marcher tout droit jusqu'à découvrir la mer. Les gens de mon village racontaient des histoires à propos de la mer, mais aucun d'eux ne l'avait jamais vue. Je voulais savoir comment elle était vraiment. Alors j'ai marché dans la direction où le soleil se couche, longtemps, très longtemps. J'ai traversé beaucoup de villages différents à la fois du mien et du vôtre, sans jamais m'arrêter plus de quelques jours. Au fur et à mesure, les arbres changeaient, les animaux changeaient, le sol

changeait, mais le grand désert restait toujours à ma droite. Quelquefois je m'en éloignais et ce qui m'entourait devenait plus vert, surtout pendant les pluies. Mais il ne s'écoulait jamais longtemps avant que je ne m'approche à nouveau de ses terres brûlées.

Vous vous rappellerez éternellement le moment où une carte ancienne vous a fait réaliser qu'il aurait été six ou sept fois plus rapide d'atteindre la mer en voyageant vers l'est. Le recul a conféré un caractère comique à cette erreur – qui vous a fait découvrir bien des choses qui méritaient de l'être - mais votre réaction initiale avait été une puissante envie d'aller vous jeter la tête la première dans les eaux infestées de crocodiles qui coulaient à proximité.

- Deux années ont passé et je n'avais toujours pas atteint la mer. Mon village était si loin derrière moi que je ne savais pas si je pourrais le retrouver en rebroussant chemin. Alors que je me demandais ce que je devais faire, j'ai rencontré des gens qui m'ont parlé de la cité abandonnée de Bukt, au seuil du grand désert, sur les rives du fleuve Njer. J'ai décidé de marcher jusque-là, pour demander conseil aux esprits qui y habitent.

Votre regard est tout à coup attiré par un point éloigné situé derrière votre jeune auditoire. Est-ce un mouvement que vous venez d'apercevoir sur la ligne imprécise où le ciel incandescent descend jusqu'à la terre ? Vous plissez les yeux sans parvenir à en être certain. À cette distance, l'air vibrant de chaleur fond les couleurs et le détail des formes en un brasillage où il serait possible de prendre un arbuste immobile pour un homme en train de s'approcher.

Votre pause involontairement dramatique n'est pas du goût des enfants, qui sont impatients de savoir ce que les esprits vous ont dit. Les voyant commencer à s'agiter, vous reprenez votre récit :

- Bukt a été l'une des grandes cités du monde. Elle a eu des rois invincibles et des sorciers tels qu'il n'en existe plus aucun aujourd'hui. Lorsque j'y suis entré, le sable avait recouvert ses rues et les animaux du désert étaient venus habiter leurs maisons de pierre, mais les esprits étaient toujours là, endormis, rêvant et murmurant. Lorsque mon arrivée les a réveillés, ils m'ont appris que la mer était encore éloignée, mais beaucoup moins que lorsque j'avais quitté mon village. Ils m'ont aussi confié bien des secrets, car j'étais le premier homme qu'ils voyaient depuis très longtemps. Regardez mes cheveux, petits enfants. Ils étaient autrefois aussi noirs que les vôtres. Leur couleur est la marque que les esprits ont laissé sur moi lorsque je suis enfin reparti de la cité abandonnée de Bukt, plus d'une année après y être entré.

En réalité, la couleur d'ocre rouge de vos cheveux est une leçon que vous avez reçue et non une marque de distinction qui vous a été accordée. Alors que vous aviez commencé à parler aux esprits et non plus seulement à les écouter, un mélange d'ignorance et d'impatience vous a fait croire que vous étiez déjà en mesure d'obtenir leurs bienfaits. C'était une présomption insensée, car vous étiez encore loin de maîtriser leur langage et ne compreniez rien aux lois subtiles qu'ils observent. Les années qui se sont écoulées depuis que vous avez imprudemment tenté ce premier rituel vous ont fait réaliser à quel point vous avez été chanceux qu'il n'ait pas eu d'autre conséquence que ce changement sans grande importance.

- J'ai continué de voyager tout droit vers le soleil couchant. J'avais avec plus de courage, car je savais qu'atteindre mon but était possible, mais le chemin n'en était pas moins long et difficile. C'est un jour où j'étais fatigué et j'avais faim que je suis arrivé pour la première fois à votre village, Ngemene, il y a sept ans. Vos parents et leurs propres parents m'ont accueilli avec bonté, m'ont donné à manger et une hutte pour me reposer.

Vous auriez plus vite retrouvé vos forces si une jeune femme du village, sans doute piquée par votre caractère exotique, n'avait pas souhaité ajouter à cette hospitalité une note délicieusement charnelle. Les nuits convulsives, brûlantes et moites que vous avez secrètement passées ensemble vous faisaient oublier tant qu'elles duraient tout ce qui était extérieur à cette petite hutte.

- Pour remercier votre village, je suis allé demander à l'esprit ancestral du Rocher Noir de lui accorder sa bénédiction. Pendant sept jours et sept nuits, je lui ai adressé des prières jusqu'à ce qu'il accepte. C'est lui qui a indiqué où creuser le puits dont les habitants de votre village se servent encore aujourd'hui.

Vous êtes désormais certain qu'un groupe de plusieurs hommes est en train de se diriger vers vous. Ils sont encore à bonne distance, mais une anticipation croissante est en train de chasser les réminiscences de votre esprit, abrégeant votre récit.

- Puis je suis reparti et j'ai enfin atteint la mer, qui est la seule chose avec le ciel qui soit plus vaste peut-être que le grand désert. Elle était si belle et si terrible que je suis longtemps resté sur sa rive, à marcher sans savoir où. C'est ainsi que je suis arrivé à la cité abandonnée de Kar.

Cette dernière révélation fait ouvrir de grands yeux impressionnés aux enfants. Ils sont certainement loin d'avoir tous vu la mer – qui se situe à une semaine de marche d'ici – mais ils ont du moins entendu leurs aînés la décrire avec éloquence pendant les longues veillées où se rassemble le village. La cité de Kar ne fait pas l'objet de tels récits. Par superstition, par crainte et sans doute par un sens intuitif de la théâtralité, les adultes n'en parlent jamais qu'à mi-voix et de façon détournée. C'est une étendue de ruines inquiétantes, ancienne capitale d'un royaume disparu, à présent hantée par des esprits affamés et capricieux. Bref, un endroit où ne déciderait de se rendre qu'un fou ou un sorcier.

- Les esprits de Kar m'ont offert un bateau enchanté, capable de naviguer sans voile ni rames. Il s'est élancé vers l'horizon aussitôt que je suis monté à bord et, pendant plusieurs jours, j'ai traversé la mer immense. Je suis parvenu jusqu'à des îles si extraordinaires et si mystérieuses que pendant plus de cinq ans je n'en suis pas reparti.

La durée de ce séjour n'a en réalité rien eu d'intentionnel : la magie ne résiste pas toujours au passage du temps et celle de votre embarcation a commencé à défaillir alors que l'île la plus proche n'était encore qu'un renflement imprécis dans le lointain. C'est tout juste si vous n'avez pas dû nager pour atteindre finalement sa vaste plage de sable clair.

Contrairement à ce que vous laissez entendre à votre auditoire, ces îles recelaient bien moins de secrets que les cités de Bukt et de Kar, même si vous ne l'avez pas réalisé tout de suite. Les ruines que vous y avez trouvées étaient clairsemées et les esprits qui acceptaient d'être réveillés peu nombreux. Mais les conditions de vie y étaient excellentes : le climat était doux, les animaux dangereux inexistant, l'eau abondante, la nourriture facile à obtenir par la cueillette ou la chasse aux oiseaux. Ainsi libéré de tant de contraintes, vous avez pu consacrer l'essentiel de votre séjour à étudier ce qui vous entourait. C'est là que vous avez réellement appris à communiquer avec les esprits.

Vous réalisez que la proportion entre vos connaissances et celles que possédaient les anciens sorciers est la même qu'entre une fourmi et un éléphant. Leur compréhension des lois qui régissent les esprits était telle qu'ils pouvaient transformer leur nature, les enfermer dans des fétiches ou en faire leurs serviteurs dévoués et permanents. Mais vous avez tout de même su découvrir bien des secrets que vous n'auriez jamais imaginé auparavant.

Au prix de beaucoup de patience, vous avez ainsi obtenu que l'un des esprits les plus sages vous dévoile l'aspect du monde tout entier. Cela vous a permis de découvrir qu'il existe de vastes terres bien au-delà de ces îles, de l'autre côté de la mer. Vous avez également appris que le grand désert n'est pas sans fin : loin au nord, il existe des terres vertes et fertiles, où de puissants royaumes ont élevé de magnifiques cités. Celles-ci sont-elles encore habitées ? L'esprit n'a pas su répondre à cette question.

En fin de compte, vous avez découvert comment rendre à votre embarcation un peu de sa magie. La tentation était grande de partir vers les mystérieuses terres occidentales, mais vous êtes parvenu à y résister. Ce bon sens vous a certainement sauvé la vie, car c'est tout juste si le bateau est parvenu à regagner ce continent-ci.

Tous ces événements vous donneraient assez de matière pour poursuivre votre récit encore longtemps, mais la lenteur extrême avec laquelle se précisent les silhouettes distantes vous inspire une impatience qui perturbe vos pensées et devient difficile à dissimuler. Vous décidez qu'il vaut mieux couper court :

- C'est assez d'histoires pour aujourd'hui, petits enfants. Une autre fois, je vous raconterai peut-être le chemin qui m'a ramené jusqu'à votre village et les raisons pour lesquelles je me suis installé au pied du Rocher Noir l'an dernier. Pour l'instant, il est temps que vous retourniez auprès de vos parents.

Les gamins obéissent d'assez bonne grâce, même s'ils jugent clairement frustrante cette fin abrupte. Le bruit de leurs rires et de leurs piailleries, tandis qu'ils entament le chemin qui les ramènera à Ngemene, vous arrache un sourire malgré votre agitation intérieure. Vous ne vous attendez pas à ce que ces récits de terres distantes les influencent de façon significative ou durable, mais le simple fait de repousser un peu les bornes de leur imagination mérite sans doute quelques efforts.

Vous attendez qu'ils se soient suffisamment éloignés pour vous lever à votre tour. Cela demande moins d'effort que la dernière fois, mais vous êtes à peine debout qu'un puissant vertige vous force à prendre appui sur le tronc du grand acacia. L'ocre de la terre et le bleu

du ciel tangent avec violence, déversant leur chaos lumineux à l'intérieur de votre crâne par l'intermédiaire de vos yeux. Des douleurs aussi brûlantes que des piqûres de guêpe naissent et disparaissent dans le creux de votre ventre, annonçant que la potion apaisante de ce matin ne fera plus effet bien longtemps.

La connaissance n'est malheureusement pas la seule chose que vous avez ramenée des Îles Vertes.

Fragiles comme des brins d'herbe, vos jambes menacent à tout moment de fléchir sous votre poids. Pressant votre dos contre le large tronc, vous fermez les yeux et vous appliquez à respirer profondément et régulièrement. La maîtrise de votre corps vous revient avec une grande lenteur, mais le malaise ne rétracte que partiellement les griffes qu'il a enfoncées dans votre chair, laissant présager le moment peu éloigné où il renouvellera son agression. Vous pourriez aller immédiatement boire une nouvelle potion apaisante, mais vous savez que le réconfort qu'elle apporterait ne serait qu'illusoire : l'esprit du Rocher Noir vous a récemment confirmé que, sans traitement efficace, la maladie qui empoisonne vos entrailles vous tuera avant qu'une autre année ne soit écoulée.

L'esprit a tenté de vous expliquer sa nature et ce qui avait pu la causer, mais vous n'avez tiré de son exposé complexe que deux certitudes utiles : la première est que la maladie n'est pas contagieuse, la deuxième est que vous n'avez aucune chance qu'elle disparaisse d'elle-même. Bien que les pouvoirs de guérison de l'esprit soient considérables, il est incapable de vous préparer un remède sans disposer d'un ingrédient rare, qu'il vous a fallu longtemps pour identifier et qui s'est révélé extrêmement difficile à obtenir.

À présent que les formes ont cessé de vaciller et les couleurs de vous donner la nausée, vous distinguez avec beaucoup plus de netteté la vingtaine d'hommes en train de se diriger vers vous. Ce sont sans aucun doute ceux dont vous attendiez le retour : le reflet du soleil révèle ostensiblement que leurs lances ont toutes des pointes d'acier, un avantage technologique dont les villageois des environs sont très peu nombreux à bénéficier. Mais ont-ils rapporté ce qui peut vous sauver ? Vous êtes incapable de le discerner à cette distance.

Suivre des yeux leur lente approche porte l'incertitude qui vous tourmente à un tel degré que vous en oubliez temporairement votre douleur bien réelle. Ont-ils réussi à trouver une hyène dorée ? Ont-ils su la capturer sans la tuer ? Vous avez de la peine à imaginer que l'orgueilleux Malal Koumah revienne vous trouver après seulement deux jours s'il n'a pas réussi la quête que vous lui avez assignée au nom de ses ancêtres en présence de ses meilleurs hommes. Serait-il cependant possible qu'il ait été blessé ? Les hyènes dorées sont des prédateurs dangereux, dont la taille approche celle du lion et dont la morsure est plus redoutable encore. Si vous devez tenter l'entreprise dans votre état actuel, toute la magie à votre disposition ne sera sans doute pas suffisante pour réussir. Mais vous n'aurez pas le choix si...

Les détails du groupe se précisent et vos inquiétudes sont balayées par une vision aussi libératrice que les premières pluies à la fin d'une trop longue saison sèche. En tête avance Malal Koumah, aussi fier que si les arbustes desséchés de la savane étaient autant de sujets

l'adulant, aussi droit que si la chaleur écrasante nourrissait sa vigueur. Juste derrière, six de ses hommes portent sur leurs épaules une épaisse perche, à laquelle est attaché à la renverse un grand animal à la fourrure couleur de sable.

Le profond soulagement qui vous emplit ne vous fait pas oublier qu'il va être à nouveau temps de jouer la comédie. C'est une chose dont vous avez pris l'habitude au cours de l'année écoulée, après avoir réalisé que vous ne pouviez plus vous intégrer à une communauté comme si vous n'étiez qu'un individu ordinaire. Mais cette fois, il ne s'agit pas simplement de prétexter la volonté des esprits pour convaincre des villageois impressionnables de vous laisser injecter à leurs enfants les venins magiques qui les protégeront des maladies.

Le coffret sculpté dans lequel vous avez rangé le Bracelet de Commandement est niché entre deux épaisses racines. Vous le ramassez, puis quittez à regret l'abri que procure le vaste feuillage et vous dirigez vers le Rocher Noir. Sa partie émergée est deux fois plus haute qu'un homme et nettement plus large, mélangeant les angles étranges et les surfaces lisses sur lesquelles se reflètent sombrement l'éclat du soleil. Elle fait penser à la carapace d'un scarabée titanesque, d'autant plus intimidante que personne d'autre que vous ne réalisez qu'elle est creuse. Vous vous arrêtez à une dizaine de pas d'elle et attendez l'arrivée de Malal Koumah.

Le chef de tribu poursuit son approche sans ralentir ni hâter le pas, jusqu'à venir s'arrêter juste devant vous. Les traits énergiques de son visage manifestent une satisfaction ouverte, mais sans excès : Malal Koumah n'a jamais douté qu'il réussirait la quête que vous lui aviez assignée. Sa respiration gonfle avec une calme régularité son torse puissant, minutieusement orné de scarifications artistiques. Pour cette chasse, il avait retiré ses parures et trophées, ne conservant rien d'autre que son pagne, son épaisse lance et son bouclier ovale en cuir d'hippopotame, sur lequel vous remarquez de profondes griffures qui n'existaient pas il y a deux jours.

La proximité du Rocher Noir inspire une claire nervosité aux guerriers de Malal Koumah, mais elle n'engourdit pas les réflexes de leur obéissance : sur un geste de leur chef, les hommes qui transportaient la hyène dorée viennent la déposer à vos pieds. Vous observez avec satisfaction que l'animal ne porte que quelques blessures superficielles. Il est en revanche tout à fait épuisé, à la fois par sa capture et par les efforts inutiles qu'il a dû faire pour se libérer ; c'est à peine si quelques grondements rauques échappent par intermittence à sa gueule massive.

- J'ai passé l'épreuve fixée par les esprits, sorcier, vous dit Malal Koumah de sa voix impérieuse. Reconnais-tu à présent que je suis l'héritier légitime d'Askia le Grand ?

- Le sang d'Askia coule dans tes veines, déclarez-vous avec la solennité mystique appropriée. Ce soir, j'offrirai cet animal en sacrifice à son esprit, afin qu'il goûte ta valeur et célèbre les exploits par lesquels tu feras encore vivre son souvenir.

Le désir d'avoir un ancêtre célèbre est un sentiment que vous avez observé partout chez les hommes qui aspirent au pouvoir et à la gloire. Malal Koumah est un chef de tribu respecté,

comme son père et son grand-père avant lui, mais le prestige dont il jouit auprès d'une douzaine de villages ne lui suffit pas. Il veut être le descendant d'un roi légendaire, comme si un tel lien familial était un socle indispensable à ses ambitions.

Le souvenir de votre rencontre initiale vous inspire un amusement que vous prenez soin de ne pas laisser paraître. La rumeur de vos pouvoirs mystérieux ayant éveillé son intérêt, Malal Koumah s'était rendu à Ngemene, où il avait demandé au premier gamin venu – sans doute l'un de ceux qui vous écoutaient tout à l'heure – de le conduire au Rocher Noir. Il avait emporté avec lui un ancien anneau en or, trésor de famille censé prouver qu'il descendait du roi Askia... mais l'avait égaré en chemin et ne s'en était rendu compte qu'au moment où il voulait vous le montrer. Désireux de lui éviter le ridicule autant que de vous garantir ses services, vous avez déclaré que cette disparition était la volonté des esprits, qui souhaitaient qu'il prouve par lui-même la noblesse de son sang.

Vous savez qu'il a bel et bien existé un roi appelé Askia le Grand, mais les légendes qui sont racontées à son sujet semblent avoir depuis longtemps perdu tout lien avec le personnage réel. Les informations plus fiables que vous avez pu recueillir suggèrent que son royaume se trouvait à l'est, aux alentours de la cité de Bukt. Malal Koumah est-il effectivement son descendant ? Ni vous ni les esprits n'en avez aucune idée et le bijou ancien qu'il voulait vous montrer n'y aurait rien changé. Pour être franc, cela vous est entièrement indifférent.

- Tu m'as promis le bracelet magique qui permettait à mon ancêtre de contrôler les Guerriers d'Ivoire, rappelle Malal Koumah.

Le Bracelet et les Guerriers d'Ivoire ont en réalité été créés longtemps après la chute du royaume d'Askia, mais les légendes mélangent les époques aussi librement que les belles femmes de Ngemene marient les couleurs dans leur habillement. Les convictions de Malal Koumah ont la force invincible que leur confère son intérêt personnel et vous avez compris, dès les premiers instants de votre rencontre initiale, qu'il était inutile de chercher à les corriger. Vous ouvrez donc le coffret sculpté et lui présentez son contenu.

- Ce Bracelet de Commandement m'a été confié par les esprits pour que je le remette à l'homme qui aurait hérité du sang et de la vaillance d'Askia le Grand. Noble chef, ceci est ton héritage.

Rendez-vous au **1**.

# 1

## *Trois ans plus tard*

Tout va aussi bien et aussi mal que possible. Telle est la conclusion à laquelle vous venez de parvenir en fumant votre longue pipe dans la fraîcheur de l'aube, sous un ciel resplendissant où achèvent de disparaître les derniers nuages de la saison des pluies.

Comme il l'anticipait, l'esprit du Rocher Noir a su découvrir dans les organes de la hyène dorée le secret d'un remède pour votre maladie. Retrouver la santé vous a demandé de longs mois, mais ce délai n'a pas été aussi frustrant que vous l'anticipiez, car il vous a permis de réfléchir abondamment à l'avenir. À mesure que vous revenait le goût de vivre, vous avez ainsi réalisé que la sédentarité n'est pas une existence que vous êtes prêt à accepter de façon définitive. Vous éprouvez le besoin profond – peut-être indéracinable - de voyager à nouveau et d'atteindre de nouveaux horizons.

Repartir vers l'est est la première possibilité que vous avez écartée. Vous savez que cela vous conduirait en fin de compte à une mer de taille bien plus modeste que celle que vous connaissez, au-delà de laquelle s'étendent des terres mystérieuses en abondance. Mais consacrer de nombreux mois à traverser des régions que vous connaissez déjà ne vous inspire aucun désir et la perspective de peut-être revoir votre village natal suffirait de toute façon à vous dissuader.

Vous pourriez explorer les forêts du sud ou tenter à nouveau de traverser l'océan à l'ouest. L'une et l'autre possibilités promettent suffisamment d'aventures et de découvertes pour de nombreuses années. Vous avez consacré beaucoup de temps à imaginer ce que pourraient être ces voyages, mais une mystérieuse réticence imprégnait toujours ces rêveries. Après de longues réflexions, vous en avez déterminé la cause : le sud et l'ouest vous éloigneraient du défi que vous souhaitez réellement relever.

Le grand désert.

Au cours des années qu'a duré votre voyage, vous avez découvert que son apparence n'était pas aussi uniforme que vous le croyiez lorsque vous étiez enfant. Mais derrière ses divers masques de sable, de pierre et de terre desséchée, vous avez toujours eu conscience du même néant hostile. Le grand désert est ce vide absolu qui barre l'un des côtés du monde. Il dit aux hommes : "Je suis une tombe assez vaste pour vous accueillir tous ; marchez vers le nord et vos os blanchiront en mon sein." Vous avez toujours désiré le faire mentir.

Votre témérité n'étant pas suicidaire, vous n'avez aucune intention de vous lancer dans cette aventure avant d'avoir mis toutes les chances de votre côté. Depuis que la maladie n'accapare plus votre temps et vos pensées, les entrailles souterraines du Rocher Noir – bien plus vastes que sa partie émergée - se sont révélées être une mine de ressources. Les hommes qui ont créé et habité cette étrange demeure étaient clairement des êtres



remarquables. Vous n'êtes pas parvenu à découvrir pourquoi ils ont abandonné les lieux en y laissant tant de précieuses possessions, mais vous n'avez pas lieu de vous en plaindre.

L'une de vos plus remarquables trouvailles consiste en une quinzaine de petits oiseaux qui ressemblent à des hirondelles, mais sont en réalité constitué d'une matière dure, lisse et curieusement légère. Comme les Guerriers d'Ivoire, ce sont des créatures dénuées de sang et de volonté propre. Le fétiche qui les contrôle – une curieuse tablette ovale et lisse, de la taille de la main – vous permet également de voir par leurs yeux, ce qui a considérablement approfondi votre connaissance de la région.

Mais, dans une pièce à laquelle vous n'avez eu accès que récemment, vous avez découvert quelque chose de plus extraordinaire encore : un chariot robuste, jaune comme le sable, tout entier fait de métal et de matières étranges. L'esprit tutélaire des lieux a confirmé ce que vous avez immédiatement pensé en le voyant : tout comme le bateau qui vous a conduit aux Iles Vertes, ce véhicule est capable de se mouvoir sans l'intervention d'aucune force extérieure. Les plaques opaques qui recouvrent son toit sont semblables à celles qui permettent au Rocher Noir de se nourrir de l'énergie du soleil. Malheureusement, le fétiche qui abrite le principe vital du véhicule est défaillant et doit être remplacé.

L'éclat du jour est en train de se faire plus intense et, peu soucieux de cuire dans votre sueur comme un cuissot de chèvre dans sa graisse, vous vous abritez sous le toit de feuillage du grand acacia pour y terminer votre pipe et y réfléchir.

Vous voudriez consacrer tout votre temps et vos efforts à la restauration de ce véhicule qui pourrait vous donner une chance de traverser le grand désert, mais d'autres préoccupations encombrant malgré vous votre esprit.

Les Guerriers d'Ivoire sont des êtres qui, n'était leur blancheur immaculée, pourraient passer à distance pour des hommes ordinaires, seulement un peu plus grands et robustes que la moyenne. De près, la vacuité fixe de leurs visages aux traits à peine esquissés révèle leur absence d'âme. Observant leur grande force et leur endurance inépuisable, vous aviez envisagé de les utiliser comme serviteurs après votre retour des Iles Vertes, mais leur manque total d'initiative et l'incapacité de leurs doigts grossiers à effectuer des manipulations délicates vous a fait mettre l'idée de côté. Ensuite, lorsque la gravité de votre maladie s'est révélée, vous n'avez été que trop heureux d'obtenir l'aide de Malal Koumah en échange du Bracelet de Commandement qui permet de les contrôler.

La crainte de cette mort lente qui vous menaçait ne vous a pas fait totalement négliger le danger qu'il y avait à fournir un tel instrument à l'ambition du chef de tribu. Mais vous pensiez qu'il se représentait de façon exagérée le pouvoir que lui conférerait l'obéissance de ces statues animées. Il n'existait à votre connaissance dans la région qu'une douzaine de Guerriers d'Ivoire dispersés, chacun figé dans la même position depuis l'accomplissement du dernier ordre qu'il avait reçu, bien des années auparavant. La moitié d'entre eux étaient désormais presque incapable de se mouvoir. Avec la moitié restante, Malal Koumah pourrait sans doute intimider les tribus voisines et obtenir de leur part quelques présents et concessions, mais il ne serait pas en mesure de se forger un royaume par la violence.

Malheureusement, vous sous-estimiez le chef de tribu. Il avait depuis longtemps connaissance d'une vaste cave, souterraine et secrète, dans laquelle étaient conservés une soixantaine de Guerriers d'Ivoire en parfait état. Vous ignorez comment il a découvert ce secret, mais il a su parfaitement le conserver : les habitants de la région et vous-mêmes n'avez découvert l'existence de cette armée que lorsque Malal Koumah, utilisant le Bracelet de Commandement que vous lui aviez remis, a entrepris de la faire parader triomphalement à travers un village après l'autre.

Cette démonstration de puissance n'était que le commencement. L'unité de la tribu était depuis longtemps davantage une idée qu'une réalité ; Malal Koumah était contraint de passer par de longues négociations et des compromis pour imposer sa volonté aux divers chefs de village. Désormais, il est un maître incontesté. Des jeunes hommes en nombre croissant doivent rejoindre les rangs de ses soldats, qui passent toutes leurs journées à s'exercer furieusement. Les tribus voisines, alarmées par cette menace évidente, se préparent à entrer en guerre.

Le restant de la matinée s'écoule sans que vos réflexions aboutissent à une quelconque résolution. La restauration du véhicule est ce qui vous importe le plus et la pensée de la remettre à plus tard vous est insupportable. Mais vous vous sentez en partie responsable du bain de sang qui aura certainement lieu si les ambitions de Malal Koumah ne sont pas neutralisées. Existe-t-il un moyen de résoudre à la fois ces deux problèmes ?

Alors que vous vous apprêtez à regagner l'intérieur du Rocher Noir, la réponse se présente sous une forme féminine, qui s'approche calmement à travers la savane assoupie.

Le bref instant où il vous semble que c'est Ayata fait tressaillir votre cœur avec une force surprenante. Les quelques semaines pendant lesquelles vos existences se sont croisées constituent un souvenir auquel vous êtes resté attaché, mais vous avez conscience qu'il est désormais vieux de dix ans. Lorsque vous êtes revenu à Ngemene après votre long séjour dans les Iles Vertes, vous avez eu la sagesse de ne pas chercher à la revoir, sachant qu'elle devait désormais avoir une vie familiale pour laquelle vous ne seriez qu'un intrus gênant.

L'illusion se dissipe très vite. La femme est précédée d'une fillette, qui est à présent en train de lui désigner du doigt le Rocher Noir. Une habitante de Ngemene n'aurait pas besoin d'un tel guide ; Ayata moins que toute autre, car c'est elle-même qui vous a pour la première fois conduit à cet endroit.

Vous décidez de rester à l'ombre de l'acacia pour attendre votre visiteuse. La fillette a rebroussé chemin vers le village et la femme poursuit seule sa progression. Se rapprocher peu à peu du Rocher Noir ne lui inspire aucune appréhension visible et elle semble au contraire le considérer avec intérêt.

Vous-même l'examinez non sans une certaine curiosité. Elle a une trentaine d'années, soit le même âge que vous. Sa robe ample, sans être ouvertement luxueuse, est clairement d'excellente qualité. Sa coiffure est un entrelacs complexe de tresses qu'elle n'a certainement pas pu réaliser par elle-même. Ses seules possessions visibles sont un sac de cuir et une gourde bien remplie.

Vous vous apprêtez à l'interpeller lorsqu'elle vous aperçoit soudain et bifurque dans votre direction. Ses yeux se plongent dans les vôtres et elle vous adresse un sourire lumineux. Pendant les quelques instants où elle franchit la distance qui vous sépare encore, il vous semble qu'une présence se déploie tout à coup autour d'elle pour vous placer sous son emprise. La beauté saisissante de son visage, les courbes captivantes que laisse deviner sa robe et l'élégance gracieuse de sa démarche ne sont que les causes immédiatement visibles de cette impression. Derrière ses traits, il y a une subtilité soyeuse ; sous ses formes, l'inflexibilité du fer ; dans ses mouvements, toutes les passions brûlantes.

- Salut à vous, puissant sorcier, dit-elle en s'arrêtant à quelques pas. Je suis Bassiléna Koumah et j'ai fait un long chemin pour venir vous consulter.

Bassiléna Koumah ? Vous avez déjà entendu mentionner ce nom. C'est une cousine de Malal et également l'épouse du chef d'un village plus grand que Ngemene. N'ayant jamais eu beaucoup d'intérêt pour les rumeurs locales, vous n'en savez pas davantage à son sujet.

- J'espère que votre voyage portera les fruits que vous en attendez, répondez-vous avec circonspection. Quels sont-ils exactement ?

La femme a plongé la main dans son sac comme pour y chercher quelque chose. L'espace d'un fugace instant, une surprise contrariée passe sur son visage comme un nuage tenu devant le soleil. Puis elle renonce à trouver ce qu'elle voulait et sourit de nouveau.

- Mon désir est très simple. Étant moi-même une descendante d'Askia le Grand, je revendique un héritage dont je suis bien plus digne que mon cousin. Je veux que vous m'aidiez à lui arracher le Bracelet qui permet de commander les Guerriers d'Ivoire.

Cette déclaration abrupte vous inspire d'abord de la stupéfaction, puis de la méfiance. Pourrait-il s'agir d'un piège ? Trois ans après votre dernière interaction, Malal Koumah aurait-il été saisi de soupçons à votre égard ? Aurait-il envoyé sa cousine pour sonder vos dispositions ?

Cette pensée déserte votre esprit aussi vite qu'elle y était apparue. Vous n'imaginez pas être capable de lire dans le cœur de Bassiléna Koumah après un bref instant de conversation - vous soupçonnez que des années entières n'y suffiraient peut-être pas - mais vous avez la conviction instinctive que sa volonté n'est pas de nature à se soumettre à celle d'un autre.

- Pour quelle raison désirez-vous commander aux Guerriers d'Ivoire ? Pour conquérir les tribus voisine et ressusciter l'empire d'Askia ?

Bassiléna écarte cette possibilité d'un geste emphatique de dédain. Vous remarquez à cette occasion qu'un mince poignard cuivré est sanglé à son avant-bras.

- Il n'y a que la prétention insensée de Malal pour s'imaginer qu'une telle chose soit possible. Les Guerriers d'Ivoire peuvent lui permettre de remporter des batailles, mais pas de contrôler un royaume. Quant à son armée humaine, elle est à la fois trop peu nombreuse pour suffire à la tâche et trop importante pour être entretenue sans dommage. En enrôlant

tant de jeunes hommes vigoureux, Malal prive tous les villages de la tribu d'une main-d'œuvre dont ils ont besoin. En accaparant tant de nourriture et de ressources, il les pousse peu à peu vers la disette et la ruine. Une catastrophe se prépare que je veux empêcher.

L'assurance est clairement un trait qu'elle partage avec son cousin. Même si elle ne maîtrise pas comme lui les arts de la chasse et de la guerre, votre intuition vous souffle qu'elle dispose de ressources qu'il ne faut pas sous-estimer. Vous réalisez en même temps que vous venez de trouver une possible solution à votre double problème.

- Askia le Grand a laissé un autre héritage que le Bracelet de Commandement, improvisez-vous, mais les esprits m'interdisent de le remettre à quelqu'un qui ne le mérite pas véritablement. Acceptes-tu d'entreprendre une quête pour prouver ta valeur ?

- Je ne serais pas venu si je n'y étais pas prêt.

Vous lui décrivez donc le fétiche dont vous avez besoin : un objet métallique en forme d'étoile, grand comme la main, rouge comme un coucher de soleil ou comme vos cheveux.

Les récits de l'esprit du Rocher vous ont appris que cet objet magique était assez commun à une époque. Au cours de vos investigations et avec l'aide de vos hirondelles, vous avez identifié trois endroits où il devrait être encore possible d'en trouver un exemplaire. Vers lequel allez-vous envoyer Bassiléna Koumah ?

Le premier est un oiseau grand et creux, dont la carcasse gît près des rives du Ngal. Aussi difficile que cela soit à croire, il semblerait qu'il permettait aux hommes d'antan de voler dans le ciel. Ce qui est en revanche certain, c'est qu'il sert aujourd'hui d'ancre à un vieux lion solitaire. Si vous indiquez cette destination à Bassiléna, rendez-vous au **15**.

Le deuxième est une nécropole de métal, où sont entassés pêle-mêle les vestiges de véhicules magiques. Les habitants de la région racontent à son sujet des histoires terrifiantes qui ne sont pas totalement dénuées de réalité. Vous avez pu découvrir que d'étranges créatures rôdent jour et nuit parmi les monceaux de fer grinçant. Tout comme les Guerriers d'Ivoire, leur vie semble d'essence magique, mais leur apparence est beaucoup plus monstrueuse et elles possèdent une volonté propre. Vous avez pu vérifier de façon incontestable leur dangerosité, car l'une d'elles a saisi et broyé comme un fétu une hirondelle que vous aviez un peu trop approchée. Si vous y envoyez Bassiléna, rendez-vous au **25**.

Le troisième est une curieuse hutte, dont la paroi lisse et courbe évoque la carapace d'une énorme tortue. Vous avez acquis la certitude qu'il s'agit d'un bâtiment assez similaire au Rocher Noir. Il y réside d'ailleurs un sorcier, mais celui-ci n'entretient pas avec les villages des environs des relations aussi amicales que vous-même. Il y a un an de cela, vous avez tenté de nouer le contact, mais il vous a chassé de façon fort hargneuse. Si vous pensez que Bassiléna aura davantage de succès, rendez-vous au **35**.

## 2

Magane se dirige sans attendre vers l'endroit que vous lui avez indiqué et l'atteint un peu avant que le soleil ne se couche. Il passe la nuit en sécurité dans les branches d'un arbre et se met en chasse aussitôt que l'aube vient éclairer le ciel.

Vous suivez sa progression méthodique le long des hautes herbes qui bordent le fleuve. Vous-même scrutez attentivement le sol à travers les yeux de vos hirondelles, mais sans déceler la moindre forme serpentine.

La matinée est à moitié écoulée et Magane poursuit ses recherches avec une patience impressionnante. Lorsque sa lance s'abat tout à coup, le mouvement est si vif que vos yeux ne le saisissent pas vraiment. L'espace d'un instant, il vous semble qu'il n'a rien fait d'autre qu'enfoncer la pointe de son arme dans le sol. Puis une longue queue brunâtre se met à fouetter l'air furieusement et vous réalisez qu'il vient d'empaler une vipère ardente !

Le reptile est mortellement blessé et ses convulsions agonisantes ne durent guère. Une fois mort, Magane lui tranche soigneusement la tête, puis prend le chemin du retour. Le soleil a à peine dépassé son zénith lorsque vous le voyez approcher à nouveau du Rocher Noir.

- J'ai réussi la quête, vous déclare-t-il aussi calmement que si sa vie n'avait jamais été en danger.

- Les esprits reconnaissent ta valeur, répondez-vous. Voici l'héritage qu'ils accordent à ta destinée.

Pendant son absence, vous avez eu le temps de rechercher parmi les fétiches qui sont entreposés dans le Rocher Noir. Leur nombre a nettement diminué au cours de ces dernières années, car vous avez cannibalisé beaucoup d'eux pour œuvrer à la réparation de votre véhicule. Mais vous en avez finalement identifié trois qui pourraient donner à Magane une chance de triompher de Bassiléna.

Le premier est la Couronne du Soleil, dont la matière étrangement cristalline diffuse de la lumière lorsqu'elle est activée. Son intensité maximale, qui ne peut être activée qu'un bref instant une seule fois par jour, est absolument aveuglante. (Rendez-vous au **18**)

Viennent ensuite ce que vous avez baptisé les Jambières de l'Antilope. Ce sont en réalité de curieuses structures faites d'anneaux, de tendons et de minces cylindres. Lorsqu'elles sont correctement portées - des chevilles jusqu'à mi-cuisse - elles multiplient la force des jambes de leur utilisateur, lui permettant d'effectuer des bonds prodigieux. (Rendez-vous au **24**)

La dernière possibilité est la Chaîne d'Argent. Elle consiste en deux parties : un lanceur et un projectile. Le lanceur - dont la portée est considérable - est un cylindre qui tient dans la main et s'active d'une simple pression. Les projectiles - vous en avez une dizaine à fournir à Magane - ont initialement l'apparence de petites sphères argentées. Mais lorsque l'une d'elle percute durement une surface, elle se métamorphose en une longue et mince corde

qui s'enroule étroitement autour de sa proie. Les cordes sont presque indestructibles et seul un bouton situé sur le lanceur permet de desserrer leur étreinte. (Rendez-vous au **38**)

Quel que soit votre choix, vous passez ensuite un long moment à lui en faire maîtriser le fonctionnement. Vous lui fournissez également tous les détails utiles concernant le Bracelet de Commandement.

Notez l'objet que vous remettez à Magane, puis rendez-vous au paragraphe adéquat.

### 3

Les réflexes de Magane et la vitesse que lui confèrent les Jambières de l'Antilope lui permettent d'esquiver aisément les Guerriers d'Ivoire, mais ce n'est pas la seule menace à laquelle il fait face. Bassiléna porte le Sifflet d'Or à ses lèvres et un hurlement suraiguë frappe soudain le jeune homme de plein fouet. Étourdi, il tente malgré tout de continuer son approche, mais son sens de l'équilibre l'a déserté et son saut suivant le fait chuter brutalement au sol. Avant qu'il ne puisse se redresser, les Guerriers d'Ivoire l'entourent.

Vous détournez les yeux de la brutale mise à mort de Magane. Vous ne pouvez plus rien faire pour lui, ni contre Bassiléna. Sitôt qu'elle aura examiné les Jambières, elle saura le rôle que vous avez joué dans cette attaque contre elle. Sa vengeance sera implacable et vous devez fuir sans l'attendre.

Affronterez-vous le grand désert sans l'aide du véhicule magique ou irez-vous d'abord vous réfugier dans la cité de Kar ? Quoi qu'il en soit, il est peu probable que l'avenir vous réserve d'atteindre les terres mystérieuses du nord.

### 4

Magane se dirige sans attendre vers l'endroit que vous lui avez indiqué. Il atteint le Ngal juste avant que le soleil ne se couche, le franchit à la nage et passe ensuite la nuit en sécurité dans les branches d'un arbre. L'aube commence à peine à éclairer le ciel lorsqu'il se remet en route.

La matinée est à moitié écoulée lorsqu'il atteint la zone que vous lui avez indiquée. Vous faites virevolter l'une de vos hirondelles devant lui pour lui indiquer qu'il est arrivé, car il n'y a à vrai dire aucun point de repère qui puisse le lui indiquer : la surface du sol est aussi aride

que plane et la végétation est presque inexistante. C'est véritablement là le seuil du grand désert.

Magane entreprend d'examiner méthodiquement les environs, la pointe de sa lance dirigée vers le bas. Vous-même scrutez attentivement la terre ensablée à travers les yeux de vos hirondelles, mais sans y déceler la moindre forme serpentine.

Le temps passe et Magane poursuit ses recherches avec une patience impressionnante, en dépit de la chaleur qui ne cesse d'augmenter.

Sans le moindre avertissement, une longue forme brunâtre apparaît soudain près du pied du jeune homme et frappe avec la vivacité d'un fouet ! Presque simultanément, la lance s'abat. Les deux mouvements s'exécute de façon si foudroyante que vous ne les comprenez pas réellement avant qu'ils soient achevés.

Une immobilité totale succède à cette attaque réciproque. Un frémissement vous parcourt la peau lorsque vous découvrez que le serpent a pu enfoncer ses crochets dans la cheville de Magane. La morsure de la vipère ardente est mortelle !

Mais la lance du jeune homme s'est révélée l'être plus encore : sa pointe acérée a frappé juste derrière la tête, la sectionnant presque et tuant le reptile sur le coup. Est-il possible qu'il n'ait pas eu le temps d'injecter une grande quantité de son venin ?

Magane s'accroupit, retire de chair les crochets effilés, puis achève de séparer la tête du reste du corps et range dans son sac le trophée que vous lui avez demandé. Puis il rebrousse chemin dans la direction de votre demeure comme s'il ne s'était rien passé de grave, d'une allure tout juste un peu plus lente qu'elle ne l'était à l'aller.

Vous partez à sa rencontre, craignant que les effets du venin ne finissent par avoir raison de sa robustesse. Guidé par vos hirondelles, vous parvenez à le trouver juste avant la tombée de la nuit, fiévreux et affaibli. Vous lui injectez l'antidote approprié et, après une nuit de sommeil que vous passez en plein air, le jeune homme paraît déjà presque rétabli. Une fois revenus au Rocher Noir, vous inspectez à nouveau sa plaie. Son aspect n'est guère engageant, mais Magane refuse obstinément de demeurer assez longtemps pour recevoir des soins complets.

- J'ai réussi la quête, vous répète-t-il avec autant de calme que si elle n'avait pas failli lui coûter la vie, et je désire à présent accomplir ce pour quoi je suis venu.

- Les esprits reconnaissent ta valeur, finissez-vous par répondre. Voici l'héritage qu'ils accordent à ta destinée.

Pendant son absence, vous avez eu le temps de rechercher parmi les fétiches qui sont entreposés dans le Rocher Noir. Leur nombre a nettement diminué au cours de ces dernières années, car vous avez cannibalisé beaucoup d'eux pour œuvrer à la réparation de votre véhicule. Mais vous en avez finalement identifié trois qui pourraient donner à Magane une chance de triompher de Bassiléna.

Le premier est la Couronne du Soleil, dont la matière étrangement cristalline diffuse de la lumière lorsqu'elle est activée. Son intensité maximale, qui ne peut être activée qu'un bref instant une seule fois par jour, est absolument aveuglante. (Rendez-vous au **18**)

Viennent ensuite ce que vous avez baptisé les Jambières de l'Antilope. Ce sont en réalité de curieuses structures faites d'anneaux, de tendons et de minces cylindres. Lorsqu'elles sont correctement portées - des chevilles jusqu'à mi-cuisse - elles multiplient la force des jambes de leur utilisateur, lui permettant d'effectuer des bonds prodigieux. (Rendez-vous au **24**)

La dernière possibilité est la Chaîne d'Argent. Elle consiste en deux parties : un lanceur et un projectile. Le lanceur - dont la portée est considérable - est un cylindre qui tient dans la main et s'active d'une simple pression. Les projectiles - vous en avez une dizaine à fournir à Magane - ont initialement l'apparence de petites sphères argentées. Mais lorsque l'une d'elle percute durement une surface, elle se métamorphose en une longue et mince corde qui s'enroule étroitement autour de sa proie. Les cordes sont presque indestructibles et seul un bouton situé sur le lanceur permet de desserrer leur étreinte. (Rendez-vous au **38**)

Quel que soit votre choix, vous passez ensuite un long moment à lui en faire maîtriser le fonctionnement. Vous lui fournissez également tous les détails utiles concernant le Bracelet de Commandement.

Notez l'objet que vous remettez à Magane et le fait qu'il est blessé, puis rendez-vous au paragraphe adéquat.

## 5

Voyant le jeune homme courir vers elle, la lance à la main, Basiléna hurle à ses serviteurs sans âme de la défendre, mais ils restent immobiles. L'entrave magique lui immobilise les bras contre le corps et le Bracelet de Commandement est trop éloigné de ses lèvres pour qu'elle puisse s'en servir ! Réalisant le danger dans lequel elle se trouve, elle tente d'activer le Sceptre d'Annulation qu'elle porte sur elle. Mais, juste avant qu'elle ne puisse y parvenir, le jeune homme parvient jusqu'à elle et, sous le regard indifférent des Guerriers d'Ivoire, pose la pointe acérée de sa lance contre sa poitrine. Basiléna n'a pas d'autre choix que de se rendre.

Magane ôte à sa prisonnière le Bracelet de Commandement, le Sceptre d'Annulation et son poignard de cuivre. Elle reste immobile et droite, avec autant d'élégance qu'il est possible d'en montrer dans une telle situation. Elle s'attend visiblement à être mise à mort et souhaite affronter cet ultime instant avec dignité. Une fois qu'elle est totalement désarmée, ils restent un instant face-à-face, aussi immobiles que les créatures magiques qui les entourent.



Puis Magane exerce une pression du doigt sur son lanceur cylindrique et la corde argentée qui retenait Basiléna se desserre pour tomber à ses pieds. Alors qu'elle le regarde avec une surprise mêlée de fierté, il fait un geste de la main vers le lointain :

- Pars. Va-t-en, quitte la région. Expie tes crimes si tu en es capable. Ne reviens jamais ou tu mourras.

Basiléna le toise encore un instant, puis, sans répondre un mot, elle se détourne et part vers le nord.

Rendez-vous au **20**.

## 6

La blessure est vieille de trois ans, mais elle n'a jamais parfaitement guérie et elle sauve à présent la vie de Kassi. Il faut à Magane un instant de trop pour ramasser la lance, se redresser et la jeter. Le projectile meurtrier manque l'adolescente de la largeur d'une main. Avant que Magane ne puisse réitérer sa tentative, Kassi a disparu dans les ténèbres, le laissant seul avec les créatures sans âme qui ne lui obéiront plus jamais.

Rendez-vous au **50**.

## 7

Kassi ne s'attarde pas une fois que vous lui avez remis le créateur d'illusions. Magane réside en ce moment dans un village éloigné d'une journée de marche. La jeune fille retourne à Ngemene, où vous la voyez rassembler rapidement quelques affaires, puis se remet en marche sans attendre.

Elle parvient à destination le lendemain après-midi. La hutte dans laquelle réside Magane ne serait pas difficile à identifier, quand bien même une demi-douzaine de guerriers humains ne monteraient pas la garde autour d'elle : elle se dresse à l'écart du village et, sans être exactement luxueuse, se distingue par la qualité soignée de sa conception. Kassi se cache à bonne distance pour observer les parages.

Vos hirondelles vous révèlent rapidement que Magane ne se trouve pas dans sa hutte. Il est dans le village, en train de rendre une sentence dans une affaire tout à fait banale de querelle domestique. Vous ne pouvez pas communiquer cette information à Kassi, mais elle semble avoir deviné qu'elle a du temps devant elle.

Les affaires qu'elle a emporté de Ngemene incluent un sac de poudre blanche comme la craie et une gourde d'eau. L'adolescente les mélange pour en tirer une sorte de peinture, dont elle se recouvre ensuite la peau avec application. Vous l'observez avec surprise, vous demandant ce qu'elle cherche à accomplir.

Le soleil descend peu à peu vers l'horizon. Ayant achevé son curieux déguisement, Kassi programme à présent les créatures insectiles, les envoyant se placer aux alentours de la hutte. Puis elle attend.

La nuit est tombée lorsque Magane regagne enfin sa hutte, accompagné de deux Guerriers d'Ivoire. Aussitôt qu'elle l'aperçoit, la jeune fille entreprend de se rapprocher discrètement, tirant le meilleur parti de la modeste végétation pour continuer de dissimuler sa présence. Lorsque Magane atteint le seuil de sa demeure, elle passe à l'action.

Tout à coup, une horde de spectres blafards jaillissent du vide pour encercler l'entrée de la hutte. Terrorisés, les gardes s'enfuient en courant lorsqu'ils voient leurs lances traverser ces apparitions nocturnes comme si elles n'existaient pas. Magane lui-même s'immobilise, en proie à un effroi superstitieux.

Si vous aviez donné à Basiléna le Sceptre d'Annulation, rendez-vous au **12**.

Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **29**.

## 8

Malheureusement, Magane porte toujours sur lui les Jambières que vous lui avez offerte. En un bond puissant, il réussit à atteindre l'adolescente qui s'enfuyait, l'agrippe par le bras et l'arrache à la corde à laquelle elle s'agrippait. Kassi chute la tête la première et la hauteur à laquelle elle était parvenue est suffisante pour la tuer instantanément.

Quelque chose se brise en vous lorsque vous voyez mourir l'adolescente. Vous descendez dans les entrailles les plus profondes du Rocher Noir, où sont entreposées des armes terrifiantes que vous avez étudiées sans jamais oser vous en servir. Vous les rassemblez, les placez dans le coffre de votre voiture et partez en direction du village où se trouve Magane. Avant que cette nuit ne s'achève, vous aurez mis un terme définitif aux conséquences de vos erreurs répétées.

Et demain, si vous êtes encore en vie, vous irez à la rencontre de la mort que le grand désert vous réserve depuis toujours.

## 9

À défaut de lance, Magane possède le fétiche que vous aviez donné à Bassiléna voilà six ans. Il le porte à ses lèvres et un cri impossiblement strident déchire l'air de la nuit. Frappée de plein fouet par cette agression sonore, Kassi laisse échapper la corde qu'elle tenait et chute la tête la première. La hauteur à laquelle elle était parvenue est suffisante pour la tuer instantanément.

Quelque chose se brise en vous lorsque vous voyez mourir l'adolescente. Vous descendez dans les entrailles les plus profondes du Rocher Noir, où sont entreposées des armes terrifiantes que vous avez étudiées sans jamais oser vous en servir. Vous les rassemblez, les placez dans le coffre de votre voiture et partez en direction du village où se trouve Magane. Avant que cette nuit ne s'achève, vous aurez mis un terme définitif aux conséquences de vos erreurs répétées.

Et demain, si vous êtes encore en vie, vous irez à la rencontre de la mort que le grand désert vous réserve depuis toujours.

## 10

### *Trois ans plus tard*

Le soleil a commencé à décliner dans le ciel ardent lorsque vous informez les gamins que vous étiez en train d'examiner qu'ils peuvent retourner à Ngemene. Ils ne sont que trop heureux de le faire : vos rituels les impressionnaient lorsqu'ils étaient plus jeunes, mais ils y sont désormais si habitués qu'ils les trouvent ouvertement ennuyeux.

Vous êtes vous-même plutôt soulagé de les voir s'éloigner, dans un vacarme tel qu'ils en dérangent toute la savane, car leur agitation croissante commençait à mettre votre propre patience à forte épreuve. Il ne s'agissait pourtant que d'effectuer quelques tests fort rapides, visant à vérifier que l'effet des rituels passés les protègent toujours contre les maladies.

Veiller à la bonne santé de tout un village n'est clairement pas votre vocation. Ngemene dispose très heureusement d'une sage-femme compétente, mais cela n'empêche pas votre

rôle de guérisseur de vous peser de plus en plus au fil des ans. Vous ne jugeriez pas convenable d'y renoncer tant que vous habitez à proximité du village, mais le moment où vous en serez enfin débarrassé sera un véritable soulagement !

Malheureusement, la situation ne s'est pas autant améliorée que vous l'escomptiez il y a trois ans. Le fétiche en forme d'étoile était essentiel pour rendre la vie au véhicule magique, mais il était loin d'être suffisant. Vous avez dû effectuer sur toutes les parties qui le composent une quantité vertigineuse de réparations et de manipulations complexes. L'esprit du Rocher vous a apporté une aide aussi constante qu'indispensable, mais même son savoir immense ne suffit à aplanir toutes les difficultés. Le fonctionnement du véhicule exige certains matériaux et certains liquides qu'il est difficile de se procurer ou de produire.

Quant à la maîtresse des Guerriers d'Ivoire, elle s'est révélée être une telle calamité que vous pensez avoir peut-être eu tort de l'aider à renverser son prédécesseur.

Bassiléna ne mentait pas en vous disant qu'elle n'avait aucune intention de se tailler un royaume. Sitôt la tribu placée sous son contrôle absolu, elle a dispersé la quasi-totalité de l'armée, ne conservant qu'une poignée de guerriers qui lui étaient personnellement fidèles. La disette et le conflit avec les autres habitants de la région ont pu être de justesse évités.

Mais il n'a pas fallu longtemps pour que l'exercice d'un pouvoir aussi considérable dévoile tout ce que la nature de Bassiléna Koumah avait de déplaisant. Moins d'une semaine après son entrée en possession du Bracelet, son époux mourrait dans de terribles souffrances, visiblement empoisonné. Quelques jours plus tard, elle réquisitionnait une considérable main-d'oeuvre pour se faire construire une vaste et somptueuse demeure, presque comparable aux palais de l'ancien temps. Et, depuis que cette résidence est achevée, elle n'a plus cessé de faire pleuvoir des exigences aussi extravagantes qu'écrasantes. Les villages doivent consacrer tant d'effort à lui fournir par la production ou le commerce les objets de luxe qu'elle désire qu'ils peuvent tout juste encore assurer leur propre subsistance. Les Guerriers d'Ivoire châtient impitoyablement tous ceux qui tentent de s'élever contre leur maîtresse. Quant aux jeunes hommes dont elle requiert périodiquement la compagnie, la manière dont elle les traite est une chose à laquelle vous n'aimez pas réfléchir.

L'écho de piailleries stridentes vous tire abruptement de vos désagréables réflexions. Vous pensiez que les gamins s'étaient suffisamment éloignés pour être hors de portée de voix, mais il n'en est clairement rien. Quelle est donc la cause de ce sursaut bruyant d'excitation ?

Vous distinguez au loin leur groupe immobile, regroupé autour d'une silhouette un peu plus grande. Est-ce un adulte du village ? Les bras des enfants s'agitent dans toutes les directions, mais tout particulièrement dans la vôtre.

Un étrange sentiment de déjà-vu s'empare de vous lorsque l'individu se détache de la masse qui l'entoure et s'avance dans votre direction. C'est un jeune homme d'une vingtaine d'années et il vous est absolument inconnu. Il est vêtu d'un simple pagne, porte un sac léger en bandoulière et tient une lance effilée à la main. De curieux symboles ont été tracés avec une peinture claire sur son visage, son torse et ses bras.

Son regard alerte vous repère alors qu'il est encore à bonne distance et il oblique dans votre direction. Pendant un instant, vous trouvez quelque chose d'animal à sa silhouette mince et vigoureuse, qui foule la savane à grandes enjambées. Mais, à mesure qu'il s'approche, cette impression est remplacée par une autre toute différente. Dans les traits abrupts de son visage, dans la manière vive dont ses yeux saisissent ce qui l'entoure, dans la régularité de sa démarche, vous lisez une résolution qui ne se laisse pas facilement détourner de son but. Et, lorsqu'il s'arrête juste devant vous, la franchise qui transparaît dans son expression est si forte qu'elle en est presque éblouissante.

- Je suis Magane, déclare-t-il simplement, et je viens du village d'Aratou.

Aratou se situe dans les régions plus verdoyantes du sud. C'est une petite communauté qui n'est apparentée à aucune tribu importante et vous ne savez à peu près rien à son sujet.

- Je ne connais ni l'identité ni l'origine de mes parents. Ma mère est apparue un jour dans le village, gravement blessée, et m'a confié à ses habitants juste avant de mourir. Rien n'indiquait d'où elle provenait et j'étais encore bien trop jeune pour parler. Mais elle avait attaché autour de mon cou le talisman en or que voic...

Un air de désarroi absolu se peint abruptement sur son visage. Autour de son poignet gauche, qu'il vient de lever comme pour illustrer son récit, ne se trouve qu'un bracelet de cuir tout à fait quelconque. Vous résistez non sans mal au vertige que vous inspire le sentiment de revivre la même scène pour la troisième fois.

- Les objets n'ont pas d'importance, tranchez-vous pour parvenir plus vite au sujet qui vous intéresse. Aussi précieux soient-ils, ils ne sont que des symboles, des soutiens ou un luxe superflu. L'important est ce que contient le coeur. Quel désir y a-t-il dans le tien, jeune homme ?

Vos paroles tirent Magane de son trouble et il vous répond d'une voix aussi ferme que lors de ses premières paroles :

- Des voyageurs de passage à Aratou m'ont parlé de votre sagesse et j'ai voulu vous demander de me révéler la destinée qui m'était réservée. Mais, à présent que j'ai vu le malheur qui règne dans les villages de cette région, je pense que je possède ma réponse. Je désire faire oeuvre de justice en chassant la mauvaise femme qui règne sur cette tribu. Acceptez-vous de m'apporter votre aide ?

Les rumeurs qu'il a entendues ne devaient pas mentionner le fait que c'est votre prétendue sagesse qui a placé cette mauvaise femme sur le trône. Mais, comme Bassiléna il y a trois ans, ce jeune homme vient de vous offrir une chance de résoudre vos deux problèmes à la fois. Vous devez la saisir, tout en tirant la leçon de vos erreurs passées.

- Je t'apporterai mon aide si tu me prouves que tu la mérites, déclarez-vous d'une voix sentencieuse. Mais tu devras également me faire une promesse. Le pouvoir de Bassiléna Koumah lui vient d'un bracelet magique qu'elle porte constamment au poignet. Tu devras le

détruire ou le jeter dans le fleuve. Ce fétiche est trop dangereux pour être entre les mains d'un mortel.

- J'en fais la promesse.

- Alors écoute-moi bien, car je vais te révéler la tâche que m'inspirent les esprits pour mettre ta valeur à l'épreuve.

Avant de pouvoir fonctionner, les entrailles de votre véhicule ont besoin d'être irriguées par un liquide étrange, que vous avez passé beaucoup de temps à élaborer à partir de multiples ingrédients. Mais une unique substance vous fait encore défaut et paralyse votre travail. Ce n'est qu'il y a quelques semaines, après de nombreuses expériences et de longues réflexions, que l'esprit du Rocher a déterminé qu'elle pouvait se trouver dans le venin de la vipère ardente.

Cela ne vous simplifie guère la tâche, car les vipères ardentes - outre qu'elles sont extraordinairement dangereuses - sont des animaux assez rares, qui savent très bien se dissimuler en dépit de leur grande taille. En déployant toutes vos hirondelles, vous êtes finalement parvenu à identifier deux zones - curieusement différentes - où il est possible de trouver quelques-uns d'entre elles. Laquelle allez-vous indiquer à Magane ?

La première se situe sur les rives du Ngal, où les vipères se cachent parmi les plantes qui bordent le fleuve. (Rendez-vous au **2**)

La deuxième se situe au-delà, en bordure du grand désert, où elles restent tapies sous le sable pour guetter leurs proies. (Rendez-vous au **4**)

## 11

Par l'intermédiaire de vos hirondelles, vous suivez aisément les actions de Bassiléna au cours des jours qui suivent.

Après avoir regagné son village, elle sollicite une audience auprès de son puissant cousin. Bien qu'il soit très affairé à entraîner son armée, Malal Koumah ne refuse pas. La rencontre se déroule dans sa propre hutte, plus vaste et somptueusement ornée qu'aucune autre dans la région.

Le toit de chaume de la demeure n'est pas un obstacle aux yeux de vos hirondelles et vous pouvez suivre avec précision la scène qui se déroule à l'intérieur.

Malal est assis sur un trône imposant, paré des dépouilles de nombreux animaux. Sa parenté permet à Bassiléna de disposer également d'un siège pour cette audience, mais il

est beaucoup plus modeste. Leurs entourages sont restés à l'extérieur, mais quatre Guerriers d'Ivoire observent l'entretien de leurs yeux qui ne cillent jamais.

Pendant un long moment, Bassiléna ne fait rien d'autre qu'entretenir son cousin de sujets divers et complexes dans le but d'engourdir sa vigilance. Largement hors de portée de ses effets, vos hirondelles saisissent le moment précis où elle active le Sceptre d'Annulation.

Au milieu d'une phrase, Bassiléna se lève brusquement, dégaine son poignard cuivré et se jette sur son cousin. Celui-ci est tellement habitué à la loyauté de ses serviteurs sans âme que son réflexe immédiat est de leur ordonner de le défendre. Lorsqu'ils restent absolument sans réaction, sa surprise est telle que Bassiléna parvient presque à le tuer.

Mais même si la poursuite de ses ambitions a détourné Malal Koumah de son entraînement de son guerrier, il reste un homme redoutablement expérimenté. Esquivant l'attaque trop peu précise de sa cousine, il lui agrippe le poignet, retourne l'arme contre elle et lui en transperce le ventre. Bassiléna s'effondre sans vie à ses pieds.

Lorsque le regard du chef de tribu se tourne vers le Sceptre d'Annulation, vous comprenez qu'il ne lui faudra pas longtemps pour deviner d'où il vient. Vous allez devoir quitter le Rocher Noir en toute hâte, avant qu'il n'envoie les Guerriers d'Ivoire pour le détruire et vous ôter la vie.

Affronterez-vous le grand désert malgré votre manque total de préparation ou irez-vous d'abord vous réfugier dans la cité de Kar ? Quoi qu'il en soit, il est peu probable que l'avenir vous réserve d'atteindre les terres mystérieuses du nord.

## 12

Magane conserve suffisamment ses esprits pour activer le Sceptre d'Annulation qu'il a pris à Bassilena, ce qui fait disparaître aussitôt les illusions les plus proches. Voyant que son fétiche le protège de ces apparitions spectrales, Magane perd l'essentiel de la crainte qu'elles lui inspiraient.

S'il possède les Jambières de l'Antilope, rendez-vous au **34**.

S'il possède la Couronne du Soleil, rendez-vous au **37**.

S'il ne possède aucun des deux, rendez-vous au **39**.

## 13

Magane est d'une grande agilité, mais sa blessure à la cheville rend ses mouvements moins vifs qu'ils ne le seraient d'ordinaire. Il réussit à franchir la barrière des Guerriers d'Ivoire et à parvenir jusqu'à la litière, mais la main terriblement puissante de l'un des serviteurs sans âme se referme sur son bras avant qu'il ne puisse atteindre Bassiléna. Incapable d'échapper à cet étau, le jeune homme a le réflexe de frapper son assaillant, mais la lame glisse contre la carapace de celui-ci sans lui infliger le moindre dommage. Les autres Guerriers d'Ivoire convergent sur lui, l'ayant désormais identifié comme une menace immédiate pour leur maîtresse.

Vous détournez les yeux de la brutale mise à mort de Magane. Vous ne pouvez plus rien faire pour lui, ni contre Bassiléna. Sitôt qu'elle aura retrouvé la vue et examiné la Couronne, elle saura le rôle que vous avez joué dans cette attaque contre elle. Sa vengeance sera implacable et vous devez fuir sans l'attendre.

Affronterez-vous le grand désert sans l'aide du véhicule magique ou irez-vous d'abord vous réfugier dans la cité de Kar ? Quoi qu'il en soit, il est peu probable que l'avenir vous réserve d'atteindre les terres mystérieuses du nord.

## 14

Voyant le jeune homme courir vers elle, la lance à la main, Bassiléna hurle à ses serviteurs sans âme de la défendre, mais ils restent immobiles. L'entrave magique lui immobilise les bras contre le corps et le Bracelet de Commandement est trop éloigné de ses lèvres pour qu'elle puisse s'en servir !

Mais Bassiléna a trop de sang-froid pour que la panique lui fasse perdre ses moyens. Bien qu'elle limite considérablement ses mouvements, la Chaîne d'Argent ne peut l'empêcher de s'emparer du Sceptre d'Annulation qu'elle porte sur elle. Bassiléna active sa puissance minimale, de ne façon à affecter que la corde qui l'enserme. Celle-ci se détache aussitôt pour tomber à ses pieds. Bassiléna porte ensuite le Bracelet de Commandement à ses lèvres :

- Protégez-moi ! Tuez cet homme !

Magane fait un ultime effort, projetant sa lance vers la femme qu'il est venu vaincre. La trajectoire est d'une précision parfaite, mais l'un des Guerriers d'Ivoire s'interpose et le projectile se fracasse contre sa poitrine. Puis les serviteurs sans âme de Bassiléna se précipitent vers le jeune homme.



Vous détournez les yeux de la brutale mise à mort de Magane. Vous ne pouvez plus rien faire pour lui, ni contre Bassiléna. Sitôt qu'elle aura examiné la Chaîne d'Argent, elle saura le rôle que vous avez joué dans cette attaque contre elle. Sa vengeance sera implacable et vous devez fuir sans l'attendre.

Affronterez-vous le grand désert sans l'aide du véhicule magique ou irez-vous d'abord vous réfugier dans la cité de Kar ? Quoi qu'il en soit, il est peu probable que l'avenir vous réserve d'atteindre les terres mystérieuses du nord.

## 15

Vos hirondelles peuvent voler si haut dans le ciel qu'elles deviennent presque impossibles à apercevoir, tout en étant elles-mêmes capables de distinguer avec une grande précision tout ce qui se passe au sol. À travers leurs yeux, vous suivez le parcours de Bassiléna une fois qu'elle vous a quitté.

Vous êtes surpris de voir qu'elle retourne d'abord à Ngemene, où le chef de village lui offre avec empressement une hutte où passer la nuit. Le lendemain, elle fait l'acquisition d'une chèvre et part vers le nord en la tirant au bout d'une corde, sous les regards médusés des villageois.

Suivant vos indications, elle parvient sans mal dans les parages du grand oiseau gisant au sol. Là, elle attache solidement la chèvre à un arbuste, puis tire une fiole de terre cuite de son sac et la force à en avaler le contenu. Elle se hâte ensuite de s'éloigner.

Le temps passe et la chèvre émet des bêlements tourmentés. Alors que le soleil commence à se rapprocher de l'horizon, vous voyez tout à coup le lion émerger de la tanière qu'il s'est approprié. Il est d'une carrure massive, mais l'âge a clairement diminué ses forces et doit lui être pénible de chasser. La proie facile que lui a offerte Bassiléna est une tentation irrésistible. Il l'égorge et la dévore, n'en laissant que les os.

L'ouïe de vos hirondelles est loin d'être aussi fine que leur vue, mais elle saisit sans mal les rugissements de douleur qui sont arrachés au fauve tout au long de la nuit, tandis que le poison qu'elle avait fait avaler à la chèvre lui ronge les entrailles. Lorsque le lendemain se lève, l'animal gît sans mouvement au seuil de son antre. Voyant cela, Bassiléna quitte l'endroit où elle était cachée et s'approche.

C'est alors que son manque d'expérience en matière de chasse lui fait commettre une erreur. Voyant le lion à l'agonie, elle décide de l'achever et se penche sur lui en tirant son poignard. Mais l'instinct de survie donne à ce moment à l'animal la force d'un dernier geste : sa patte puissante se détend et ses griffes labourent le bras de Bassiléna. Une gerbe de sang

vient asperger le sol desséché tandis qu'elle se jette en arrière avec un cri. Un frémissement parcourt le corps du fauve tout entier, puis il reste tout à fait immobile.

Bassiléna bande soigneusement sa blessure, attend que les naseaux du grand animal aient cessé de se gonfler, puis pénètre à l'intérieur du grand oiseau et, après quelques instants, en ressort avec le fétiche que vous l'avez envoyée chercher.

Lorsqu'elle revient au Rocher Noir, vous recousez sa blessure avant d'injecter un venin magique et d'appliquer un onguent qui empêcheront la chair de se corrompre. Des soins prolongés seraient à vrai dire souhaitables, mais Bassiléna refuse de s'attarder davantage :

- Je ne désire que l'aide nécessaire pour renverser mon cousin. Vas-tu à présent me l'accorder ?

- Tu es la digne descendante d'Askia le Grand et voici ton héritage.

Pendant son absence, vous avez réfléchi à l'objet qui lui serait le plus utile, parmi tous ceux que vous avez découvert dans les entrailles du Rocher Noir. Vous avez finalement arrêté votre choix sur l'un d'entre eux. Mais lequel est-ce ?

Le Sceptre d'Annulation, qui annule lorsqu'il est activé toute autre magie se trouvant à proximité ? (Rendez-vous au **11**)

Le Sifflet d'Or, qui peut transformer la voix de son utilisateur, la rendant si forte qu'elle assourdit ou si stridente qu'elle fait perdre à celui qui y est soumis le sens de l'équilibre ? (Rendez-vous au **41**)

Le Léopard Ailé, une créature grande comme le poing, doté d'une faible force mais d'une extrême rapidité, d'une perception supérieure à celle de vos hirondelles et de mains d'une grande dextérité ? (Rendez-vous au **45**)

Quel que soit votre choix, vous lui en montrez ensuite en détail le fonctionnement. Vous lui expliquez aussi comment opère le Bracelet de Commandement et comment il est possible de le retirer du bras de celui qui le porte. Vous insistez sur le fait que son possesseur doit le tenir à proximité de sa bouche et parler distinctement pour pouvoir donner des ordres aux Guerriers d'Ivoire.

Notez l'objet que vous remettez à Bassiléna et le fait qu'elle est blessée, puis rendez-vous au paragraphe adéquat.

Kassi ne s'attarde pas une fois que vous lui avez remis le créateur d'illusions. Magane réside en ce moment dans un village éloigné d'une journée de marche. La jeune fille retourne à Ngemene, où vous la voyez rassembler rapidement quelques affaires, puis se remet en marche sans attendre.

Elle parvient à destination le lendemain après-midi. La hutte dans laquelle réside Magane ne serait pas difficile à identifier, quand bien même une demi-douzaine de guerriers humains ne monteraient pas la garde autour d'elle : elle se dresse à l'écart du village et, sans être exactement luxueuse, se distingue par la qualité soignée de sa conception. Kassi se cache à bonne distance pour étudier les parages.

Vos hirondelles vous révèlent rapidement que Magane ne se trouve pas dans sa hutte. Il est dans le village, en train de rendre une sentence dans une affaire tout à fait banale de querelle domestique. Vous ne pouvez pas communiquer cette information à Kassi, mais elle ne semble guère s'en préoccuper de toute façon. Après quelques instants d'observation, elle rebrousse chemin jusqu'à ne plus courir le moindre risque d'être aperçue, puis s'installe à l'ombre d'un petit arbre pour s'y reposer.

La nuit est tombée lorsque Magane regagne enfin sa hutte, accompagné de deux Guerriers d'Ivoire qu'il laisse de part et d'autre du seuil. À travers le toit de chaume, vous le voyez ensuite s'étendre sur son lit et s'endormir sans tarder. Un peu plus tard, de nouveaux gardes arrivent du village pour remplacer ceux qui se trouvaient en poste.

La nuit est à moitié écoulée lorsque Kassi passe finalement à l'action. Elle revêt la cape de dissimulation, devenant presque totalement invisible, même pour les yeux perçants de vos hirondelles. Vous devinez plutôt que vous ne saisissez sa progression lente vers le seuil de la hutte. Elle ne fait aucun bruit, ne laisse aucune empreinte visible, ne courbe pas le moindre brin d'herbe qui puisse indiquer sa présence. Les gardes et les Guerriers d'Ivoire restent pareillement inconscient de sa présence.

Une fois à l'intérieur, l'adolescente évite soigneusement toute précipitation qui pourrait donner. Elle s'avance avec lenteur jusqu'à l'homme endormi et tend ses doigts transparents vers le Bracelet attaché à son poignet.

Si vous aviez donné à Bassiléna le Lézard Ailé, rendez-vous au **19**.

Sinon, rendez-vous au **32**.

Lorsque Magane réalise pleinement la situation, Kassi est déjà trop haut pour qu'il puisse l'atteindre. Avec une lance en main, il pourrait l'atteindre à coup sûr, mais il n'a pas le temps d'aller en chercher une.

Si vous aviez donné à Bassiléna le Sifflet d'Or, rendez-vous au **9**.

Sinon, rendez-vous au **47**.

## 18

Vos hirondelles vous permettent de suivre le voyage de Magane jusqu'à la somptueuse résidence de Bassiléna. Vous vous attendiez presque à ce qu'il lui jette un défi en public pour provoquer une confrontation immédiate, mais il agit avec beaucoup plus de prudence : pendant une semaine entière, il reste patiemment embusqué à proximité, étudiant le bâtiment, la façon dont il est gardé et les occasions où paraît la maîtresse de la tribu.

S'infiltrer jusqu'à elle vous paraît considérablement risqué et ce doit être l'opinion à laquelle il parvient aussi, car il ne s'y risque pas. Mais lorsque Bassiléna quitte sa résidence pour se rendre au village le plus proche - dans lequel doit avoir lieu un festin qu'elle a décrété en son propre honneur - il passe à l'action.

Bassiléna ne daigne plus se déplacer à pied : elle est transportée dans une confortable litière, portée par quatre Guerriers d'Ivoire. Quatre autres de ses serviteurs sans âme lui servent d'escorte. Elle a accompli la moitié du chemin qui la sépare de sa destination lorsqu'elle rencontre Magane.

Le jeune homme n'a pas essayé de lui tendre une embuscade. Il s'est débarrassé de sa lance, ne conservant d'autre arme qu'un simple couteau attaché à sa taille. Bassiléna l'aperçoit aisément, mais ne perçoit en lui aucune menace. Elle se redresse au contraire pour mieux le voir, se demandant peut-être si cet inconnu pourrait lui fournir une nouvelle source de distraction.

Magane attend que la distance entre eux ait suffisamment diminué avant d'activer la Couronne du Soleil. Une lumière insoutenable emplît soudainement l'espace. Bassiléna se jette en arrière sur sa litière avec un cri, mais les Guerriers d'Ivoire, dont l'intelligence ne leur permet pas de comprendre la situation, continuent d'avancer comme si rien ne s'était passé.

Magane s'est mis à courir vers la litière avant même que la clarté éblouissante ne se dissipe totalement. Aveuglée, Bassiléna ne peut rien en voir, mais elle devine le danger.

- Arrêtez-vous ! crie-t-elle dans son Bracelet de Commandement. Défendez-moi !

Les Guerriers d'Ivoire se resserrent autour d'elle, mais l'ordre trop imprécis qui vient de leur être donné ne leur permet pas de concentrer toute leur attention sur le jeune homme. Il tente d'en profiter pour atteindre Bassiléna.

Si Magane est blessé, rendez-vous au **13**.

Si ce n'est pas le cas, mais que Bassiléna est blessé, rendez-vous au **22**.

Si aucun des deux n'est blessé, rendez-vous au **36**.

## 19

Au moment où Kassi détache le Bracelet du poignet de Magane, un cri aiguë se fait tout à coup entendre dans la hutte ! Avec consternation, vous découvrez qu'il provient du Léopard Ailé, qui était dissimulé dans un recoin de la pièce. Magane doit utiliser ce trophée de sa victoire sur Bassiléna pour veiller sur lui pendant son sommeil. Malheureusement, il semble que les yeux de la créature soient assez perçants pour triompher de la Cape de Dissimulation !

Magane se réveille instantanément et se jette hors de son lit. Kassi s'enfuit aussitôt vers la porte.

Si Magane est blessé, rendez-vous au **30**.

Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **42**.

## 20

*Trois ans plus tard*

La saison des pluies se fait attendre, cette année. Il y a dans l'air une tension qui attend les premières averses pour se dissiper.

Ou peut-être cette impression n'est-elle que le reflet de votre état intérieur. Il y a quelques jours, vous avez décidé que votre départ pour le nord se ferait avant qu'un autre mois ne se soit écoulé. Cela fait dix ans que vous êtes sédentaire ; patienter davantage serait admettre

que cette situation n'a plus vocation à être temporaire. Vous ne désirez pas vous réveiller un matin pour réaliser que vos cheveux ne sont plus rouges comme l'ocre mais gris comme la suie, que vous avez perdu vos forces et qu'il est désormais trop tard pour tout ce que vous désiriez. Non ! Il faut partir !

La voiture - vous avez découvert que c'était le mot approprié - est opérationnelle depuis désormais un an et vous avez pris grand plaisir à apprendre à la conduire. Sa vitesse et sa maniabilité sont merveilleuses. L'esprit du Rocher Noir vous a révélé que certaines des pièces qui la composent pourraient être encore améliorées, mais cela nécessite un matériau si difficile à se procurer que vous y avez renoncé. Différer indéfiniment votre départ par désir de mettre toutes les chances de votre côté serait de la pusillanimité.

Abandonner la tribu entre les mains d'un tyran n'est pas une perspective agréable, mais il est peut-être temps de vous y résigner. Vos efforts passés pour améliorer la situation n'ont après tout jamais porté leurs fruits.

Magane n'avait pourtant pas mal commencé : ayant fait preuve de clémence à l'égard de Bassiléna, il a ensuite veillé à ce que tout le luxe qu'elle s'était appropriée soit justement réparti entre les villages de la tribu. Enfin, il a utilisé les Guerriers d'Ivoire pour raser la demeure où elle régnait en maîtresse capricieuse.

Son comportement lui a valu des louanges unanimes et, ironiquement, celles-ci ont provoqué sa chute morale. bercé par la vanité, le jeune homme s'est convaincu lui-même que sa destinée était d'assurer le triomphe de la justice. Il n'avait aucune intention d'être chef, mais n'hésita pas longtemps à s'ériger en juge suprême.

Au cours de la première année, il observa une certaine retenue, se bornant à intervenir dans les affaires d'une certaine gravité. Au cours de la deuxième, il s'ingéra de plus en plus souvent dans la vie quotidienne des membres de la tribu. Au cours de la troisième, enfin, il renonça à toute modération et entreprit d'imposer à tous l'obéissance à sa conception de la morale.

Le prestige dont il jouissait n'aurait pas été suffisant pour lui permettre d'accomplir une telle chose, si Magane n'avait pas conservé le Bracelet de Commandement. Consciemment ou non, il a très vite réalisé que son autorité avait besoin des Guerriers d'Ivoire pour perdurer. La promesse qu'il vous avait faite devait le tourmenter, car il a finalement trouvé une façon ridicule de n'en accomplir que la lettre : se rendant sur les rives du Ngal, il a attaché le Bracelet à une corde, l'a jeté dans les eaux du fleuve, puis l'en a retiré aussitôt.

Aujourd'hui, Magane est le maître de la tribu, aussi absolu et incontesté que l'étaient Malal et Bassiléna avant lui. Il ne ruine pas ses sujets comme le faisaient ses deux prédécesseurs, mais l'oppression morale qu'il fait régner est peut-être pire encore, car elle corrompt leur caractère et leur façon de vivre. Exténués par cette succession de dirigeants désastreux, les membres de la tribu n'ont plus même la force de résister intérieurement : certains d'entre eux ont adopté avec sincérité les valeurs de Magane et dénoncé ceux de leurs voisins qui n'en font pas autant.

Une bourrasque soudaine vous tire de ces réflexions désagréables. Vous levez les yeux vers le ciel, mais il ne s'y trouve toujours aucun nuage. La pluie ne viendra pas irriguer la terre avant plusieurs jours encore. Mais que vous importe encore ? Vous ne serez bientôt plus ici et, à en juger par vos échecs répétés, les habitants de la région ne s'en porteront que mieux. Vous vous dirigez d'un pas ferme vers le Rocher Noir, pour procéder aux dernières vérifications nécessaires sur votre voiture.

- Vous partez bientôt ?

La voix féminine vous fait vous retourner brusquement. Tranquillement adossée au tronc du grand cèdre, une jeune fille d'une quinzaine d'années est en train de vous observer. Vous n'avez pourtant vu personne approcher, ni entendu le moindre bruit qui signale une présence autre que la vôtre !

- Pourquoi penses-tu que je suis sur le point de partir ? demandez-vous, dissimulant votre surprise.

- Une intuition, répond l'adolescente en s'approchant, un sourire enjoué aux lèvres.

Son apparence est tout à fait ordinaire et elle ne transporte rien sur elle. Une fois remis de votre étonnement, vous réalisez cependant que son visage encadré de longues tresses vous est familier.

- Tu es une fille de Ngemene. Kassi, n'est-ce pas ? Que viens-tu faire ici ? Est-ce que ce sont tes parents qui t'envoie ?

- Mon père sait que je suis ici, répond-elle avec désinvolture, mais ce n'est pas vraiment lui qui m'envoie. Comme beaucoup de gens, il préfère attendre que les problèmes soient réglés par d'autres que lui. Ma mère est la sage-femme et la conteuse du village. Elle ne m'envoie pas non plus, mais c'est en partie pour elle que je viens. Elle est un peu trop libre pour que cela ne lui attire pas tôt ou tard des ennuis avec notre juge et maître, Magane.

- Que désires-tu, alors ?

- Je vous l'ai dit. Je veux votre aide pour renverser Magane.

- Une gamine de ton âge ? Arrête de me faire perdre mon temps et rentre chez toi.

- Est-ce que vous ne devriez pas m'offrir une chance de prouver ma valeur ? Dites-moi ce dont vous avez besoin et je vous l'apporterai.

La manière directe et incisive qu'a cette jeune fille de formuler les choses vous déstabilise. Est-il possible qu'elle devine que la volonté que vous attribuez aux esprits lorsque vous parlez aux autres n'est jamais autre chose que la vôtre ? Mais cela n'a aucune importance, à présent. Vous pouvez même vous permettre de lui répondre sincèrement :

- De l'or. Voilà ce qu'il me faudrait. Mais tu...

Votre voix s'arrête. Dans la main de la jeune fille viennent d'apparaître trois bijoux en or, finement ornés et visiblement anciens. Un anneau, une broche et un médaillon. Vous les regardez avec un ahurissement total, incapable d'émettre la moindre parole cohérente. Puis la lumière se fait dans votre esprit :

- C'était toi qui... à chaque fois... Mais non, ce n'est pas possible, tu ne devais même pas avoir sept ans lorsque Malal Koumah est venu me trouver !

- J'ai toujours eu les doigts un peu collants, je ne peux pas m'en empêcher. Les gens disent que ma mère aurait dû davantage me donner la fessée.

Vous restez un instant sans répondre, perdu dans un vertige de réflexion et d'incertitudes. Lorsque vous reprenez enfin la parole, c'est avec plus de calme :

- J'apprécie ton courage et j'admire tes talents, même si je ne peux pas dire que je les approuve. Mais je ne peux pas te laisser risquer ta vie ainsi ! Magane est un homme trop dangereux pour une jeune fille seule !

- Lorsqu'il s'agit de combattre ou de chasser, répond Kassi, le nombre fait la force. Mais lorsqu'il s'agit de voler, être seule est pour le mieux. Vous pouvez me refuser votre aide, mais j'agirai tout de même.

Cette jeune fille ne dégage pas la même force de personnalité que Malal, Bassiléna ou Magane, mais la résolution que vous lisez dans son regard est tout aussi inflexible que les leurs. Vous cédez donc.

- Très bien. Mais je crains qu'il ne me reste pas beaucoup d'objets qui puissent t'être d'une aide quelconque.

Vous pénétrez avec elle dans les entrailles du Rocher Noir, qu'elle examine avec une grande curiosité, et entreprenez de chercher ce qui pourrait lui être utile. En fin de compte, seules trois possibilités se présentent.

Un créateur d'illusions. Il consiste en une ceinture qui se porte autour de la taille et en une vingtaine de minuscules créatures incolores, ressemblant vaguement à des insectes. Les créatures peuvent être programmées pour se déplacer et, lorsqu'un bouton d'activation est pressé, elles projettent au-dessus d'elles l'image du porteur de la ceinture. (Rendez-vous au **7**)

Une cape de dissimulation. Lorsqu'elle est activée, elle déforme la lumière de façon à faire disparaître son porteur. Son efficacité est quelque peu limitée en plein jour ; de nuit, elle confère en revanche une invisibilité presque parfaite. (Rendez-vous au **16**)

Un appareil volant. Un curieux objet muni d'une demi-douzaine d'hélices, aussi grand que votre voiture mais beaucoup plus plat et léger. Vous ne croyez pas que son but initial ait été de servir de véhicule aérien, mais c'est un rôle qu'il est capable de jouer : il est possible de



s'y attacher avec des sangles et sa force est nettement suffisante pour soulever du sol un homme adulte. Sa stabilité et sa maniabilité sont remarquables, mais sa vitesse est en revanche très limitée. Un objet de commande grand comme la main permet de le diriger à distance. (Rendez-vous au **27**)

Vous n'hésiteriez pas à offrir ces trois objets à Kassi pour mettre toutes les chances de son côté, mais cela n'est pas possible : leur bon fonctionnement nécessite certaines pièces indispensables que vous ne possédez plus qu'en un unique exemplaire.

## 21

Par l'intermédiaire de vos hirondelles, vous suivez aisément les actions de Basiléna au cours des jours qui suivent.

Après avoir regagné son village, elle sollicite une audience auprès de son puissant cousin. Bien qu'il soit très affairé à entraîner son armée, Malal Koumah ne refuse pas. La rencontre se déroule dans sa propre hutte, plus vaste et somptueusement ornée qu'aucune autre dans la région.

Le toit de chaume de la demeure n'est pas un obstacle aux yeux de vos hirondelles et vous pouvez suivre avec précision la scène qui se déroule à l'intérieur.

Malal est assis sur un trône imposant, paré des dépouilles de nombreux animaux. Sa parenté permet à Basiléna de disposer également d'un siège pour cette audience, mais il est beaucoup plus modeste. Leurs entourages sont restés à l'extérieur, mais quatre Guerriers d'Ivoire observent l'entretien de leurs yeux qui ne cillent jamais

Pendant un long moment, Basiléna ne fait rien d'autre qu'entretenir son cousin de sujets divers et complexes dans le but d'engourdir sa vigilance. Largement hors de portée de ses effets, vos hirondelles saisissent le moment précis où elle active le Sceptre d'Annulation.

Au milieu d'une phrase, Basiléna se lève brusquement, dégaine son poignard cuivré et se jette sur son cousin. Celui-ci est tellement habitué à la loyauté de ses serviteurs sans âme que son réflexe immédiat est de leur ordonner de le défendre. Lorsqu'ils restent absolument sans réaction, sa surprise est telle que Basiléna parvient presque à lui transpercer le ventre.

Même si la poursuite de ses ambitions a détourné Malal Koumah de son entraînement de son guerrier, il reste un homme redoutablement expérimenté. Il se jette sur le côté, échappant à sa cousine au prix d'une profonde estafilade, et s'empare d'une lance qui était accrochée au mur. Mais alors qu'il s'apprête à terrasser son assaillante, une violente convulsion parcourt tous ses membres, lui faisant presque lâcher son arme. Vous réalisez que la lame de Basiléna doit être empoisonnée.

Malal tente d'alerter les guerriers qui se trouvent dans le village et dont il a négligé la protection. Mais il est trop tard. Esquivant aisément ses gestes maladroits, Basiléna parvient jusqu'à lui et enfonce à plusieurs reprises son poignard dans sa poitrine puissante.

Une fois Malal mort et le Bracelet de Commandement passé autour de son propre poignet, elle désactive le Sceptre d'Annulation. Quelques instants suffisent aux Guerriers d'Ivoire pour retrouver la vie. Escortée par leur présence imposante, elle quitte la hutte d'une démarche hautaine.

Rendez-vous au **10**.

## 22

Magane est d'une agilité exceptionnelle, qui lui permet d'esquiver les gestes puissants mais prévisibles des Guerriers d'Ivoire. Franchissant la barrière mobile qu'ils constituent, il parvient jusqu'à la litière et s'y hisse d'un bond.

Le jeune homme est si concentré sur la menace de ces serviteurs sans âme qu'il ne prête pas attention à leur maîtresse. Basiléna a suffisamment recouvert la vue pour être en mesure de percevoir son assaillant. Tirant le poignard cuivré qu'elle porte toujours, elle essaie de lui en transpercer la cuisse, mais son geste manque de vigueur et Magane parvient à l'esquiver.

Le combat ne va pas plus loin. Ayant perdu l'effet de la surprise, Basiléna est facilement désarmée par le jeune homme, qui pose la pointe de son propre couteau contre sa gorge et la force à se rendre. Sous la contrainte, elle ordonne à ses Guerriers d'Ivoire de cesser de la défendre, puis de déposer sa litière au sol. Magane lui fait ensuite retirer le Bracelet de Commandement.

Le jeune homme se relève. Basiléna fait de même avec autant d'élégance qu'elle peut en trouver dans la défaite. Elle s'attend visiblement à être mise à mort et souhaite affronter cet ultime instant avec dignité. Ils restent un instant face-à-face, aussi immobiles que les créatures magiques qui les entourent.

Puis Magane fait un geste de la main vers le lointain :

- Pars. Va-t-en, quitte la région. Expie tes crimes si tu en es capable. Ne reviens jamais ou tu mourras.

Basiléna le toise encore un instant, avec une fierté mêlée de surprise. Puis, sans répondre un mot, elle se détourne et part vers le nord.

Rendez-vous au **20**.

## 23

En l'espace d'un instant foudroyant, Magane ramasse la lance, se redresse et la jette. Les années qui se sont écoulées depuis qu'il a assumé ce rôle de juge suprême n'ont en rien diminué sa précision de chasseur. Le projectile meurtrier s'enfonce profondément dans le dos de Kassi, qui s'effondre sans un son.

Quelque chose se brise en vous lorsque vous voyez mourir l'adolescente. Vous descendez dans les entrailles les plus profondes du Rocher Noir, où sont entreposées des armes terrifiantes que vous avez étudiées sans jamais oser vous en servir. Vous les rassemblez, les placez dans le coffre de votre voiture et partez en direction du village où se trouve Magane. Avant que cette nuit ne s'achève, vous aurez mis un terme définitif aux conséquences de vos erreurs répétées.

Et demain, si vous êtes encore en vie, vous irez à la rencontre de la mort que le grand désert vous réserve depuis toujours.

## 24

Vos hirondelles vous permettent de suivre le voyage de Magane jusqu'à la somptueuse résidence de Bassiléna. Vous vous attendiez presque à ce qu'il lui jette un défi en public pour provoquer une confrontation immédiate, mais il agit avec beaucoup plus de prudence : pendant une semaine entière, il reste patiemment embusqué à proximité, étudiant le bâtiment, la façon dont il est gardé et les occasions où paraît la maîtresse de la tribu.

S'infiltrer jusqu'à elle vous paraît considérablement risqué et ce doit être l'opinion à laquelle il parvient aussi, car il ne s'y risque pas. Mais lorsque Bassiléna quitte sa résidence pour se rendre au village le plus proche - dans lequel doit avoir lieu un festin qu'elle a décrété en son propre honneur - il passe à l'action.

Bassiléna ne daigne plus se déplacer à pied : elle est transportée dans une confortable litière, portée par quatre Guerriers d'Ivoire. Quatre autres de ses serviteurs sans âme lui servent d'escorte.

Le jeune homme s'est caché au sommet d'un petit monticule, à proximité duquel il a déterminé que devait passer Bassiléna. Il laisse la litière approcher autant que possible avant de s'élancer. Les Jambières de l'Antilope lui permettent de franchir en un bond une distance trois fois supérieure à ce qui lui serait ordinairement possible. Il a déjà franchi la moitié de la distance qui le sépare de Bassiléna lorsque celle-ci réalise le danger. Elle ordonne aussitôt à ses Guerriers d'Ivoire de déposer sa litière et de tuer le jeune homme.

Si Bassiléna possède le Sifflet d'Or, rendez-vous au **3**.

Si Magane est blessé et que Bassiléna possède le Lézard Ailé, rendez-vous au **33**.

Sinon, rendez-vous au **44**.

## 25

Vos hirondelles peuvent voler si haut dans le ciel qu'elles deviennent presque impossibles à apercevoir, tout en étant elles-mêmes capables de distinguer avec une grande précision tout ce qui se passe au sol. À travers leurs yeux, vous suivez le parcours de Bassiléna une fois qu'elle vous a quitté.

Suivant vos instructions, elle se dirige tout droit vers la nécropole et parvient dans ses parages juste avant que le soleil ne soit englouti par l'horizon. Elle établit alors un campement sommaire et passe une nuit aussi tranquille que si rien d'effrayant et d'anormal ne se trouvait à proximité.

Le lendemain, elle s'avance jusqu'au seuil du vaste enchevêtrement de métal fracassé, mais n'y pénètre pas. Elle en fait le tour avec lenteur, examinant les chemins qui permettent d'y circuler. Chaque fois que l'un des habitants monstrueux de l'endroit apparaît dans son champ de vision, vous la voyez s'immobiliser et l'observer avec une attention intense jusqu'à ce qu'il ait disparu. Le soir tombe lorsqu'elle rejoint enfin son point de départ.

Les deux jours suivants, elle répète la même routine avec seulement quelques changements. Lorsqu'elle aperçoit l'une des créatures, il lui arrive désormais de pousser un cri, de jeter une pierre dans sa direction et même de s'approcher quelque peu. Vous devinez qu'elle cherche à mesurer leurs réactions, mais cela vous semble être une approche bien hésitante et timorée.

Le matin du quatrième jour, elle se dirige vers le sentier le plus proche et s'enfonce droit vers le cœur de la métropole. Éberlué, vous la voyez s'avancer d'une allure parfaitement calme au milieu des débris hérissés. Lorsque paraît l'une des créatures monstrueuses, Bassiléna prend soin de ne pas se trouver sur leur chemin ni trop près d'elle, mais c'est à

peine si elle ralentit par ailleurs le pas. Aucune griffe, aucune vrille, aucune pince ne se tend vers elle pour la déchiqueter.

La réalisation vous coupe le souffle : Basiléna a compris comment réagissent ces créatures surnaturelles ! En seulement trois jours, elle a saisi les principes auxquels obéit leur comportement ! C'est une chose à laquelle vous n'êtes jamais parvenu, malgré tout le temps que vous avez passé à étudier cette nécropole à travers les yeux de vos hirondelles. La pensée vous vient tout à coup que cette femme, si elle bénéficiait des connaissances nécessaires, serait une sorcière bien plus puissante que vous-même.

Basiléna ressort de la nécropole aussi aisément qu'elle y était entrée, tenant à la main le fétiche que vous lui aviez fixé comme objectif. Le jour suivant, le soleil n'a pas encore atteint son zénith lorsque vous la voyez revenir au Rocher Noir.

- J'ai réussi l'épreuve imposée par les esprits, vous déclare-t-elle d'une voix calme et assurée. Je te demande à présent de m'accorder ton aide comme promis.

- Tu es la digne descendante d'Askia le Grand et voici ton héritage.

Pendant son absence, vous avez réfléchi à l'objet qui lui serait le plus utile, parmi tous ceux que vous avez découvert dans les entrailles du Rocher Noir. Vous avez finalement arrêté votre choix sur l'un d'entre eux. Mais lequel est-ce ?

Le Sceptre d'Annulation, qui annule lorsqu'il est activé toute autre magie se trouvant à proximité ? (Rendez-vous au **21**)

Le Sifflet d'Or, qui peut transformer la voix de son utilisateur, la rendant si forte qu'elle assourdit ou si stridente qu'elle fait perdre à celui qui y est soumis le sens de l'équilibre ? (Rendez-vous au **41**)

Le Lézard Ailé, une créature grande comme le poing, doté d'une faible force mais d'une extrême rapidité, d'une perception supérieure à celle de vos hirondelles et de mains d'une grande dextérité ? (Rendez-vous au **45**)

Quel que soit votre choix, vous lui en montrez ensuite en détail le fonctionnement. Vous lui expliquez aussi comment opère le Bracelet de Commandement et comment il est possible de le retirer du bras de celui qui le porte. Vous insistez sur le fait que son possesseur doit le tenir à proximité de sa bouche et parler distinctement pour pouvoir donner des ordres aux Guerriers d'Ivoire.

Notez l'objet que vous remettez à Basiléna, puis rendez-vous au paragraphe adéquat.

## 26

Voyant le jeune homme courir vers elle, la lance à la main, Bassiléna hurle à ses serviteurs sans âme de la défendre, mais ils restent immobiles. L'entrave magique lui immobilise les bras contre le corps et le Bracelet de Commandement est trop éloigné de ses lèvres pour qu'elle puisse s'en servir ! Ses efforts pour se libérer restent vains et, sous le regard indifférent des Guerriers d'Ivoire, le jeune homme parvient jusqu'à elle et pose la pointe acérée de sa lance contre sa poitrine, la forçant à se rendre.

Magane ôte à sa prisonnière le Bracelet de Commandement et son poignard de cuivre. Elle reste immobile et droite, avec autant d'élégance qu'il est possible d'en montrer dans une telle situation. Elle s'attend visiblement à être mise à mort et souhaite affronter cet ultime instant avec dignité. Une fois qu'elle est totalement désarmée, ils restent un instant face-à-face, aussi immobiles que les créatures magiques qui les entourent.

Puis Magane exerce une pression du doigt sur son lanceur cylindrique et la corde argentée qui retenait Bassiléna se desserre pour tomber à ses pieds. Alors qu'elle le regarde avec une surprise mêlée de fierté, il fait un geste de la main vers le lointain :

- Pars. Va-t-en, quitte la région. Expie tes crimes si tu en es capable. Ne reviens jamais ou tu mourras.

Bassiléna le toise encore un instant, puis, sans répondre un mot, elle se détourne et part vers le nord.

Rendez-vous au **20**.

## 27

Kassi ne s'attarde pas une fois que vous lui avez remis l'appareil volant. Magane réside en ce moment dans un village éloigné d'une journée de marche. La jeune fille programme l'appareil pour qu'il s'y rende directement. Elle retourne ensuite à Ngemene, où vous la voyez rassembler rapidement quelques affaires, puis se remet en marche sans attendre.

Elle parvient à destination le lendemain après-midi. La hutte dans laquelle réside Magane ne serait pas difficile à identifier, quand bien même une demi-douzaine de guerriers humains ne monteraient pas la garde autour d'elle : elle se dresse à l'écart du village et, sans être exactement luxueuse, se distingue par la qualité soignée de sa conception. Kassi se cache à bonne distance pour observer les parages.

Vos hirondelles vous révèlent rapidement que Magane ne se trouve pas dans sa hutte. Il est dans le village, en train de rendre une sentence dans une affaire tout à fait banale de querelle domestique. Vous ne pouvez pas communiquer cette information à Kassi, mais elle semble avoir deviné qu'elle a du temps devant elle. Vous la voyez rebrousser chemin jusqu'à être totalement hors de vue de la hutte, puis utiliser l'objet de commande pour faire descendre l'engin volant jusqu'à elle. Les objets qu'elle a emportés avec elle incluent une mince corde, qu'elle attache solidement à l'appareil.

Ce n'est que lorsque le crépuscule a suffisamment obscurci le ciel qu'elle saisit fermement la corde ordonne à l'engin de reprendre son vol. Ainsi transportée dans les airs, elle se dirige avec lenteur vers l'espace qui sépare la hutte de Magane du reste du village.

La nuit est tombée lorsque Magane revient vers sa demeure, escorté de deux Guerriers d'Ivoire. Pour accomplir ses fonctions de juge suprême, il n'a pas daigné emporter sa lance avec lui.

Accrochée à l'extrémité de sa corde comme une araignée à son fil, Kassi l'observe avec attention. Lorsqu'il est sur le point de passer en-dessous d'elle, elle ordonne à l'appareil de descendre doucement. Le bruit infime des hélices reste trop distant pour que Magane le saisisse.

Lorsque Magane dépasse sa position, Kassi achève sa descente, bondit sans un bruit sur le sol et s'approche de sa cible avec la furtivité d'une ombre.

Il y a une succession de mouvements si vifs que vous ne les saisissez pas. Magane se retourne brutalement, veut donner un ordre aux Guerriers d'Ivoire, mais le Bracelet de Commandement est désormais entre les mains de l'adolescente, qui s'enfuit à toutes jambes ! Ordonnant à l'appareil aérien de reprendre son ascension, elle atteint sa corde juste à temps pour s'agripper à son extrémité.

Si Magane possède les Jambières de l'Antilope, rendez-vous au **8**.

Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **17**.

## 29

Kassi se fond dans la masse de ses doubles illusoires avec une telle adresse que vous-même avez du mal à la distinguer. Elle se glisse furtivement jusqu'à Magane, qui est encore sous le choc de l'apparition de cette horde fantômatique. Un instant d'une brièveté stupéfiante lui suffit à effectuer la manipulation qui ouvre le Bracelet.

Lorsque Magane reprend ses esprits, l'adolescente est déjà en train de s'enfuir avec son bien le plus précieux ! Il veut se jeter à sa poursuite, mais, obéissant aux ordres de Kassi, les créatures qui projettent les illusions commencent à se déplacer dans un grand désordre, rendant vite impossible le fait de distinguer le vrai du faux.

Si vous avez donné à Magane la Couronne du Soleil, rendez-vous au **43**.

Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **49**.

## 30

Magane ne peut pas voir l'adolescente, mais il entend le bruit de sa fuite. Il se précipite aussitôt vers le seuil de sa hutte pour lui barrer le chemin. Fort heureusement, sa blessure le ralentit juste assez pour que Kassi ait le temps de s'échapper à l'extérieur.

Émergeant au milieu de ses gardes stupéfaits, Magane balaie furieusement la pénombre du regard, mais il est trop tard. Kassi a poursuivi sa course dans une direction qu'il est incapable de déterminer et les créatures sans âme qui se tiennent à ses côtés viennent d'échapper pour toujours à son contrôle.

Rendez-vous au **50**.

## 31

L'usage du Sifflet d'Or est délicat, mais Basiléna apprend avec une vitesse remarquable. Il ne faut longtemps pour que vous jugiez qu'elle en maîtrise toutes les subtilités aussi bien que vous-même. Vous lui faites alors vos adieux.

Mais ceux-ci ne prennent pas la forme que vous attendiez. Basiléna s'est à peine éloignée de quelques pas qu'elle se retourne subitement, tenant le Sifflet d'Or devant sa bouche. Vous n'avez pas le temps d'esquisser le moindre geste avant qu'un son impossiblement strident ne vous transperce le crâne. Ce qui vous entoure perd toute stabilité, tanguant et virant de façon insupportable. Une nausée terrible vous saisit et vous vous effondrez tout à coup au sol.

- J'ai toujours eu l'intuition que les esprits et la magie n'étaient pas ce que les gens imaginent, vous dit Basiléna Koumah tout en s'approchant, mais il me manquait un peu



d'aide pour parvenir à la vérité. La solitude n'avait pas laissé beaucoup de bon sens à ton rival et il n'a pas été difficile de lui faire révéler ses secrets. Je n'avais pas résolu de m'en prendre ensuite à toi... mais tu m'offres une trop belle occasion. Tes trésors et ta demeure me permettront de devenir une sorcière à laquelle rien ne résistera, Malal pas plus qu'un autre.

Vous essayez d'appeler l'esprit du Rocher à votre aide, mais un autre cri vous frappe à ce moment les oreilles, si puissant qu'il dissout toutes vos pensées et rend votre propre voix inaudible. Incapable d'articuler clairement ou de faire le moindre geste, vous voyez Bassiléna s'avancer vers vous en dégainant son poignard cuivré.

## 32

Avec une délicatesse remarquablement patiente, Kassi détache le Bracelet de Commandement du poignet de son détenteur, puis s'en va aussi silencieusement qu'elle était venue.

Elle vient à peine de quitter la hutte lorsque Magane se réveille en sursaut. Est-ce une intuition ? Est-ce son instinct de chasseur ? Quoi qu'il en soit, le sentiment qu'il y avait quelque chose d'anormal vient de le tirer de son sommeil. Il réalise aussitôt que le Bracelet a disparu et, un instant plus tard, ses gardes ont la surprise de le voir jaillir parmi eux.

Si Magane possède la Couronne du Soleil et que vous aviez donné à Bassiléna le Sifflet d'Or, rendez-vous au **40**.

Si Magane possède la Couronne du Soleil, mais que vous aviez fait un autre présent à Bassiléna, rendez-vous au **46**.

Sinon, rendez-vous au **48**.

## 33

La blessure de Magane diminue son agilité et l'empêche de tirer tout le parti possible de la vélocité que lui confèrent les Jambières de l'Antilope. Il parvient à esquiver les mouvements prévisibles des Guerriers d'Ivoire, mais Bassiléna dispose d'un autre serviteur, bien plus rapide et précis.

Sur son ordre, le Lézard Ailé file comme le vent et vient s'agripper au visage de Magane, déployant ses ailes pour l'empêcher de voir. Momentanément aveuglé, le jeune homme calcule mal son bond suivant et fait une chute brutale. Avant qu'il ne puisse se redresser, les Guerriers d'Ivoire l'ont entouré.

Vous détournez les yeux de la brutale mise à mort de Magane. Vous ne pouvez plus rien faire pour lui, ni contre Bassiléna. Sitôt qu'elle aura examiné les Jambières, elle saura le rôle que vous avez joué dans cette attaque contre elle. Sa vengeance sera implacable et vous devez fuir sans l'attendre.

Affronterez-vous le grand désert sans l'aide du véhicule magique ou irez-vous d'abord vous réfugier dans la cité de Kar ? Quoi qu'il en soit, il est peu probable que l'avenir vous réserve d'atteindre les terres mystérieuses du nord.

## 34

La mobilité que confère les Jambières à Magane lui permet de traverser en un instant les rangs des illusions, les faisant sitôt qu'elles approchent de lui. Voyant qu'elle se retrouve exposée, Kassi décide de s'enfuir, mais il est trop tard : avec une rapidité foudroyante, Magane ramasse l'une des lances qu'ont abandonnées les gardes en fuyant, puis se redresse et la jette. Les années qui se sont écoulées depuis qu'il a assumé ce rôle de juge suprême n'ont en rien diminué sa précision de chasseur. Le projectile meurtrier s'enfonce profondément dans le dos de Kassi, qui s'effondre sans un son.

Quelque chose se brise en vous lorsque vous voyez mourir l'adolescente. Vous descendez dans les entrailles les plus profondes du Rocher Noir, où sont entreposées des armes terrifiantes que vous avez étudiées sans jamais oser vous en servir. Vous les rassemblez, les placez dans le coffre de votre voiture et partez en direction du village où se trouve Magane. Avant que cette nuit ne s'achève, vous aurez mis un terme définitif aux conséquences de vos erreurs répétées.

Et demain, si vous êtes encore en vie, vous irez à la rencontre de la mort que le grand désert vous réserve depuis toujours.

## 35

Vos hirondelles peuvent voler si haut dans le ciel qu'elles deviennent presque impossibles à apercevoir, tout en étant elles-mêmes capables de distinguer avec une grande précision tout ce qui se passe au sol. À travers leurs yeux, vous suivez le parcours de Bassiléna une fois qu'elle vous a quitté.

Suivant vos instructions, elle se dirige tout droit vers la hutte en forme de tortue. Après une nuit passée à dormir au pied d'un baobab, elle arrive à destination alors que la fraîcheur de l'aube n'a pas encore totalement déserté le ciel.

Elle s'avance vers la hutte d'un pas assuré, comme si elle n'était en train d'accomplir qu'une visite de courtoisie des plus ordinaires. La porte s'ouvre alors qu'elle est encore à une dizaine de pas et vous distinguez à l'intérieur une silhouette imprécise. Bassiléna pénètre dans le bâtiment sans manifester la moindre surprise ou hésitation. La porte se referme aussitôt derrière elle.

Les parois ordinaires ne sont pas un obstacle absolu pour les yeux de vos hirondelles, mais il en va autrement des bâtiments mystiques tels que le Rocher Noir ou cette hutte. Pendant des heures, la surveillance attentive de vos serviteurs ailés ne vous révèle rien de ce qui peut être en train de se passer entre Bassiléna Koumah et l'autre sorcier.

La journée est en train de toucher à son terme lorsque la porte se rouvre tout à coup. À votre soulagement mêlé de surprise, vous voyez émerger Bassiléna, tenant à la main le fétiche que vous lui aviez demandé. Tandis qu'elle s'éloigne d'un pas calme, vous voyez des flammes commencer à ravager l'étrange hutte.

L'incendie dure encore le lendemain, lorsque Bassiléna revient au Rocher Noir. Son attitude n'a rien perdu en assurance, mais vous lisez dans ses yeux quelque chose de subtilement différent, comme si le regard qu'elle porte sur le monde avait changé.

- J'ai réussi l'épreuve imposée par les esprits, vous déclare-t-elle d'une voix parfaitement calme. Je te demande à présent de m'accorder ton aide comme promis.

- Tu es la digne descendante d'Askia le Grand et voici ton héritage.

Pendant son absence, vous avez réfléchi à l'objet qui lui serait le plus utile, parmi tous ceux que vous avez découvert dans les entrailles du Rocher Noir. Vous avez finalement arrêté votre choix sur l'un d'entre eux. Mais lequel est-ce ?

Le Sceptre d'Annulation, qui annule lorsqu'il est activé toute autre magie se trouvant à proximité ? (Rendez-vous au **21**)

Le Sifflet d'Or, qui peut transformer la voix de son utilisateur, la rendant si forte qu'elle assourdit ou si stridente qu'elle fait perdre à celui qui y est soumis le sens de l'équilibre ? (Rendez-vous au **31**)

Le Lézard Ailé, une créature grande comme le poing, doté d'une faible force mais d'une extrême rapidité, d'une perception supérieure à celle de vos hirondelles et de mains d'une grande dextérité ? (Rendez-vous au **45**)

Quel que soit votre choix, vous lui en montrez ensuite en détail le fonctionnement. Vous lui expliquez aussi comment opère le Bracelet de Commandement et comment il est possible de le retirer du bras de celui qui le porte. Vous insistez sur le fait que son possesseur doit le tenir à proximité de sa bouche et parler distinctement pour pouvoir donner des ordres aux Guerriers d'Ivoire.

Notez l'objet que vous remettez à Bassiléna, puis rendez-vous au paragraphe adéquat.

## 36

Magane est d'une agilité exceptionnelle, qui lui permet d'esquiver les gestes puissants mais prévisibles des Guerriers d'Ivoire. Franchissant la barrière mobile qu'ils constituent, il parvient jusqu'à la litière et s'y hisse d'un bond.

Mais le jeune homme est si concentré sur la menace de ces serviteurs sans âme qu'il ne prête pas attention à leur maîtresse. Bassiléna a suffisamment recouvert la vue pour être en mesure de percevoir son assaillant. Tirant le poignard cuivré qu'elle porte toujours, elle essaie de lui en transpercer la cuisse. Magane a le réflexe de s'écarter, mais ne peut éviter de recevoir une estafilade.

Le combat ne va pas plus loin. Ayant perdu l'effet de la surprise, Bassiléna est facilement désarmée par le jeune homme, qui pose la pointe de son propre couteau contre sa gorge et la force à se rendre. Sous la contrainte, elle ordonne à ses Guerriers d'Ivoire de cesser de la défendre, puis de déposer sa litière au sol. Magane lui fait ensuite retirer le Bracelet de Commandement.

Le jeune homme se relève. Bassiléna fait de même avec autant d'élégance qu'elle peut en trouver dans la défaite. Elle s'attend visiblement à être mise à mort et souhaite affronter cet ultime instant avec dignité. Ils restent un instant face-à-face, aussi immobiles que les créatures magiques qui les entourent.

Puis Magane fait un geste de la main vers le lointain :

- Pars. Va-t-en, quitte la région. Expie tes crimes si tu en es capable. Ne reviens jamais ou tu mourras.

Bassiléna le toise encore un instant, avec une fierté mêlée de surprise. Puis, sans répondre un mot, elle se détourne et part vers le nord.

Notez que Magane est blessé, puis rendez-vous au **20**.

## 37

Un éclat insoutenable fait flamboyer les alentours de la hutte : Magane vient d'activer le fétiche que vous lui avez remis il y a de cela trois ans. Kassi est aveuglée et la lumière, en révélant son ombre sur le sol, la distingue clairement de ses copies illusoires. Avant qu'elle ne puisse esquisser le moindre geste pour se défendre, Magane s'empare de l'une des lances qu'ont abandonnées les gardes en fuyant et lui en transperce la poitrine. Elle s'écroule sans un son.

Quelque chose se brise en vous lorsque vous voyez mourir l'adolescente. Vous descendez dans les entrailles les plus profondes du Rocher Noir, où sont entreposées des armes terrifiantes que vous avez étudiées sans jamais oser vous en servir. Vous les rassemblez, les placez dans le coffre de votre voiture et partez en direction du village où se trouve Magane. Avant que cette nuit ne s'achève, vous aurez mis un terme définitif aux conséquences de vos erreurs répétées.

Et demain, si vous êtes encore en vie, vous irez à la rencontre de la mort que le grand désert vous réserve depuis toujours.

## 38

Vos hirondelles vous permettent de suivre le voyage de Magane jusqu'à la somptueuse résidence de Bassiléna. Vous vous attendiez presque à ce qu'il lui jette un défi en public pour provoquer une confrontation immédiate, mais il agit avec beaucoup plus de prudence : pendant une semaine entière, il reste patiemment embusqué à proximité, étudiant le bâtiment, la façon dont il est gardé et les occasions où paraît la maîtresse de la tribu.

S'infiltrer jusqu'à elle vous paraît considérablement risqué et ce doit être l'opinion à laquelle il parvient aussi, car il ne s'y risque pas. Mais lorsque Bassiléna quitte sa résidence pour se rendre au village le plus proche - dans lequel doit avoir lieu un festin qu'elle a décrété en son propre honneur - il passe à l'action.

Bassiléna ne daigne plus se déplacer à pied : une confortable litière, portée par quatre Guerriers d'Ivoire, l'attend devant sa résidence. Quatre autres de ses serviteurs sans âme vont lui servir d'escorte.

Magane guette le bref instant qui sépare le moment où Bassiléna quitte sa résidence de celui où elle prend place à bord de la litière pour employer la Chaîne d'Argent. La distance qui le sépare de sa cible est considérable, mais il s'est exercé jusqu'à devenir presque aussi précis avec son arme magique qu'il l'était déjà avec une lance ordinaire. Le projectile traverse l'espace comme un éclair argenté, frappe Bassiléna de plein fouet et se change aussitôt en une corde qui l'enveloppe étroitement. Sans perdre un instant, Magane s'élanche hors de sa cachette.

Si Bassiléna possède le Sceptre d'Annulation, qu'elle est blessée et que Magane ne l'est pas, rendez-vous au **5**.

Si Bassiléna possède le Sceptre d'Annulation, mais qu'elle n'est pas blessée ou qu'ils sont tous les deux blessés, rendez-vous au **14**.

Si Bassiléna ne possède pas le Sceptre d'Annulation, rendez-vous au **26**.

## 39

Voyant que ses doubles illusoires disparaître les uns après les autres à l'approche du Sceptre d'Annulation, Kassi décide de jouer le tout pour le tout : elle contourne furtivement Magane, puis se jette sur lui pour lui agripper le bras.

Distrait par les autres apparitions spectrales qui l'entouraient encore, Magane est très brièvement surpris. Mais ses réflexes reprennent aussitôt le dessus et il se débarrasse facilement de sa frêle assaillante, qu'il envoie rouler au sol d'un coup brutal. Saisissant ensuite l'une des lances qu'ont abandonnées les gardes dans leur fuite, il la brandit au-dessus de sa tête et...

- Défendez-moi !

Une main puissante et inhumaine se referme autour du bras de Magane au moment où il allait frapper. Incrédule, vous réalisez que le Bracelet de Commandement n'est plus autour de son poignet, mais de celui de Kassi ! Pendant le minuscule instant où elle a pu s'accrocher à lui, elle a réussi à s'emparer de l'objet qui accorde le contrôle des Guerriers d'Ivoire.

L'adolescente ne prend pas le temps de donner d'autres ordres. Se relevant en hâte, elle s'enfuit en courant dans la nuit sous le regard haineux et impuissant de Magane, prisonnier d'une créature sans âme qui ne lui obéira plus jamais.

Rendez-vous au 50.

## 40

En partant à la poursuite de son voleur, Magane n'a pas été suffisamment hâtif pour ne pas emporter les fétiches à sa disposition. Voyant qu'il n'y a aucun intrus visible dans les parages, il active la Couronne du Soleil. Une clarté aussi vive que le milieu du jour éclaire tout à coup les environs de la hutte. Kassi n'est pas assez loin pour échapper à cette clarté artificielle : les contours de sa silhouette mouvante deviennent perceptibles et son ombre se dessine sur le sol.

Avant que sa course ne lui permette de retrouver le refuge de l'obscurité, Magane porte le Sifflet d'Or à ses lèvres et pousse un cri impossiblement aiguë. Frappée de plein fouet par cette agression sonore, la jeune fille perd le sens de l'équilibre et tombe au sol. Arrachant sa lance au garde le plus proche, Magane rejoint en courant celle qui lui a dérobé le Bracelet et, sans la moindre hésitation, lui transperce la poitrine.

Quelque chose se brise en vous lorsque vous voyez mourir l'adolescente. Vous descendez dans les entrailles les plus profondes du Rocher Noir, où sont entreposées des armes terrifiantes que vous avez étudiées sans jamais oser vous en servir. Vous les rassemblez, les placez dans le coffre de votre voiture et partez en direction du village où se trouve Magane. Avant que cette nuit ne s'achève, vous aurez mis un terme définitif aux conséquences de vos erreurs répétées.

Et demain, si vous êtes encore en vie, vous irez à la rencontre de la mort que le grand désert vous réserve depuis toujours.

## 41

Par l'intermédiaire de vos hirondelles, vous suivez aisément les actions de Bassiléna au cours des jours qui suivent.

Après avoir regagné son village, elle sollicite une audience auprès de son puissant cousin. Bien qu'il soit très affairé à entraîner son armée, Malal Koumah ne refuse pas. La rencontre se déroule dans sa propre hutte, plus vaste et somptueusement ornée qu'aucune autre dans la région.

Le toit de chaume de la demeure n'est pas un obstacle aux yeux de vos hirondelles et vous pouvez suivre avec précision la scène qui se déroule à l'intérieur.

Malal est assis sur un trône imposant, paré des dépouilles de nombreux animaux. Sa parenté permet à Bassiléna de disposer également d'un siège pour cette audience, mais il est beaucoup plus modeste. Leurs entourages sont restés à l'extérieur, mais quatre Guerriers d'Ivoire observent l'entretien de leurs yeux qui ne cillent jamais.

Pendant un long moment, Bassiléna ne fait rien d'autre qu'entretenir son cousin de sujets divers et complexes dans le but d'engourdir sa vigilance, guettant le moment où frapper.

Au milieu d'une phrase, elle se lève brusquement, porte le Sifflet à ses lèvres et pousse un cri si aiguë qu'il est à peine audible. Alors que Malal vacille sur son trône, elle dégaine son poignard cuivré et se jette sur lui. Il veut ordonner à ses serviteurs sans âme de le défendre, mais ne parvient pas à articuler correctement les mots qui pourraient le sauver. Sous le regard indifférent des Guerriers d'Ivoire, Bassiléna enfonce à plusieurs reprises sa lame dans la poitrine puissante de son cousin.

Une fois qu'il gît à ses pieds, elle ne tarde pas à passer le Bracelet de Commandement autour de son propre poignet. Un ordre bref rapproche d'elle les Guerriers d'Ivoire. Escortée de leur présence imposante, elle quitte ensuite la hutte d'une démarche hautaine.

Rendez-vous au **10**.

## 42

Magane ne peut pas voir l'adolescente, mais il entend le bruit de sa fuite. Il se précipite aussitôt vers le seuil de sa hutte pour lui barrer le chemin. Incapable de la voir, il percute Kassi juste au moment où elle s'échappait à l'extérieur. Sous le choc, la jeune fille se retrouve projetée au sol et la cape de dissimulation cesse de la recouvrir complètement.

Magane ne prend pas le temps de lui poser la moindre question. Arrachant sa lance au garde le plus proche, il en transperce sans hésiter celle qui lui avait dérobé le Bracelet de Commandement.

Quelque chose se brise en vous lorsque vous voyez mourir l'adolescente. Vous descendez dans les entrailles les plus profondes du Rocher Noir, où sont entreposées des armes terrifiantes que vous avez étudiées sans jamais oser vous en servir. Vous les rassemblez, les placez dans le coffre de votre voiture et partez en direction du village où se trouve Magane. Avant que cette nuit ne s'achève, vous aurez mis un terme définitif aux conséquences de vos erreurs répétées.



Et demain, si vous êtes encore en vie, vous irez à la rencontre de la mort que le grand désert vous réserve depuis toujours.

## 43

Une lumière aussi vive que le soleil à son zénith éclaire les parages de la hutte : Magane vient d'activer le fétiche que vous lui avez donné il y a trois ans. Kassi lui tourne le dos et ne risque donc pas d'être éblouie, mais cette clarté, en projetant son ombre sur le sol, la distingue nettement des illusions qui l'entourent.

Magane avait négligé d'emporter sa lance pour aller accomplir ses fonctions de juge suprême, mais il se jette à présent sur l'une de celles que les gardes ont laissé tomber en s'enfuyant.

S'il est blessé, rendez-vous au **6**.

Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **23**.

## 44

Les réflexes de Magane et la vélocité que lui confèrent les Jambières de l'Antilope lui permettent d'esquiver aisément les Guerriers d'Ivoire. Rapide comme la foudre, il parvient jusqu'à la litière. Avant que Bassiléna ne puisse s'emparer de son poignard de cuivre pour se défendre, la pointe de la lance du jeune homme est posée contre sa gorge. Elle n'a pas d'autre choix que de se rendre.

Sous la contrainte, elle doit ordonner à ses Guerriers d'Ivoire de cesser de la protéger, puis se débarrasser de son arme et du Bracelet de Commandement. Ce n'est qu'ensuite que Magane lui permet de se relever.

Elle s'exécute avec autant d'élégance qu'elle peut en trouver dans la défaite, s'attendant visiblement à ce que cet instant soit le dernier. Magane et elle restent un instant face-à-face, aussi immobiles que les créatures magiques qui les entourent.

Puis le jeune homme fait un geste de la main vers le lointain :

- Pars. Va-t-en, quitte la région. Expie tes crimes si tu en es capable. Ne reviens jamais ou tu mourras.

Bassiléna le toise encore un instant, avec une fierté mêlée de surprise. Puis, sans répondre un mot, elle se détourne et part vers le nord.

Rendez-vous au **20**.

## 45

Par l'intermédiaire de vos hirondelles, vous suivez aisément les actions de Bassiléna au cours des jours qui suivent.

Après avoir regagné son village, elle sollicite une audience auprès de son puissant cousin. Bien qu'il soit très affairé à entraîner son armée, Malal Koumah ne refuse pas. La rencontre se déroule dans sa propre hutte, plus vaste et somptueusement ornée qu'aucune autre dans la région.

Le toit de chaume de la demeure n'est pas un obstacle aux yeux de vos hirondelles et vous pouvez suivre avec précision la scène qui se déroule à l'intérieur.

Malal est assis sur un trône imposant, paré des dépouilles de nombreux animaux. Sa parenté permet à Bassiléna de disposer également d'un siège pour cette audience, mais il est beaucoup plus modeste. Leurs entourages sont restés à l'extérieur, mais quatre Guerriers d'Ivoire observent l'entretien de leurs yeux qui ne cillent jamais. Le Lézard Ailé est également présent, caché dans un recoin de la hutte.

Pendant un long moment, Bassiléna ne fait rien d'autre qu'entretenir son cousin de sujets divers et complexes dans le but d'engourdir sa vigilance. Au moment qu'elle juge le meilleur, elle utilise le petit fétiche dissimulé dans le creux de sa paume pour ordonner à son serviteur de passer à l'action.

Le Lézard Ailé bondit hors de sa cachette et s'agrippe à l'avant-bras du chef de tribu. Pris par surprise, Malal tente de se débarrasser de ce minuscule assaillant, mais celui-ci a le temps d'effectuer la manipulation qui détache le Bracelet, le faisant tomber au sol. Au même instant, Bassiléna s'est levée et se jette sur son cousin en dégainant son poignard cuivré.

Même si la poursuite de ses ambitions a détourné Malal Koumah de son entraînement de son guerrier, il reste un homme redoutablement expérimenté. Voyant qu'il ne peut plus commander à ses serviteurs sans âme, il s'empare d'un couteau pour se défendre. Sa lame déchire le bras de Bassiléna, qui ne lui inflige en retour qu'une estafilade.

Malal se lève de son trône et repousse sa cousine d'un violent coup de pied. L'espace d'un instant, il vous semble que tout est réglé, mais une violente convulsion parcourt à ce moment les membres du chef de tribu, lui faisant presque lâcher son arme. Vous réalisez que la lame de Basiléna doit être empoisonnée.

Malal tente d'alerter les guerriers qui se trouvent dans le village et dont il a négligé la protection. Mais il est trop tard. Esquivant aisément ses gestes devenus maladroits, Basiléna parvient jusqu'à lui et enfonce à plusieurs reprises son poignard dans sa poitrine puissante.

Ce n'est que lorsque Malal est mort et que le Bracelet de Commandement est passé à son propre poignet qu'elle prend le temps de panser sa blessure. Un ordre bref rapproche ensuite d'elle les Guerriers d'Ivoire. Escortée de leur présence imposante, elle quitte la hutte d'une démarche hautaine.

Notez que Basiléna est blessée (si elle l'était déjà, cela n'apporte aucun changement), puis rendez-vous au **10**.

## 46

En partant à la poursuite de son voleur, Magane n'a pas été suffisamment hâtif pour ne pas emporter les fétiches à sa disposition. Voyant qu'il n'y a aucun intrus visible dans les parages, il active la Couronne du Soleil. Une clarté aussi vive que le milieu du jour éclaire tout à coup les environs de la hutte. Kassi n'est pas assez loin pour échapper à cette clarté artificielle : les contours de sa silhouette mouvante deviennent perceptibles et son ombre se dessine sur le sol.

Magane arrache aussitôt sa lance au garde le plus proche et la jette vers cette cible imprécise. Le projectile meurtrier passe juste au-dessus de l'épaule de l'adolescente, qui continue sa course sans ralentir. Magane se jette à sa poursuite avec une exclamation furieuse, mais Kassi utilise adroitement la végétation des environs pour se dérober à l'éclat que continue de projeter la Couronne. Elle finit par disparaître dans la nuit et Magane n'a pas d'autre choix que de revenir vers sa hutte, ses gardes et les créatures sans âme qu'il ne pourra plus jamais contrôler.

Rendez-vous au **50**.

## 47

Kassi ne tarde pas à disparaître dans le ciel nocturne, laissant Magane seul avec les créatures sans âme qui ne lui obéiront plus jamais.

Rendez-vous au **50**.

## 48

Magane balaie furieusement la pénombre du regard, mais il est trop tard. Kassi a poursuivi sa course dans une direction qu'il est incapable de déterminer et les créatures sans âme qui se tiennent à ses côtés viennent d'échapper pour toujours à son contrôle.

Rendez-vous au **50**.

## 49

Kassi s'enfuit dans la nuit sans que personne ne puisse l'arrêter. Lorsque la distance qui la sépare des créatures insectiles fait disparaître les créatures spectrales, Magane se retrouve seul au seuil de sa hutte, entouré seulement de créatures sans âme qui ne lui obéiront plus jamais.

Rendez-vous au **50**.

## 50

Vos hirondelles suivent avec vigilance le retour de Kassi et vous n'êtes donc pas surpris de la trouver le surlendemain matin au pied du grand acacia, respirant calmement l'air frais de l'aube.

- Vous partez bientôt ? vous redemande-t-elle en souriant.

- Aujourd'hui, je pense. Mais j'ai d'abord une chose à faire. Est-ce que tu peux me remettre le Bracelet ?

- J'avoue que j'ai hésité à le garder, répond-elle en vous le tendant. Et puis j'ai réalisé qu'il ne me servirait à rien.

Neuf ans plus tard, vous tenez à nouveau le fétiche que vous aviez imprudemment confié à Malal Koumah. Mais cette possession ne dure que le temps pour vous d'aller chercher un épais marteau et de frapper à coups répétés sur ce maudit objet jusqu'à ce qu'il ait perdu tout semblant de forme. Le bruit des impacts brutaux est l'un des plus plaisants que vous avez jamais entendu de votre vie.

- À présent, je peux partir, dites-vous en souriant.

- Est-ce que vous pourriez m'emmener avec vous ? Les choses vont sans doute chauffer dans tribu pendant les mois qui viennent, entre ceux qui étaient partisans de Magane et ceux qui ne lui obéissaient que contraints et forcés. Ca ne me dérangerait pas de voyager un peu pendant que ça dure.

La demande vous prend par surprise, mais il serait difficile de lui opposer un refus catégorique. Outre le fait que l'adolescente vient de mettre un terme au cycle désastreux engendré par vos erreurs répétées, l'or qu'elle vous a fourni vous a permis de confectionner certaines pièces très délicates mais utiles, qui permettront au moteur de votre voiture de bien mieux fonctionner.

Vous la faites donc monter à bord de votre véhicule, où vous avez chargé la veille toute la nourriture, l'eau et les objets divers dont vous pensez avoir besoin au cours de votre voyage. Vous verrouillez ensuite le sas du Rocher Noir, de manière à ce que personne d'autre ne puisse y pénétrer, puis vous partez droit vers le nord.

La longue saison sèche a fait suffisamment baisser les eaux du Ngal pour que votre voiture puisse sans mal le traverser. Parvenu de l'autre côté, vous vous arrêtez et désignez du doigt à Kassi l'étendue aride qui s'étend à perte de vue devant vous.

- Regarde. C'est le grand désert. Je vais tenter de le traverser, mais je ne suis pas certain que cela soit possible. Réfléchis-y bien. Si tu le souhaites, je peux t'amener au bord de la côte. Tu y resteras le temps que tu voudras et tu pourras retourner à Ngemene une fois que les choses se seront apaisées.

Kassi, qui a beaucoup apprécié ce premier trajet à bord de voiture, secoue la tête sans hésiter.

- Ce qui va se passer dans la tribu n'est pas ma raison principale. J'ai envie de voyager, c'est tout. J'en ai parlé à ma mère hier soir et elle l'a compris.

- Mais il y a d'autres directions plus agréables. Regarde le fleuve qui s'écoule derrière nous. Il n'y a rien de tel vers le nord.

- Oh ! Dans ce cas, il faut que j'en profite !

Elle descend aussitôt de la voiture et va s'asperger abondamment le visage et les membres dans les eaux du Ngal, débarrassant sa peau de la poussière qui s'y était accumulée.

- Le nord est une direction plus mystérieuse que toutes les autres, reprend-elle après quelques instants. Je crois que j'ai simplement envie de connaître la vérité. À votre avis, à quoi ressemblent les gens qui y vivent ?

Vous hésitez un instant, confronté à une question que vous vous êtes souvent posée mais à laquelle vous n'avez jamais osé répondre sincèrement. Vous le faites à présent :

- Je pense qu'il n'y vit plus personne. Je pense qu'ils sont tous morts il y a longtemps.

Un air songeur traverse furtivement le visage de Kassi.

- Oui. Cela me fait penser à certaines des légendes que me racontait ma mère lorsqu'elle voulait me faire tenir tranquille. Ils sont peut-être tous morts.

Elle est à présent en train de laver ses longues tresses. Étrange. À l'eau qui lui recouvre les mains s'est mélangé un liquide curieusement sombre. Une teinture ?

- Et tout cela ne te fait pas peur ?

- Oh si. Mais je suis curieuse, je ne peux pas m'en empêcher.

L'extrémité de l'une de ses tresses a à présent la couleur d'une flammèche.

- On pourrait dire, fait-elle en souriant, que c'est mon héritage.