

Titre de la Page

VOYAGEUR SOLITAIRE

LA TRILOGIE DES FILS DU SOLEIL

VOLUME TROISIEME

LE RIRE DE GORULGA (Edenrun, la reine noire)

Quelques mots avant de commencer...

Cette Aventure dont Vous êtes le Héros vous entraînera dans un long voyage, où les chemins et choix seront variés, vous laissant une relative liberté. Certains itinéraires sont plus courts, d'autres plus longs, certains riches en péripéties, d'autres plus calmes. Vous serez seul une bonne partie de l'histoire avant de pouvoir peut-être vous faire des compagnons. J'espère que cette AVH vous plaira suffisamment pour que vous ayez envie de la relire, d'essayer les autres possibilités et d'en découvrir toute la richesse.

Cette AVH est la troisième d'une trilogie se déroulant dans le monde de Shamanka, 20 ans après la seconde, *Alshaya* et 10 ans après la première, *Les tambours de Shamanka*. Il n'est pas obligatoire d'avoir joué ces dernières mais il est indéniable que l'avoir fait vous apportera une meilleure compréhension de certains événements, personnages et situations. Pas de One True Path (chemin obligatoire pour réussir), les itinéraires sont multiples et différents, pas d'énigmes ou d'indices à récolter. Par contre, certains objets seront utiles, tenez soigneusement l'état de vos possessions.

Cette AVH est dédiée aux membres des forums La Taverne et RDV au [1](#), ainsi qu'à Jaillet Philippe et Vianney.

Elle est également dédiée à Gildas Sagot.

Enfin, cette AVH est une œuvre de fiction, les opinions, idées et sentiments exprimés par les personnages ne sont que pure fiction et ne reflètent en rien l'opinion de l'auteur.

Bonne lecture !

Comment jouer cette AVH ? Les règles du jeu :

Points de vie :

Vos points de vie représentent votre endurance, votre vitalité. S'ils tombent à zéro au cours de votre aventure, cela signifie que vous êtes mort.

Pour calculer vos points de vie, lancez deux dés et multipliez le résultat par 4. Vous pouvez donc obtenir de 8 à 48 points de vie. Au cours de votre aventure, le total de vos points de vie ne pourra excéder votre total de départ. Vous avez droit à trois tentatives avec la possibilité de choisir le meilleur total obtenu.

Compétences :

Quatre compétences viennent enrichir votre personnalité et vous seront utiles au cours de votre aventure. Ces compétences sont :

- **L'habileté :**

L'habileté détermine vos réflexes, votre adresse manuelle, votre rapidité et aptitude physique en général. Pour savoir si vous êtes habile de vos doigts ou franchement maladroit, lancez un dé et ajoutez 6 au résultat obtenu, c'est là votre total d'habileté. Sauf indication contraire, il ne pourra dépasser votre total de départ au cours de votre aventure.

- **La furtivité :**

Cette compétence détermine votre capacité à vous déplacer en silence, à vous mouvoir sans vous faire remarquer, que ce soit pour approcher un ennemi et le surprendre, passer devant sans vous faire repérer, le semer ou encore pour dérober quelque chose. Elle vous permet également de retrouver votre chemin ou de suivre une piste. Lancez un dé et ajoutez 6 au résultat obtenu, c'est là votre total de furtivité. Sauf indication contraire, il ne pourra dépasser votre total de départ au cours de votre aventure.

- **La volonté :**

Voilà une compétence importante. Elle illustre votre volonté, volonté de vivre, d'atteindre votre but et d'aller de l'avant, mais aussi volonté d'apprendre ou de découvrir. C'est votre foi en vous-même, votre moral et votre envie de réussir. Elle vous sera donc utile dans bien des circonstances pour franchir un obstacle, surmonter vos peurs, mais également apprendre (un art, une langue étrangère ou autre...). Lancez un dé et ajoutez 6 au résultat obtenu, c'est là votre total de volonté. Sauf indication contraire, il ne pourra dépasser votre total de départ au cours de votre aventure.

- **Le charisme :**

Cette dernière compétence détermine la façon dont les autres vous perçoivent, la sympathie que vous dégagéz, votre séduction, votre aura d'une certaine manière. Le charisme vous sera utile pour convaincre un interlocuteur ou un auditoire, parler en public, séduire, marchander... Elle traduit également votre autorité naturelle. Serez-vous un piètre orateur ou un meneur d'hommes ? Pour le savoir, lancez un dé et ajoutez 6 au résultat obtenu, c'est là votre total de charisme. Sauf indication contraire, il ne pourra dépasser votre total de départ au cours de votre aventure.

Combat :

Pour frapper un adversaire à mains nues, lancez deux dés. Si vous faites 6 ou plus, vous l'avez touché. Si vous obtenez moins de 6, vous ne l'avez pas atteint.

Vous avez touché votre adversaire : pour chaque point marqué au-dessus de 6, vous lui causez 1 point de blessure (si vous obtenez 7 vous lui infligez 1 point de blessure, si vous obtenez 8, 2 points de blessure...). Chaque point de blessure est déduit de ses points de vie. Votre adversaire procède de même contre vous.

Avant d'entamer le combat, il faut déterminer qui frappe en premier. Lancez deux dés pour votre adversaire et deux dés pour vous, celui obtenant le total le plus élevé frappe en premier. En cas d'égalité, jetez les dés à nouveau. En certaines circonstances, il vous sera précisé qui frappe le premier.

Le combat avec une arme se déroule de même façon à la différence que le chiffre minimum nécessaire pour toucher l'adversaire peut varier en fonction de l'arme utilisée, de son état ou de votre habitude (ou pas) à la manier. Chaque arme inflige des blessures différentes. De même, certaines protections peuvent permettre de retrancher des points de blessure. Tout ceci vous sera précisé le moment voulu. Notez que vous commencez l'aventure sans arme. Lorsque vous en trouverez une, ses caractéristiques vous seront alors précisées.

Or, provisions, équipement :

L'or n'est pas en usage dans les contrées où vous évoluerez, les peuples qui y vivent n'ayant pas encore appris à battre monnaie et se basant sur le troc pour leurs échanges. Pour ce qui est des provisions, vous vous nourrirez par la chasse ou suite à l'hospitalité de certains, au cours de votre périple. Votre équipement vous sera indiqué au moment voulu.

Et maintenant, rendez-vous au [1](#).

1

Vous vous réveillez en sursaut, haletante, le cœur serré. Autour de vous, tout semble pourtant normal. Dans la pénombre mauve, vous distinguez les formes de vos guerrières endormies ici et là sur des nattes, autour de votre couche. La nuit est silencieuse, étouffante, pas un souffle d'air ne fait bruisser les palmes. Au-dehors, une lune argentée baigne les dômes de Gambuju d'une pâleur sédatrice. Vous vous asseyez, frissonnante. Ces cauchemars... Ils ne vous quittent plus ces derniers temps... Visions terrifiantes et démoniaques, surgissant soudainement comme une éclaboussure de sang et disparaissant dès que vous tentez de vous en souvenir. Et ce rire, infernal, insupportable, qui résonne à travers vos songes, jusqu'au réveil brutal et soudain. Vous en êtes certaine à présent, une sombre sorcellerie est à l'œuvre, quelqu'un se cache derrière tout cela. Mais qui ? Qui oserait s'en prendre à la reine des Amazones noires ? Qui serait assez fou pour oser vous défier ici, au cœur de votre cité ? Du pied, vous poussez doucement une des guerrières endormies et cette dernière s'éveille aussitôt avant de venir s'asseoir à vos côtés, passant ses bras chargés de bracelets autour de vos épaules :

- Ma reine, qu'y a-t-il ? Encore ces terribles rêves ? chuchote-t-elle.

Vous hochez la tête et Kalia, votre favorite, tente d'apaiser vos craintes :

- Ce n'est qu'un rêve ma reine, un rêve. C'est sans doute Shamu, dieu des illusions et des apparences qui se joue de toi, rien d'autre. Regarde, le jour va se lever, je vais réveiller les autres. Nous allons te baigner, te masser, te coiffer et tu oublieras vite cette mauvaise nuit. Au-dehors, la nuit pâlit et une lumière blafarde éclaire progressivement la ville et la jungle. Dans les jardins, les perruches s'éveillent et s'agitent. Vos guerrières se redressent et s'étirent en baillant. Très vite, tout s'active : on apporte la bassine de cuivre et l'eau pour le bain, les flacons de parfums et d'huiles, le linge frais... Vous vous laissez baigner, masser et coiffer avec indifférence mais ne pouvez vous empêcher de sourire à votre reflet dans le miroir : ce corps souple et plein de vie, cette peau noire et huilée, ces seins lourds aux mamelons rose sombre, cette chute de reins insolente... Se voir belle est un tel réconfort. Alors que l'on vous passe une robe légère et que l'on pique un magnolia dans vos cheveux, Kalia vous annonce les événements du jour. C'est aujourd'hui que les *Anaptis*, les trafiquants d'esclaves, doivent arriver en ville avec leurs dernières prises. Ces diables d'hommes font partie des rares mâles avec lesquels vous entretenez des relations car ils sont habiles à vous fournir en esclaves de qualité. A Gambuju, seules les femmes sont libres, les tâches subalternes sont réservées aux hommes, population servile et inférieure. Kalia vous annonce également que Mélycinte le baladin vient d'arriver, tout le monde en parle déjà. Encore un homme autorisé à pénétrer à Gambuju : tout Shamanka connaît, reçoit et respecte Mélycinte, fils de Kalinka la poétesse, celui dont les chants et la musique ravissent l'âme. La cité se réveille, s'anime, les premiers bruits, les premières odeurs vous parviennent. Assise devant une collation de bière fraîche, de poisson séché et de fruits secs, votre singe préféré sur les genoux, vous réfléchissez...

Allez-vous vous rendre au marché pour assister à la vente aux esclaves (rendez-vous au [52](#)) ?

Vous pouvez également accueillir en personne Mélycinte le baladin en le faisant venir au palais. Dans ce cas, rendez-vous au [103](#).

2

Méroé ! Silencieuse, vous observez longuement la mythique cité baignée par les feux rouges du couchant. Gambuju fait pâle figure, il faut l'admettre, comparée à ces puissants et imposants remparts, ces tours et ces dômes de cuivre et d'or sombre. Le long de l'enceinte, les cultures d'autrefois sont redevenues folles, l'orge et le sorgho ont tout envahi de même que les herbes sauvages. Au fur et à mesure de votre approche, le silence vous paraît assourdissant, comme si les animaux eux-mêmes évitaient la cité abandonnée. Vous voici aux pieds de la porte de Zargeba, aux larges vantaux cloutés de bronze et d'or, surmontés d'une tête de buffle sculptée dans l'ébène, ses cornes d'ivoire dressées vers le ciel. A travers les panneaux ouverts, vous apercevez une grande rue pavée, bordée de maisons à un étage, au toit plat, mais aussi des escaliers aux larges marches, des fontaines asséchées, des obélisques gravés orgueilleusement dressés vers le ciel... Un silence irréel plane sur la ville abandonnée pendant que vous remontez la rue principale, seul atome de vie parmi les vestiges d'une autre époque, d'un autre monde. Malgré la poussière, les éboulis, la trace des émeutes, incendies et soulèvements qui ont causé sa perte, Méroé

reste très impressionnante, géante endormie drapée dans ses fabuleux souvenirs. A proximité du Haut Quartier, zone où résidaient les seigneurs blancs autrefois, les dégâts sont plus importants, beaucoup de villas et palais incendiés, en ruines, de jardins redevenus fous, leurs canaux artificiels asséchés, engorgés de débris et de végétaux. Le palais royal semble avoir été épargné, ses clochetons dorés et ses dômes vibrant sinistrement dans la lumière rouge du crépuscule. Deux chemins permettent d'y accéder : Vous pouvez suivre la grande et large avenue pavée de pierre rouge qui y mène. Dans ce cas, rendez-vous au [79](#).

Vous pouvez également passer par les anciens jardins, bordés de grands figuiers et d'acacias, sur votre droite (rendez-vous au [24](#)).

3

Vous contemplez en silence le sinistre symbole. Ceux qui vivent dans l'Ombre... Mélycinte ne mentait pas... La présence de cet assassin, un chef parmi les tueurs, prouve que la société secrète est bien reconstituée. Et qu'elle est au courant de votre voyage, ses hommes sont sur vos traces... Vous vous attendez à ce que les pêcheurs vous demandent de partir mais s'ils sont effrayés par la présence du tueur sous leur toit, ils sont encore plus impressionnés par le fait que vous l'ayez tué. Deux d'entre eux emportent le corps et les autres se retirent, avec une lueur de crainte et de respect dans les yeux (notez qu'au passage, vous pouvez récupérer le grappin que l'assaillant portait à sa ceinture). Mal à l'aise, vous ne dormez que d'un œil et partez sans attendre au lever du jour. Froissant papyrus et roseaux trempés de rosée, vous longez les rives du lac avant d'obliquer vers le nord. En cours de journée, le paysage change : de lourde et moite, la chaleur devient sèche, brûlante... La forêt fait progressivement place à la brousse, de vastes étendues herbeuses se déploient bientôt, bordées ici et là de tamaris et d'acacias. Troupeaux de buffles à la robe noire et aux cornes recourbées, antilopes gracieuses et gazelles... Vous souriez en croisant une girafe, occupée à se délecter de feuilles d'acacia, vous jetant à peine un regard de ses yeux aux longs cils. Laissant la dame aux carreaux à son arbre, vous poursuivez votre chemin, ne faisant halte que pour remplir votre gourde à une source. Bientôt, alors que le jour décline et que le ciel rougoie, une grande case solitaire apparaît au bord de la piste, bordée de buissons d'encens et de mimosa. Au moment où vous en approchez, la porte s'ouvre et un homme descend les marches de bois pour venir à votre rencontre, suivi d'une panthère noire au pelage luisant. Un sourire vous vient : vous avez trouvé le Talmundin... Rendez-vous au [135](#).

4

Dissimulée derrière un arbre au tronc épais, vous voyez approcher lentement un imposant chariot bâché, tiré par deux buffles et escorté par deux cavaliers noirs, sagaie au poing et bouclier au bras. Outres d'eau, jarres et couffins sont disposés sur les côtés, une grande bâche de peaux cousues protège les occupants du soleil et de la poussière. L'attelage s'immobilise bientôt en grinçant et un couple en descend. L'homme est noir, grand et

solide, vêtu d'une courte tunique indigo, une étoffe bordée de motifs géométriques posée sur l'épaule. Un large ruban de tissu blanc enserre son front soucieux et de lourds colliers d'or ornent son cou. A ses côtés se tient une femme, grande et belle, la peau claire quoique de race noire indubitablement. Vêtue d'une ample tunique de lin maintenue par une ceinture de cuir tressé, les bras chargés de bracelets en or, elle observe néanmoins une attitude réservée et respectueuse face à son compagnon. « Une esclave » pensez-vous en l'observant. Les deux hommes de l'escorte sont descendus de selle et s'activent à décharger outres et paniers tandis que leur maître s'installe à l'ombre d'un grand figuier avec sa compagne. Alors que vous hésitez sur la conduite à tenir, un cri sauvage retentit et l'instant suivant, une lance transperce l'un des cavaliers, le faisant rouler à terre. Des hommes noirs jaillissent des hautes herbes, sagaie au poing, le corps peint paré d'ivoire et de bronze, le visage caché sous un masque d'ivoire à l'effigie d'une tête de gorille. En quelques secondes, c'est le chaos, le second cavalier tente de protéger son maître, ce dernier repousse la jeune femme terrifiée derrière lui et dégaine un large coutelas de chasse avant de prêter main-forte à son compagnon...

Si vous voulez venir en aide à ces voyageurs, rendez-vous au [110](#).

Si vous refusez de vous en mêler, vous vous éclipserez rapidement et disparaîtrez à travers la forêt. Rendez-vous au [196](#).

5

Malgré l'horreur et le dégoût, vous restez à votre place, incapable de bouger, envahie par une fascination morbide. Le prisonnier pousse un long hurlement de terreur qui se brise net quand le singe monstrueux bondit. Craquement des os, chair déchirée, giclées de sang rouge... Le corps du malheureux s'agite en violents soubresauts puis se fige, pendant lamentablement à son poteau, tel un pantin désarticulé, horriblement mutilé. Le tonnerre gronde, accompagnant un râle sourd montant de l'assistance, tandis que le singe monstrueux se détourne et s'éloigne lentement, la gueule barbouillée de sang. Le colosse noir tend les bras vers le ciel, ses yeux brillant d'une exultation fanatique, tandis que l'assistance frappe dans ses mains.

- Gorulga ! Gorulga ! Gorulga !

Livide, vous parvenez enfin à vous arracher à ce spectacle immonde et vous vous éloignez rapidement, luttant contre une violente envie de vomir. Alors que vous atteignez le bas de la colline, la pluie tombe enfin, froide et crépitante. D'une démarche mal assurée, vous vous éloignez sous l'averse.

Si vous aviez rejoint le village sur la colline pour y passer la nuit, rendez-vous au [151](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [267](#).

6

Le grand corps reste immobile et vous reprenez votre souffle avant de vous pencher sur la ceinture pour y prendre le trousseau et rejoindre la cellule.

- Quel combat ma fille ! Tu mérites le trône sur lequel tu es assise, assurément !
Vous ne tardez pas à libérer Ronan et ce dernier se redresse, massant ses poignets et chevilles endoloris. Avec un sourire satisfait, il récupère le lourd poignard du géolier et se tourne vers vous avant de vous faire signe de passer devant, avec une déférence exagérée :
- A toi l'honneur, ô reine, déclare-t-il avec un sourire moqueur qui vous agace un instant. Vous voici bientôt marchant côte à côte, tels le taureau blond et la panthère noire, sur la piste de votre proie.
Si vous avez tué les trois assassins, chefs de Ceux qui sont dans l'Ombre, rendez-vous au [83](#).
Si deux ont succombé à vos coups, rendez-vous au [55](#).
Si vous n'en avez tué qu'un seul, rendez-vous au [92](#).
Enfin, si vous n'en avez rencontré aucun, rendez-vous au [285](#).

7

Vous longez en courant le couloir de gauche, dépassant des portes qui restent verrouillées malgré vos efforts. Vous voilà dans une grande pièce nue et silencieuse, aux piliers épais et peints de couleurs vives, leurs chapiteaux sculptés de gorilles levant les bras pour soutenir le haut plafond... Plusieurs couloirs en partent, dans des directions différentes... Enfer, ce château est un vrai labyrinthe ! Pressée, indécise, vous prenez le premier couloir et poursuivez votre course éperdue. Au-dehors, l'orage a éclaté, le tonnerre gronde et résonne. Alors que vous parvenez à un coude, vous percutez de plein fouet une escouade d'archers lancée à votre poursuite. Surpris, plusieurs chutent en jurant et roulent avec vous sur le sol dallé de pierre mauve. Profitant de la confusion, vous vous redressez et reprenez aussitôt votre fuite. Mais vos poursuivants se sont aussi repris, un ordre claqué, suivi du sifflement d'une volée de traits. Une volée qui vous foudroie sur place, stoppant net votre course, au pied d'une grande fenêtre aux barreaux d'or. Vous roulez à nouveau au sol, gémissant comme une gazelle blessée, vos poursuivants arrivent, ils sont là... Vous avez la vision saisissante d'un grand gaillard couronné de plumes peintes, au corselet d'écailles de crocodile, criant un ordre, illuminé par un éclair... Une nouvelle volée de flèches...
Votre aventure s'achève ici.

8

Les cavaliers s'installent, allument un feu, soignent les chevaux et déballetent leurs affaires, ouvrant besaces et fontes de selles. L'atmosphère se détend rapidement, on fait circuler de la nourriture, du vin, on allume de longues pipes de terre noire... Un des guerriers joue même de la mandoline en sourdine, murmurant une chanson à voix basse. Alors que vous vous restaurez, vous sentez un regard posé sur vous et, vous retournant, vous croisez les yeux de l'Anka qui, de sa cage, vous observe intensément. A votre gauche, le chef des guerriers pioche avec entrain dans les gâteaux au miel et aux épices posés sur ses genoux dans un grand torchon.
Si vous voulez lui demander qui est cet homme-buffle et la raison de sa captivité, rendez-

vous au [106](#).

Si vous ne voulez pas vous en mêler, rendez-vous au [231](#).

9

Ce matin est frais et humide alors que vous quittez le monastère. Une fois la rive rejointe, vous laissez là votre embarcation et poursuivez à pied à travers les fourrés de papyrus et les jacarandas mouillés de rosée. En cours de journée, le paysage évolue : de lourde et moite, la chaleur devient sèche, brûlante... La forêt fait progressivement place à la brousse, de vastes étendues herbeuses se déploient, bordées ici et là de tamaris, d'acacias et de grandes termitières brunes. Troupeaux de buffles à la robe noire et aux cornes recourbées, impalas et gazelles... Vous souriez en croisant une girafe gracieuse, occupée à se régaler de feuilles d'acacia, vous jetant à peine un regard de ses yeux aux longs cils. Laissant la dame tachetée à son arbre, vous poursuivez votre chemin sous un ciel éclatant, ne faisant halte que pour remplir votre gourde à une source. Bientôt, alors que le jour décline, une grande case solitaire apparaît au bord de la piste, bordée de buissons d'encens et de mimosa. Au moment où vous en approchez, la porte s'ouvre et un homme descend les marches de bois pour venir à votre rencontre, suivi d'une panthère noire au pelage luisant. Il porte au cou l'amulette des chamanes et un sourire vous vient : vous avez trouvé le Talmundin... Rendez-vous au [135](#).

10

Les heures qui suivent se déroulent sans incidents tandis que vous obliquez vers l'ouest. Pas de mauvaises rencontres, juste de temps à autres un jeune pâtre à la peau d'ébène menant son bétail et vous croisant d'un air étonné. Vous préférez néanmoins éviter les abords des villages fortifiés et rester discrète. Marchant d'un bon pas, vous parvenez bientôt à un large cours d'eau scintillant au soleil. Au loin, un groupe d'éléphants le traverse lentement, leurs oreilles battant l'air chaud. Ce qui vous étonne, c'est qu'ils semblent accompagnés par un groupe de noirs, des hommes grands et minces, drapés de rouge, la sagaie sur l'épaule et le bouclier peint au côté, qui semblent veiller sur les imposants pachydermes. Préférant jouer la prudence, vous restez à bonne distance du groupe. La rivière traversée, le paysage change progressivement, la végétation devient plus présente, d'immenses acacias étendent leur ombre bleue sur les hautes herbes, fourrés et broussailles. L'herbe est moins sèche, moins rèche et les herbivores plus présents. Alors que vous faites halte un moment, vous réalisez que la piste se divise en deux. Sur votre gauche, elle part vers une zone richement boisée. Sur votre droite, la piste se poursuit à travers les plaines, semblant se perdre vers l'horizon.

Si vous décidez de partir sur votre gauche, rendez-vous au [367](#).

Si vous prenez sur votre droite, rendez-vous au [255](#).

Vous pénétrez dans la case à la suite du chamane et de sa panthère, l'endroit se révélant bien plus grand que vous ne l'auriez supposé. Les premières pièces sont sommairement aménagées et c'est dans la dernière que vous prenez place auprès d'un foyer, votre hôte s'asseyant en face de vous, sa compagne posant sa tête sur sa cuisse. Le Bekti prend alors la parole :

- Une sombre menace pèse sur Shamanka ô reine. Le sinistre culte de Gorulga, avec son cortège de peur, d'oppression et d'intrigues est sur le point d'être rétabli. Un homme est venu, un homme décidé et fort. Son nom est Kolonaki, celui qui t'envoie ces rêves.

- Qui est donc ce chien ? demandez-vous.

- Kolonaki est le descendant des anciens prêtres de Gorulga avant que la vénération du gorille divin ne soit interdite. Toute sa jeunesse, il a baigné dans le souvenir de la splendeur passée de ce sombre culte. Sa mère était une sorcière venue de l'est, elle lui a enseigné la magie, l'hypnose et comment asservir l'esprit des hommes. Aujourd'hui, les rois de Méroé ne sont plus, les hommes-lions déclinent et les tribus noires sont plus divisées que jamais, Shamanka est une proie facile pour un homme résolu qui voudrait s'y tailler un royaume. Mais il y a plus, ô reine...

Vous priez le chamane de poursuivre.

- Non seulement Kolonaki tente d'unir les peuples noirs sous son autorité mais il s'est allié à Ceux qui vivent dans l'Ombre. Oui je sais, cette secte de tueurs fanatiques a été dissoute autrefois par les seigneurs blancs de Méroé. Mais aujourd'hui elle est prête à renaître également... Trois chefs, trois frères, ont décidé de la faire revivre et pour cela de s'allier à Kolonaki. Chacun est un tueur... Ils sont en route pour rejoindre Kolonaki dans sa forteresse de Maliki, au cœur des collines, et lui prêter allégeance. C'est là que tu devras trouver Kolonaki et le tuer. Et si tu peux intercepter les trois frères avant qu'ils ne le rejoignent, ce serait encore mieux, ô reine. Tu les reconnaîtras au symbole de la flamme, peinte en rouge sur leur front. Ils sont en route mais j'ignore où ils se trouvent actuellement, mes visions ne sont pas assez étendues.

Si vous avez tué un assassin au village de pêcheurs du lac Muru, rendez-vous au [30](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [94](#).

Sans doute étiez-vous bien fatiguée car, lorsque vous vous réveillez, le jour s'achève, la nuit approche. Vous trouvez bientôt une petite barque de papyrus et y montez, reprenant votre route sur des eaux apaisées. Le fleuve s'élargit progressivement et s'ouvre sur la vue impressionnante du lac Muru. La plus grande étendue d'eau douce de Shamanka se déploie avec majesté, ses eaux profondes semblant d'or fondu dans la lumière du couchant. Ses rives se profilent en tremblant, nimbées par la pourpre sombre du crépuscule, des centaines d'oiseaux et d'échassiers s'envolent. Ici et là, des barques à voile triangulaire, conduites par des pêcheurs à demi-nus parés de coquillages, le corps tatoué et peint, rejoignent les rives. De place en place, de petites îles se dessinent, chacune ornée d'une chapelle, certaines d'un monastère blanchi à la chaux, bordé de quelques cultures et d'un

quai où se balancent doucement des pirogues. Les ombres s'étendent, l'obscurité grandit, il va falloir songer à trouver un abri pour la nuit, quitte à devoir supporter la compagnie des mâles...

Si vous voulez aborder au monastère le plus proche et y demander l'hospitalité, rendez-vous au [35](#).

Si vous accostez à proximité d'un des nombreux villages de pêcheurs bordant la rive, rendez-vous au [108](#).

Si vous êtes à la recherche de Monophi, rendez-vous au [329](#).

13

Course éperdue, haletante... Pénombre verte qui étouffe, feuillages et branchages qui vous griffent... Derrière vous, les hommes-buffles ne vous lâchent pas. Bientôt, un bruit sourd se fait entendre et la végétation s'ouvre brusquement sur le fleuve Tambure. Non loin, sur votre droite, ce dernier se jette avec fracas dans les chutes de Mavugu. Vous vous arrêtez brutalement, ouvrant de grands yeux devant cette perspective immense, ce gouffre bouillonnant et grondant où se jettent les flots furieux, dans un nuage de vapeur d'eau irisé par les rayons du soleil. Mais vous n'avez guère le temps de vous extasier : trois Ankas émergent de la forêt, avec en tête un colosse aux cornes imposantes, le poitrail peint, les cuisses ornées de scarifications, un long fouet en main. A sa vue, votre compagnon semble lutter contre la panique, en proie à une peur évidente. Puis soudain, sans prévenir, il se met à courir vers les chutes et plonge, sautant dans le vide, disparaissant dans le nuage d'eau et de brume. Il y a un court mouvement de flottement pendant lequel le temps semble s'arrêter, vos poursuivants figés sur la rive, vous dans l'eau jusqu'aux mollets. Puis le plus grand des hommes-buffles s'avance, tandis que ses congénères restent en retrait.

Si vous décidez de l'affronter, rendez-vous au [333](#).

Si vous préférez fuir en plongeant à votre tour au coeur des chutes, rendez-vous au [170](#).

14

Au diable le code d'honneur des Amazones ! Passe encore pour une guerrière valeureuse mais pas pour des mâles arrogants et stupides. D'un geste rapide et sûr, vous vous assurez que ceux-là ne se réveilleront jamais. Enjambant les corps étendus, vous remontez

prestement les marches, rejoignant un long et haut couloir au plafond voûté. Des grappes d'étranges pierres lumineuses, fixées à intervalles réguliers, baignent l'endroit d'un éclat blafard et sinistre. Avançant sans bruit, vous ne tardez pas à discerner trois portes qui s'ouvrent sur votre gauche. Plus loin, le couloir s'achève sur une double porte aux vantaux épais, taillés dans l'ébène et ouvragés d'ivoire. La première porte est gravée d'un symbole représentant un bol et un pilon, la seconde d'un collier clouté et la dernière ne porte aucun signe.

Vous pouvez ouvrir la première porte (rendez-vous au [259](#)).

La seconde (rendez-vous au [118](#)).

La troisième (rendez-vous au [212](#)).

Vous pouvez également délaissé ces pièces, longer le couloir et rejoindre la grande double porte. Dans ce cas, rendez-vous au [400](#).

15

Vous dégagez votre arme et reculez, écoeurée, l'odeur du sang vous tournant la tête. La mort de leur chef a troublé les terribles primates, ils restent là à vous observer, hésitant, se contentant de hurler et sauter, pleins de colère mais de peur aussi. Votre compagnon est mort, la gorge ouverte, deux singes criblés de traits à ses pieds. C'était un homme mais un brave... Mettant à profit ce moment de flottement, vous détez dans la nuit, sans oser vous retourner. Mais ils ne vous suivent pas et bientôt, cris et lumières s'éloignent. Le tonnerre gronde et roule de manière fantastique, monstrueuse, comme si la colline toute entière maudissait votre fuite. Ce n'est qu'au bout d'un long moment, certaine de ne plus être poursuivie, que vous faites enfin halte, épuisée. Une anfractuosité bordée d'épineux vous permet de trouver un abri relatif et vous vous endormez rapidement, la main sur votre arme. Le ciel est d'un noir d'encre et la pluie se met à tomber, violente. Au matin, vous vous remettez en route, frissonnante, et poursuivez votre chemin à travers la forêt fumante et détrempée. Aucune trace de ce qui s'est passé cette nuit... Bientôt, un silence étrange semble s'étendre : plus de bruissements, de cris, de chants d'oiseaux. Même les singes, si bruyants d'habitude, se contentent de vous observer, immobiles, du haut de leurs branchages. La lumière change, se voile et devient plus sombre. Bientôt, alors que le soleil décline, vous découvrez enfin votre but...

Rendez-vous au [190](#).

16

Alors que vous parvenez aux pieds des remparts, les imposantes portes cloutées de cuivre s'ouvrent lentement, laissant progressivement apparaître une vaste cour intérieure entourée de bâtiments de briques mauves. Les esclaves ouvrent complètement les lourds vantaux tandis que s'avance un groupe de guerriers, sagaie au poing, le bouclier ovale et peint en cuir de buffle au bras, leurs coiffes de plumes d'autruche frémissant dans le vent du soir. Le chariot entre et s'immobilise tandis que les portes se referment en un claquement sourd.

Frémissante, prête à tout, vous restez aux côtés du danseur que les guerriers saluent avec déférence. Les yeux de leur chef glissent rapidement vers vous, sourcils froncés.

- Qui est cette femme qui t'accompagne ?

- Elle vient pour moi, elle a fait un long voyage pour assister à la danse du Serpent.

- Certes, mais pourquoi ces armes ?

- Les routes sont dangereuses pour une femme seule, seigneur.

Votre réponse ne semble convaincre le guerrier qu'à moitié mais il ne veut visiblement pas s'opposer à votre compagnon et frappe dans ses mains. Les esclaves viennent alors aider à décharger le chariot et Yusuf se tourne vers vous :

- Je dois aller me préparer et toi aussi sans doute, l'heure approche. A tout à l'heure.

Il s'éloigne alors de son pas dansant et souverain. Personne ne fait attention à vous, chacun vaque à ses occupations tandis que l'orage menace au loin. Surprise, vous découvrez de nombreux guerriers, tous différents, venant visiblement de clans et tribus variés. Certains se saluent, bavardent tandis que l'on décharge les chariots, d'autres se groupent autour des feux... Que font ici tous ces hommes alors qu'en temps normal, ils se sauteraient à la gorge ? Cela confirme vos soupçons : une intelligence supérieure est à l'œuvre ici, capable d'unir les ennemis d'hier. En attendant, vous ouvrez la première porte que vous trouvez et la refermez aussitôt. Vous voilà dans une petite pièce nue et froide dont l'autre porte donne sur un couloir voûté. Personne. Sur votre droite, le couloir se termine sur un escalier qui monte vers les étages. Sur votre gauche, un autre escalier descend vers les niveaux inférieurs.

Si vous souhaitez prendre sur votre droite, rendez-vous au [70](#).

Si vous préférez partir sur votre gauche, rendez-vous au [166](#)

17

Vous avez bien mémorisé les gestes et la technique enseignés et parvenez à faire lâcher prise à votre adversaire. Ce dernier hoche la tête avec un sourire et vous devez le reconnaître, sa technique est bonne. Son mouvement est simple mais efficace autant qu'inattendu, forçant l'adversaire à lâcher. Voilà qui pourrait vous être utile à l'avenir.

Satisfaite, vous décidez de regagner votre chambre, il est temps d'aller dormir.

Rendez-vous au [9](#).

18

Dans les heures qui suivent, le paysage change. Le ciel est plus instable, la chaleur moins vive, la végétation plus présente. Ici, la saison des pluies a débuté, les fleuves ont débordé, les eaux se sont répandues hors de leur lit. Le sol devient meuble sous vos pieds, gorgé de glaise, parcouru de tourbières... L'eau s'est répandue partout, en flaques ou vastes surfaces sur lesquelles le soleil se reflète avec éclat, comme sur les bris d'un miroir. Au loin, les Grandes Collines se profilent, nimbées de brume. De nombreux villages apparaissent, des hommes sont au travail, disparaissant dans les forêts de roseaux et de papyrus, l'eau

jusqu'aux cuisses. L'un d'eux se montre affable et bavard quand vous l'abordez :

- Les premières pluies ont été violentes femme, toute la région est inondée. Inti, la divine maîtresse des pluies a beaucoup pleuré cette année. Si tu veux poursuivre vers les collines, il te faudra utiliser les services du passeur. Sinon, tu peux contourner l'endroit si tu veux rester au sec mais cela te fera faire un détour.

Le paysan s'interrompt brusquement sous les réprimandes du contremaître et retourne à son travail. Vous regardez autour de vous, indécise...

Si vous tentez de trouver ce fameux passeur, rendez-vous au [158](#).

Si vous jugez préférable de contourner la zone envahie par les eaux, rendez-vous au [395](#).

19

Vous reculez, frémissante et ruisselante de sueur. Tallula s'est débarrassé de son assaillant également, les trois corps gisent au sol. Des cris, des appels, la lumière des torches...

Plusieurs de vos guerrières apparaissent, lance au poing, le grand bouclier peint au bras et l'air furieux, jetant des regards suspicieux vers la masse sombre et odorante des massifs. A leur tête se trouve Kalia qui se tourne vers vous.

- Ma reine, es-tu sauvée ?

- Pas grâce à toi, rétorquez-vous d'une voix froide et la guerrière se mord la lèvre, baissant la tête.

Vous vous penchez pour ôter le capuchon de vos agresseurs et ce que vous redoutiez se confirme : Djebel et deux de ses lieutenants, leurs yeux morts contemplant le ciel sans le voir, un grappin fixé à leur ceinture. Vous avez sous-estimé ce chien et son orgueil blessé, une erreur à ne pas répéter à l'avenir. Son désir de vengeance l'aura poussé à cette folle expédition.

- Emmenez ces chiens et jetez-les aux crocodiles. Vite, avant que celles chargées de garder ce palais ne subissent le même sort...

Les corps sont traînés sur le sol, y laissant une trace rouge sombre et vous regagnez vos appartements où vos femmes sont bien éveillées maintenant, se perdant en bavardages sur ce qui s'est passé, leur babil vous énervant rapidement. Vous leur ordonnez de vous laisser seule avec Tallula et l'instant suivant, les lourdes portes de teck se referment dans un bruit sourd.

Rendez-vous au [128](#).

20

Monophi vous désigne un homme assis sur un siège bas, contre le mur. Un homme suffisamment âgé pour être le père de votre père mais encore droit et ferme. Drapé de blanc, les pieds nus, sa main ne tremble pas plus que sa voix et il parle avec ferveur. Devant lui, une dizaine de novices sont assis en demi-cercle et l'écoutent attentivement, certains prenant des notes. Nul ne vous prête attention et, après un moment d'hésitation, vous prenez place et écoutez à votre tour. Le savoir de l'homme est grand, vaste même et les heures défilent sans que vous vous en rendiez compte, tandis que vous recevez son

enseignement. Cet vieil homme est habité par une ferveur qui semble l'éclairer de l'intérieur, littéralement. Son long exposé terminé, il se lève et se retire, salué par ses disciples et vous restez assise un moment, songeuse, réfléchissant à ses paroles. Le sage a abordé beaucoup de sujets, mais qu'en avez-vous retenu ? Pour le savoir, lancez un dé :
Si le résultat est compris entre 1 et 3, rendez-vous au [36](#).
Si le résultat est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [270](#).

21

Vous descendez les marches, votre torche jetant des lueurs dansantes sur les murs, repoussant difficilement les ténèbres. Vous débouchez alors dans une grotte de vastes proportions et le spectacle vous laisse sans voix... Un trésor ! Une fosse occupe le centre de la grotte, une fosse entièrement emplie d'or et de bijoux ! Un étang de splendeur, parcouru de flamboyances irisées, un monceau de pièces d'or, d'opales, d'émeraudes, de saphirs, d'améthystes... Un flamboiement de couleurs, un arc en ciel aux reflets somptueux, illuminant la grotte toute entière... Des émeraudes énormes, brillant comme des yeux de chats dans la nuit, des diamants gorgés de feux bleutés, des rubis chatoyants, pourpre sombre ou rouge comme le sang des hommes... Le trésor des rois de Méroé ! Vous comprenez alors la présence des corps là-haut : un groupe d'émeutiers est parvenu jusqu'au palais lorsque la ville s'est soulevée à la mort d'Olmec et a dû tomber sur les gardes Ankas qui veillaient devant cette porte. Un farouche combat a dû s'ensuivre et le fait que le trésor soit là, intact, prouve que tous ont péri au cours de cet affrontement. Et personne n'a osé depuis revenir dans la ville abandonnée et maudite. Fascinée, vous vous agenouillez au bord de la fosse et plongez vos bras jusqu'aux coudes dans ce flot d'or et de bijoux scintillants. Si les pièces d'or ne sont pas en usage chez les peuples noirs, il n'en est pas de même des pierres précieuses. Yelaya ! Plus d'un roi noir mettrait la brousse à feu et à sang pour ces pierres... Rien que ces opales énormes illumineraient votre couronne de reine... De telles parures à votre cou, sur vos seins, à vos bras et chevilles, vous feraient entrer dans la légende de ces contrées... Avec un rire, vous faites tomber or et bijoux de vos mains, enchantée de ce monde scintillant et bruyant qui tinte entre vos doigts.
Si vous voulez emporter une partie du trésor, rendez-vous au [296](#).
Si vous pensez plus avisé de le laisser là et de regagner votre chambre, rendez-vous au [208](#).

22

Les murs et les tours de Gambuju s'éloignent rapidement, bientôt masqués par la jungle. Pénombre verte, étouffante, chaleur lourde... Cris des singes, mouvements furtifs, odeurs fortes qui tournent la tête... Des formes inconnues se meuvent dans la pénombre mais vous n'avez pas peur, vous êtes chez vous ici et connaissez chaque arbre, chaque sentier. En petites foulées, légère et discrète comme la gazelle, vous maintenez une bonne allure, heureuse de retrouver l'aventure, l'action, loin de la langueur de ces derniers jours. La végétation s'écarte bientôt, laissant place à un large et imposant cours d'eau, d'un vert

profond, sur les rives duquel pélicans, spatules roses et ibis s'ébrouent bruyamment. Ecartant les joncs et les roseaux, vous ne tardez pas à découvrir ce que vous cherchiez : une pirogue habilement sculptée et peintes de couleurs vives se balance doucement, des pagaies rangées à l'arrière. Alors que vous en approchez, une voix retentit et vous vous retournez. Un homme vous apostrophe à quelques pas, un noir grand et maigre, nu à l'exception d'un pagne, le corps peint et paré de coquillages. Sa main se porte aussitôt au couteau d'obsidienne passé à sa hanche.

- Que fais-tu là femme ? Cette pirogue est mienne.

- Chien insolent, ne sais-tu donc pas qui je suis ? rétorquez-vous.

L'inconnu vous observe un moment de ses yeux sombres.

- Grande et belle, armée et orgueilleuse... Tu es une Amazone de Gambuju, c'est ça ?

Qu'importe, tu n'es pas dans ta ville ici. Ce bateau est à moi.

- Tu oserais te dresser contre une Amazone, mâle stupide ?

L'homme hausse les épaules et crache par terre.

- Tu ne me fais pas peur diablesse. Ce bien est à moi et tu ne me le prendras pas.

Frémissante de colère, vous assurez votre prise sur votre arme.

Si vous voulez donner une bonne correction à cet insolent, rendez-vous au [238](#).

Si vous préférez tenter de le convaincre, lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total de charisme, rendez-vous au [149](#). Si ce résultat est supérieur à votre total de charisme, rendez-vous au [275](#).

23

La divine chasserresse ne vous a pas oublié : dissimulés dans les taillis au pied d'un baobab solitaire, allongés au sol et ne faisant aucun bruit, vous voyez passer vos poursuivants à la lueur des torches mais ils ne vous voient pas et s'éloignent bientôt dans la nuit. Vous prenez un peu de repos à tour de rôle jusqu'au lever du jour, les cris des babouins vous réveillant en sursaut. Votre compagnon brûle de fièvre, ses blessures sont en train de s'infecter, dégageant une odeur malsaine. L'Anka vous révèle alors connaître une guérisseuse qui vit non loin et pourra le soigner. Suivant ses indications, vous l'aidez à se relever et vous mettez en route dans le jour naissant, le soutenant du mieux que vous pouvez le long de la piste poussiéreuse.

Rendez-vous au [206](#).

24

Vous voilà donc traversant les jardins, devenus jungle, envahis par les hautes herbes, proches du vieux cimetière. Certains des mausolées des anciens maîtres blancs couverts de mousse et de vigne sauvage apparaissent dans les trouées de la végétation. Alors que vous longez un canal d'irrigation engorgé de détritus, vous fronchez les sourcils en découvrant un cheval sellé, attaché à un arbuste, devant l'entrée d'un monument. Ce dernier doit être plus récent car vierge de toute végétation et ses incrustations d'or brillent d'un vif éclat au soleil couchant. Et la porte en est ouverte...

Si vous voulez en savoir plus, rendez-vous au [102](#).

Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [79](#).

25

Alors que vous vous hâtez, des archers surgissent brusquement d'un bosquet d'ibiscus, leur coiffe de plumes frémissant dans l'air lourd, le grand arc à la main, flèche encochée. Leur chef pousse un cri en vous voyant et tend le bras vers vous. Cette fois... C'est alors qu'une silhouette inattendue jaillit des fourrés et s'abat sur l'archerie stupéfaite, telle une tempête. Un homme blanc aux cheveux d'or, la barbe blonde et les yeux furieux... Les archers, trop surpris pour réagir, ne peuvent rien contre la lame luisante qui tranche et déchire, faisant éclater les corselets en écailles de crocodile dans une éclaboussure de sang. En quelques instants, le chemin est dégagé, l'allée jonchée de corps brisés et l'inconnu vous rejoint en courant.

Si vous avez fait la connaissance de Ronan, dans le mausolée d'Olmec à Méroé, rendez-vous au [50](#).

Sinon, rendez-vous au [73](#).

26

Il y a foule dans cette cour : d'autres chariots sont stationnés là, des esclaves déchargent les paniers, les nouveaux arrivants se saluent, bavardent avec animation à la lueur des premières lampes... Des guerriers, issus de tribus et clans différents à en juger par leurs peintures, tatouages et parures. Certains se donnent une accolade chaleureuse et bavardent, d'autres restent à l'écart, drapés dans leurs manteaux, méfiants et le regard furtif. Comment des hommes prêts à se sauter à la gorge en temps normal peuvent-ils se retrouver ici, en paix ? Cette assemblée ne fait que renforcer vos soupçons : une intelligence supérieure est à l'oeuvre ici, capable d'unir les ennemis d'hier, ce qui ne présage rien de bon.

- Hé toi, qui es-tu ?

Enfer, vous avez été repérée ! Des bras se tendent, des têtes se tournent vers vous puis le son d'un cor d'ivoire retentit. Avec un juron, vous détalez rapidement, bousculant hommes d'armes et serviteurs surpris, vous ruant vers les portes encore ouvertes. Au moment où vous les franchissez, le tonnerre résonne, un éclair déchire le ciel et la pluie se met à tomber. Haletante, ruisselante, de l'eau plein les yeux, vous fuyez à travers la forêt.

Derrière vous, des cris, des appels... Bientôt suivis par des aboiements furieux. Les chiens de la forteresse sont à vos trousses ! Hors d'haleine, vous faites une brève halte, regardant autour de vous avec les yeux d'une bête traquée. L'éclat spectral d'un éclair illumine la forêt, la pluie redouble de violence, crépitant sur les frondaisons.

Si vous voulez vous réfugier dans un arbre, rendez-vous au [68](#).

Si vous préférez continuer à fuir, rendez-vous au [399](#).

Hochant la tête, vous vous détournez à contrecœur, quittant la piste bordée de broussailles et d'arbustes à encens. Derrière vous retentit le claquement de la corde d'un arc, le sifflement d'une flèche... Au fur et à mesure que vous vous éloignez dans la nuit, les cris et les appels s'atténuent, la lumière des torches n'est plus qu'une danse de minuscules points lumineux. Ce n'était qu'un homme mais vous n'oublierez pas le geste de cet inconnu... Le tonnerre gronde et roule de manière fantastique, monstrueuse, le long de la pente, comme si la colline toute entière maudissait votre fuite. Ce n'est qu'au bout d'un long moment, certaine de ne plus être poursuivie, que vous faites enfin halte, épuisée. Une anfractuosit  bord e d' pineux vous permet de trouver un abri relatif et vous vous endormez rapidement, la main sur votre arme. Le ciel est d'un noir d'encre et la pluie se met   tomber. Au matin, vous vous remettez en route, frissonnante, et poursuivez votre chemin   travers la for t fumante. Aucune trace de ce qui s'est pass , comme si cette nuit de cauchemar avait  t  lav e, emport e par les pluies. Bient t, un silence  trange semble peser comme une chappe sur la v g tation : plus de bruissements, de cris, de chants d'oiseaux. Les singes, si bruyants d'habitude, se contentent de vous observer, immobiles, du haut de leurs branchages. La lumi re change, se voile, prenant une teinte sinistre. Et bient t, alors que le soleil d cline, vous d couvrez enfin votre but...
Rendez-vous au [190](#).

Vous obliquez vers l'est, froissant papyrus et ajoncs, longeant les rives bord es de jacarandas. C'est alors que le vent tourne, apportant une odeur de mort et de sang... Un peu plus loin, le ciel rougeoie, une fum e noire monte paresseusement et vous apercevez des vautours aux larges ailes d' b ne tourner... Une palissade  paisse se profile parmi les roseaux, de m me que des cases dont certaines semblent en feu. Que s'est-il pass  ?
Si vous poursuivez vers le village, rendez-vous au [432](#).
Si vous pr f rez abandonner et tenter de rejoindre le lac Muru au plus vite, rendez-vous au [157](#).

L'inconnu  clate de rire, passant la main dans ses cheveux blonds tandis que vous l'observez avec m fiance. De taille m diocre, corpulent, il est n anmoins solidement b ti et sa peau claire enrobe des muscles fermes et vigoureux. Le visage aux yeux gris et   la barbe blonde, le nez vigoureux, est franc et direct, les traits marqu s trahissant une cinquantaine proche.
- Qui je suis ? Allons ma beaut    la peau noire, quel autre homme blanc aux cheveux

blonds, venu de très loin autrefois, connaîtrait aussi bien Shamanka, en parlerait aussi bien la langue ? Je suis Ronan, Celui qui vient de loin.

Ronan... Est-ce possible ? L'ami et favori d'Olmec, dernier roi de Méroé ! Qui n'a pas entendu la geste de l'étranger issu d'un lointain royaume nordique devenu l'ami, le confident du dernier des rois blancs de la Cité Sauvage ? Celui qui était à ses côtés quand Olmec mourût, lors du soulèvement de la population noire qui mît fin au règne des seigneurs à peau claire, dans le feu et le sang... Certaines rumeurs le disaient mort, brisé de chagrin, d'autres racontent qu'il s'en est retourné chez lui mais qu'il revient parfois à Méroé. L'homme vous observe avec attention, avant de reprendre, comme s'il lisait dans vos pensées :

- Oui, j'ai survécu après la mort d'Olmec. Ses fidèles gardes Ankas, les hommes-buffles, l'ont emporté pendant que la ville était livrée aux flammes et au pillage. Ils l'ont déposé en sécurité dans son mausolée, ont fermé et verrouillé les portes avant de mourir autour du monument, en un rouge massacre... Mais les noirs furieux ne purent forcer l'entrée ni en briser les portes, que ce soit par l'acier, la pierre ou le feu... A la fin, ils s'en allèrent, repus de haine, leur vengeance assouvie. De mon côté, j'avais déjà fui la ville. Mais j'y suis revenu par la suite. On ne quitte jamais vraiment Méroé... Une fois l'an, je viens me recueillir auprès d'Olmec dans son mausolée. Je connais le mécanisme secret qui permet d'en ouvrir les portes, Olmec me l'avait révélé. Ta curiosité est-elle satisfaite, ô reine ? Vous fronchez les sourcils mais votre interlocuteur éclate de rire :

- Allons, tu croyais vraiment m'abuser ? Les tambours, les tambours de Shamanka... Ils savent tout et j'ai appris à les écouter. Tout Shamanka sait que la reine de Gambuju a entamé un long voyage vers l'ouest, vers la forteresse de Maliki. Et je connais trop bien ce monde pour n'avoir pas reconnu une Amazone en toi. Lorsque je t'ai aperçu, j'ai tout de suite compris qui tu étais.

- Et que fais-tu ici ?

Rendez-vous au [248](#).

Ainsi donc l'homme tué au village était l'un des trois frères... Lorsque vous l'annoncez à Timkat, ce dernier hoche la tête d'un air satisfait tout en caressant sa panthère lovée contre lui comme un gros chat paresseux.

- Voilà une bonne nouvelle, tu es une femme forte ma reine, en vérité.

Votre hôte reprend :

- La nuit ne va pas tarder, il serait plus prudent pour toi de dormir ici, même si ma demeure est indigne de recevoir une reine. Ainsi seras-tu prête à reprendre ta route demain. Je vais t'amener eau et nourriture et te laisser te reposer. N'aie crainte, nul rêve ne t'importunera, les charmes qui veillent sur cette maison te protégeront également.

La nuit se passe effectivement sans cauchemars, vous apportant un repos bénéfique (vous gagnez 2 points de vie). Au matin, vous vous étirez sur la peau d'antilope étendue au sol et frémissiez en voyant la grande panthère noire endormie non loin. Son mufle et son pelage sont tâchés de rouge sombre et ses oreilles bougent par moments, au rythme de ses rêves.

- La chasse a été bonne et après l'effort vient le repos, annonce Timkat en déposant à vos côtés de la viande froide, des fruits frais et un pot de bière brassée avec l'orge cultivé sur

les collines. Bois et mange, ô reine.

Une fois restaurée, vous vous apprêtez à vous remettre en route.

Si vous avez été envoûtée par Kolonaki, rendez-vous au [243](#).

Sinon, rendez-vous au [143](#).

31

Le chariot aux grandes roues de bois peintes s'arrête en grinçant, faisant tinter les grelots d'argent ornant le harnais des buffles. Au loin, le tonnerre gronde et le vent souffle sur les caféiers. Le cocher, un vieil homme au visage ridé veiné de bleu vous dévisage avec méfiance mais avant qu'il ait pu dire ou faire quoi que ce soit, l'autre occupant se penche, les sourcils froncés. Dieux, vous avez rarement vu si beau visage : l'homme est dans le plein éclat de la jeunesse, avec un visage ouvert, aux traits superbes, la peau d'un noir luisant, les cheveux coupés court. Mais ce qui retient votre attention, ce sont ses yeux, d'un bleu incroyable, lumineux, comme un rayon venu du ciel. L'inconnu sourit, dévoilant des dents blanches et parfaites.

- Salut à toi femme. Tu es venue à Maliki afin d'assister à la danse du Serpent ? Tu arrives à temps, l'heure approche.

Surprise, prise de court, vous improvisez une réponse aussi crédible que possible.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total de charisme, rendez-vous au [276](#). Si ce résultat est supérieur à votre total de charisme, rendez-vous au [364](#).

32

Vous observez les différents symboles gravés. Certains ressemblent à des glyphes, des runes, lettres de quelque alphabet inconnu et perdu dans la nuit des temps... D'autres représentent des animaux et trois retiennent votre attention. Oui, celui représentant une panthère, un serpent et un gorille, vous en êtes sûre, ce sont ces trois là qui déclenchent l'ouverture, une fois alignés. Mais dans quel ordre, vous n'êtes plus certaine de ce que vous avez vu... En partant de l'anneau le plus grand jusqu'au plus petit :

Si vous alignez celui du gorille, de la panthère et enfin du serpent, rendez-vous au [84](#).

Si vous alignez le symbole du gorille, du serpent et de la panthère, rendez-vous au [288](#).

Mais peut-être est-ce serpent, gorille et panthère ? Dans ce cas, rendez-vous au [318](#).

Si vous préférez tenter serpent, panthère et gorille, rendez-vous au [100](#).

Si vous pensez qu'il faut aligner le symbole de la panthère, du gorille et du serpent, rendez-vous au [222](#).

Peut-être finalement la combinaison panthère, serpent et gorille est-elle la bonne ? Dans ce cas, rendez-vous au [368](#).

Tout cela est bien beau mais vous êtes une guerrière, pas une herboriste et surtout, le temps vous presse. Laissant là fioles et flacons, vous quittez rapidement l'herboristerie. Si vous avez laissé plusieurs hommes inconscients au bas d'un escalier tantôt, rendez-vous au [292](#).

Si vous les avez tués ou si vous ne les avez pas rencontrés, rendez-vous au [412](#).

Parvenue devant celui qui distribue cierges et robes, ce dernier vous observe avec surprise, sourcils froncés.

- Pourquoi ces armes, femme ?

- Les routes ne sont pas sûres en ces temps troublés.

Le regard de l'homme glisse avec concupiscence sur l'échancrure de votre vêtement mais il se fige soudain en voyant le médaillon pendu entre vos seins. Et son attitude change du tout au tout : il s'incline avec déférence et vous remet vêtement et bougie avant de vous céder le passage. Cierge en main, ne sachant trop à quoi vous attendre, vous emboîtez le pas aux autres qui montent à l'assaut de la colline. De nombreux singes vont et viennent ici, se poursuivant dans les hautes branches ou observant les arrivants avec curiosité, perchés sur des rochers. La nuit est noire, froide et un vent fort souffle, menaçant d'éteindre les bougies. Toujours ces tambours au battement monotone, comme celui d'un cœur régulier, accompagnant ce chant sinistre... Le sommet... Les pèlerins forment un large cercle autour d'un vaste espace circulaire éclairé par des torches. Leur chant monte, prenant un ton incantatoire, le roulement des tambours s'accélère... Vous levez la tête, frissonnante : le ciel se couvre, le tonnerre gronde au loin sur les collines... Le vent souffle plus fort, faisant crépiter les torches et voltiger des étincelles, les singes crient et s'agitent, effrayés soudain. Au centre de l'espace dégagé, un homme se tient, le corps solide et nerveux mais portant la marque évidente de tortures. Entièrement nu, un anneau est passé à sa cheville, le reliant par une corde à un poteau orné de crânes qui cliquettent sous le vent, comme un rire macabre. Au fur et à mesure que le chant monte, la peur apparaît dans son regard. Un pèlerin se détache alors des autres et vous frémissez devant ce colosse imposant à la peau noire et luisante. Le vent fait claquer les amples pans de sa robe, bruiser ses colliers d'ambre et d'ivoire. Impressionnée, vous notez la largeur des formidables épaules, le torse bombé, les cuisses lourdes et musclées... Le visage reste en partie dissimulé sous un grand capuchon. Les tambours se font plus rapides, les chants plus exultants, le tonnerre gronde dans la nuit... Quelque chose va se passer, vous en êtes certaine...

Rendez-vous au [343](#).

Vous accostez au monastère le plus proche, attachant votre embarcation au ponton de bois avant de monter vers le bâtiment blanc, froissant les hauts papyrus sur votre passage. La

nuit est tombée, des lampes trouent l'obscurité de dizaines de lumières tremblant dans le vent du soir et se reflétant dans les eaux sombres. Devant le porche, un noir au fier profil vous attend, drapé dans un ample manteau de laine bleu, la tête enserrée d'un turban blanc, un bâton à la main.

- Bienvenue femme, je suis Monophi, chef de ce monastère dédié aux dieux de Shamanka. Lequel te protège ?

Vous répondez vénérer principalement Yelaya, la divine chasserresse, et l'homme hoche la tête.

- Une guerrière donc. Tu es la bienvenue. Viens, la nuit s'annonce fraîche, ne restons pas là.

Vous suivez Monophi à l'intérieur et, très vite, alors qu'il vous guide le long des couloirs silencieux, vous remarquez quelque chose : tous les prêtres que vous croisez semblent solides et bien bâtis, la musculature nerveuse, le regard vif, se déplaçant avec souplesse et assurance. Votre hôte sourit :

- Je comprends ton étonnement. Nous formons ici une communauté de lutteurs-guérisseurs, les Kalarakis. Nous sommes consacrés à Gandam et Otep. De ces deux divinités, nous apprenons l'art de la guerre et l'art du soin, nous apprenons comment blesser et comment guérir, comment donner la mort et comment maintenir la vie.

Beaucoup d'entre nous vont d'ailleurs s'exercer ce soir, leur travail de la journée achevé. Si cela t'intéresse, je viendrai te chercher dans une heure et tu pourras y assister.

Si vous acceptez, rendez-vous au [199](#).

Si vous pensez préférable de vous reposer, vous déclinez l'invitation et allez directement vous coucher (rendez-vous au [9](#)).

36

Le vieil homme a un grand savoir en ce qui concerne les plantes qui soignent et guérissent. Son passage sur la composition d'un remède efficace contre le venin des serpents a retenu votre attention. Vous avez gardé en tête la liste des ingrédients nécessaires et cela pourra peut-être vous servir à l'avenir. Quittant les lieux à votre tour, vous regagnez votre chambre pour y dormir.

Rendez-vous au [9](#).

37

- Ronan !

C'est bien Celui qui vient de loin qui se dresse devant vous, dans la lumière incertaine. Mais toute bonhomie a disparu chez le guerrier aux cheveux blonds... Vous avez devant vous un tueur, sa robuste poitrine se soulevant sous sa tunique déchirée et poissée de sang, le corps frémissant.

- Nous nous retrouvons, ô reine...

Vous demandez au nordique ce qu'il fait ici et il secoue les gouttes rouges de sa lame avec impatience :

- Le village où je me suis rendu suite à notre rencontre à Méroé a été attaqué par les hommes de Kolonaki. Leur chef avait refusé de prêter allégeance au dieu-gorille. Oui, ils sont venus dans la nuit, le poignard à la main et la perfidie dans le cœur, le masque d'ivoire du gorille sur le visage... Mais j'ai pris la tête des défenseurs et nous avons expédié ces chiens en Enfer ! J'aurais pu en rester là mais on ne m'attaque pas impunément. J'ai donc décidé de gagner Maliki et d'égorger ce porc de prêtre sur son trône pour lui rapeller qui je suis... Je me suis introduit dans la forteresse il y a peu et alors que j'errais dans ces couloirs, je t'ai aperçue, emmenée par ces hommes. Je me suis dit qu'à deux, la tâche serait plus facile, non ?

Vous observez attentivement le guerrier : le masque de sympathie est tombé, révélant l'aventurier endurci et déterminé qui s'est taillé une place de seigneur en ces contrées autrefois.

- Ne perdons pas de temps, viens. J'ai réussi à apprendre où se trouvent les appartements de celui que nous cherchons.

Vous restez figée de surprise, n'ayant pas l'habitude que quelqu'un décide pour vous et surtout pas un homme. Après une hésitation, vous lui emboitez néanmoins le pas et vous voilà avançant côte à côte, panthère noire et taureau blond.

Si vous avez tué les trois frères, chefs de Ceux qui sont dans l'Ombre, rendez-vous au [83](#).

Si deux ont succombé à vos coups, rendez-vous au [55](#).

Si vous n'en avez tué qu'un seul, rendez-vous au [92](#).

Enfin, si vous n'en avez rencontré aucun, rendez-vous au [285](#).

38

Les nouveaux arrivants se révèlent être des guerriers au fier profil, drapés dans leurs châles colorés, sagaie au poing et montant des chevaux nerveux aux queues tressées et aux crinières nattées. Dans les feux du couchant, leurs silhouettes, grandes et minces, se découpent sur fond rouge, vibrant dans l'incendie du ciel. Ce qui vous étonne, c'est cet attelage étrange qui vient après eux : une sorte de grande boîte de bois montée sur de larges roues peintes et qui bringuebale au rythme des cahots de la piste. Alors qu'elle s'immobilise dans un grincement d'essieux, vous apercevez avec surprise une tête à l'unique fenêtre munie de solides barreaux : une tête de buffle incroyablement humaine dans l'expression, surmontée de deux cornes épaisses et recourbées... Des mains larges, à la peau grise, tannée comme le cuir, agrippent les barreaux... Un Anka, un homme-buffle. Impossible de se méprendre sur la massive et imposante silhouette qui se découpe dans l'or fugace du couchant. Le prisonnier est en sale état, portant la marque évidente du fouet et de nombreux coups, une odeur infecte de déjections, de crasse et de sueur flotte autour de sa cage tandis qu'il vous observe avec défi. La voix d'un des cavaliers vient interrompre votre examen.

- Salut à toi, femme. Nous sommes les guerriers du peuple Mawi et sommes en route pour nos terres. Viens-tu en paix ?

Vous hochez la tête et répondez être une aventurière parcourant les chemins. Un sourire à la fois méprisant et moqueur se dessine sur les lèvres de votre interlocuteur :

- Une femme guerrière ? La place d'une femme n'est pas à la guerre, tu devrais t'occuper d'un foyer et de tes fils.

- Je m'occupe de ce dont j'ai envie... répondez-vous, la voix menaçante et en assurant votre prise sur votre arme.

Une soudaine tension vibre dans l'air, des regards furtifs sont échangés mais le chef des Mawi hoche la tête à son tour.

- Fort bien, voilà une fière réponse et tu sembles capable de te défendre dirait-on... Nous allons installer notre bivouac pour la nuit, joins-toi donc à nous, femme de guerre. Si vous acceptez la proposition qui vous est faite, rendez-vous au [8](#).

Si vous préférez laisser là ces mâles arrogants et poursuivre, rendez-vous au [139](#).

39

Vous assénez un coup bien placé à l'esclave et ce dernier s'affaisse dans vos bras. Il vous faut peu de temps pour le baillonner et ligoter avec des bandes de tissu arrachés à sa tunique et le dissimuler derrière une tenture. Quelques minutes plus tard, vous voilà devant la chambre que vous cherchiez et vous en ouvrez la porte, lentement, prête à bondir. La pièce est petite mais luxueusement aménagée, avec un haut plafond en bois de santal marqueté d'ivoire, des tapis couvrant le sol, un large coffre de bois peint, des vases en albâtre... Dans la pénombre améthyste, vous distinguez un homme nu étendu sur un flot de coussins. Grand et solidement bâti, la peau noire et luisante, le guerrier endormi porte au cou une clef en métal, passée à un épais collier de fils d'or. Une machette est posée à portée de sa main, brillant d'un éclat mauvais dans l'obscurité. Vous repoussez le panneau et avancez, le coeur battant... Le guerrier grogne et s'agite avant de replonger dans ses rêves. Vous vous penchez sur lui, frémissante. Si proche que vous pouvez sentir son souffle, l'odeur de sa peau... Vos doigts se referment doucement sur le fermoir du collier... Une cloche d'alarme retentit soudain, faisant voler le silence en éclats, des voix, des cris... Le guerrier se réveille brusquement et une lueur de stupéfaction passe dans ses yeux sombres en vous voyant penchée sur lui. Avant que vous ayez pu réagir, faisant preuve de réflexes prodigieux, il roule au sol et s'empare de son arme.

- A l'aide ! Je suis attaqué !

Avec un juron ordurier, vous vous ruez hors de la chambre et détalez comme l'impala surpris par le léopard. L'esclave a dû être découvert, libéré et il a dû parler... Maudissant votre faiblesse, vous courez au hasard avant de vous retrouver au fond d'un long couloir, face à une fenêtre aux panneaux de mica colorés. Piégée ! Des bruits de pas, un cliquetis de métal...

Si vous faites demi-tour pour reprendre le couloir d'où vous venez, rendez-vous au [370](#). Si vous brisez la fenêtre pour vous enfuir par là, rendez-vous au [403](#).

40

Un bruit, léger, si infime que vous pensez avoir rêvé, vous tire du sommeil. Il fait nuit noire et seul le clapotis de l'eau vient troubler le silence. Au moment où vous regardez vers la fenêtre, les yeux embués de sommeil, vous constatez avec surprise que les persiennes en écailles de tortue pendent mollement, défaites. Alors que vous détectez enfin la présence

de l'inconnu, il est trop tard : un lacet de cuir cingle votre cou, vous coupant le souffle tandis qu'un genou bien placé vous bloque les reins. La respiration sifflante, prise de court, vous vous débattiez furieusement mais votre agresseur tient bon, reserrant son cordon... Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'habileté, rendez-vous au [75](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [397](#).

41

L'animal semble décidé à se laisser faire et, avec des gestes lents et prudents, vous l'enfourchez avant de saisir sa crinière et de talonner ses flancs. Le superbe pur-sang obéit et s'élançe en un galop puissant à travers la plaine. Les arbres et le ciel basculent et vous encouragez votre monture, cramponnée à sa crinière, grisée par le vent, la vitesse, la liberté. Les lieux défilent ainsi sous les sabots de votre coursier jusqu'au moment où il décide de s'arrêter, comme un jeu qui prendrait fin. Vous vous laissez glisser à terre, caressant le flanc puissant, le poil trempé de sueur vous mouillant la main. Devant vous se dessinent les contours d'un village, semblant danser dans la lumière déclinante... Vous pouvez y demander l'hospitalité pour la nuit si vous le désirez. Dans ce cas, rendez-vous au [85](#). Si vous préférez trouver un endroit tranquille et rester seule, rendez-vous au [161](#).

42

Vous reprenez lentement conscience, allongée sur un divan bas et dur, les narines emplies d'un parfum d'encens. Vous redressant d'un mouvement souple, vous réalisez être désarmée et nue comme au jour de votre naissance. La pièce dans laquelle vous vous trouvez est plongée dans le noir, seulement éclairée par deux lampes en or posées au sol, de chaque côté d'un siège en bois peint imposant, contre le mur du fond. Un homme y est assis. Gros et joufflu, la peau noire et luisante, il pose sur vous ses yeux noirs en amande avec un plaisir obscène, vous faisant frémir comme sous l'effet d'une souillure.

- Tu reviens à toi ma belle.

- Sale porc ! Crois-tu pouvoir contempler une reine de Gambuju comme une esclave au marché, rétorquez-vous.

Un rire sinistre secoue la panse rebondie de Kolonaki et ses yeux brillent :

- Toujours aussi rebelle et fière, hein ? Et stupide aussi. Tu as cru pouvoir t'introduire dans ma maison pour m'y trancher la gorge par surprise... Tu as même amené avec toi ce barbare blond venu du nord, l'ancien favori d'un roi mort depuis longtemps... Mais finalement, ta venue est une bonne chose, tu m'évites ainsi de venir te chercher moi-même dans ta cité primitive...

- Je vais y ramener ta tête, grondez-vous en vous ramassant sur vous-même, prête à bondir pour lui arracher la gorge avec les dents s'il le faut.

Le prêtre éclate de rire et frappe dans ses mains. Avant que vous ayez pu réagir, une silhouette formidable sort de l'ombre et vous reculez instinctivement. Celui qui vient d'apparaître est un géant noir, massif et imposant, un colosse à la peau d'ébène. Le cou

épais, les épaules et la poitrine large, les cuisses musclées, il est à la fois fort comme le buffle et souple comme la panthère. Une peau de léopard est négligemment jetée sur ses épaules, une courte jupe ceint ses reins puissants, des bracelets en or tintent à ses chevilles. Kolonaki éclate de rire à nouveau :

- Emmène cette catin Kumbanigash et amuse-toi un peu avec elle. Tu peux la dresser tant que tu voudras mais veille à ne pas l'abîmer...

Avec un grognement, le noir se penche pour vous saisir par le poignet. Cette fois, toute votre souplesse ne vous sert à rien. Vous vous débattez furieusement, à grands coups de pieds et de poings mais le géant se contente de rire, vous maintenant sans peine et vous entraînant à travers un long couloir. Ses yeux avides se posent sur vous et vous frémissez, oubliant tout sauf ses mains moites sur votre peau, la chaleur de ce corps en rut collé contre le vôtre, ce souffle rauque, écourté par le désir, sur vos seins...

Si vous avez appris dans un monastère une technique pour se libérer de la prise d'un adversaire, rendez-vous au [298](#).

Sinon, lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [240](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [184](#).

43

Les premiers singes vous ont rejoint, ils sont là, bondissant de rochers en rochers... Votre compagnon décoche plusieurs flèches, certains des primates roulent au bas de la pente mais d'autres arrivent. Le noir se tourne alors vers vous :

- Fuis ma soeur ! Je vais les retenir pour protéger ta fuite.

- Mais et toi ?

- Ma route s'arrête ici. Ils m'ont longuement torturé, je ne pourrais poursuivre longtemps. Mais avec ces flèches, je peux les retenir un moment et te permettre de t'en sortir. Fuis et que les dieux te protègent.

Les cris se rapprochent, des torches brillent dans la nuit, des éclats de voix résonnent...

Si vous acceptez de fuir, rendez-vous au [27](#).

Si vous restez aux côtés du guerrier, rendez-vous au [219](#).

44

Vous revenez lentement à vous, allongée sur un divan bas jonché de coussins. Vous redressant d'un mouvement souple, vous réalisez être désarmée et seule. La pièce dans laquelle vous vous trouvez est plongée dans le noir, seulement éclairée par une lampe en or posée au sol. A sa lueur, vous distinguez vaguement de lourdes tentures noires, des murs de pierre noire et luisante, comme taillés dans l'obsidienne. Et vous n'êtes pas seule comme vous le pensiez... Un homme est là, un homme noir, grand, mince et souple, le crâne rasé au front peint d'une flamme rouge... Les traits impassibles, il se tient debout, éclairé par l'unique lampe. Vêtu d'un simple pagne à la ceinture duquel est passée une dague, il vous observe en silence avec des yeux qui vous font frémir instinctivement. Des yeux d'un blanc laiteux, où se reflète la flamme de la lampe : l'inconnu est aveugle. Et

quand il parle, sa voix est un murmure, un chuchotement, aussi sinistre que le sifflement d'un serpent.

- Nous voici enfin réunis, femme. Mon nom ne te dira rien. Sache seulement que je suis, comme tu t'en doutes, le dernier des trois frères, le dernier des trois chefs de Ceux qui vivent dans l'Ombre. Tu as souillé mon ordre en tuant mes frères et je dois les venger. Ta quête va prendre fin ici et maintenant, dans la Chambre des Ténèbres.

Avant que vous ayez pu réagir, l'homme se penche et souffle la lampe. Vous vous retrouvez alors dans le noir le plus complet, tous repères abolis. Le coeur battant, le corps tendu, vous regardez autour de vous mais ne voyez et n'entendez rien, rien du tout.

Pourtant, il est là, vous le savez... Et lui se déplace sans bruit, sans faute, habitué à se mouvoir dans le noir depuis le jour de sa naissance... Cet homme a développé au cours de son apprentissage ses autres sens de manière extraordinaire : il entend votre respiration, votre souffle, il sent votre odeur... Luttant contre la peur qui monte en vous, vous tentez de réagir mais en vain : vous n'avez aucun repère et votre adversaire se déplace en silence, invisible. Ses pieds nus eux-mêmes ne font aucun bruit.

Si vous avez appris de la Kolia le point faible du tueur aveugle, rendez-vous au [96](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [160](#).

45

Avec horreur, vous voyez les monstrueuses créatures fondre sur vous, une douleur violente, brûlante, à la jambe vous arrache un hurlement... Une autre, au bras... Les eaux se teintent de rose... Submergée par la panique, vous tentez de repousser ces monstrueux serpents noirs et luisants qui ondulent dans un tourbillon d'écume. Ils frappent et mordent, encore et encore... Les yeux pleins de larmes, engourdie par la douleur, vous parvenez enfin à atteindre la rive et, dès que sortie des eaux, vous éloignez le plus rapidement possible. Vous titubez, la tête vous tourne, le sang coule sur l'herbe épaisse et vos membres vous brûlent... (vous perdez 8 points de vie, bras et jambes balafrés de morsures sanglantes mais votre visage est resté heureusement intact). Luttant contre une violente envie de vomir, vous déchirez des morceaux de votre tunique pour bander sommairement vos blessures avant de vous mettre en route d'un pas chancelant. La nuit ne tarde pas à tomber, une nuit d'orage, la pluie crépite et tambourine sur la terre fumante. Les yeux plissés, frissonnante, brûlante de fièvre, vous apercevez au loin la silhouette d'un monastère bâti au bord du fleuve, ses fenêtres éclairées trouant le rideau de pluie tiède. A bouts de forces, vous pataugez dans la glaise détremnée et tambourinez violemment contre le panneau de bois de la porte avant de sombrer dans l'inconscience, exténuée. Rendez-vous au [286](#).

46

Vous vous précipitez dans le couloir, dépassant plusieurs portes qui restent fermées malgré vos efforts. Maudissant votre malchance, vous reprenez votre course éperdue... Non ! Les dieux vous ont-ils abandonnée ? Devant vous le couloir se termine par un mur épais percé

d'une grande fenêtre aux massifs barreaux d'or. Dehors, l'orage gronde, le tonnerre résonne sur les collines et un éclair illumine le ciel noir. Alors que vous vous retournez, un groupe d'archers apparaît, arc en main et flèches encochées, menés par un grand et mince guerrier couronné de plumes, portant un corselet d'écailles de crocodile. Ce dernier donne aussitôt un ordre, les cordes claquent et une volée de traits vous foudroie, vous envoyant rouler au sol, le goût et la chaleur de votre propre sang vous emplissant la bouche. La seconde volée de flèches siffle et vient mettre rapidement un terme à votre existence. Votre aventure s'achève ici.

47

Vous descendez rapidement pour rejoindre l'immense bassin bouillonnant où viennent s'écraser les chutes, dans un vacarme de fin du monde. De l'autre côté se dessinent les ruines, pans de murs éboulés, escaliers brisés, formes déchiquetées envahies par la végétation, bâties sur un promontoire qui se dresse au-dessus des eaux impétueuses. Vous restez figée un instant : dans la lumière rouge du crépuscule, ces vestiges mystérieux se découpent de façon sinistre, nimbés de vapeur rose sombre, semblant émerger des profondeurs fumantes... Mais il est trop tard pour reculer. Vous ne tardez pas à trouver le grand pont suspendu, de planchettes de bois, lianes et cordages, installé là par les tribus de la région. Il semble si fragile, dansant au-dessus des flots alors vous le traversez rapidement, ventre noué... Parvenue sur l'autre rive, vous voici au sein des ruines. La nuit est tombée, bleue sombre, fraîche, emplie du grondement des chutes qui vous parvient assourdi. Pas de bruits d'insectes, pas de cris de singes... La lune souligne d'une lueur lépreuse les murs éboulés tandis que vous suivez une allée de pierre aux larges dalles brisées, envahies par une végétation redevenue folle. Quelques lucioles volettent ici et là, comme des âmes errantes. Après un moment passé à arpenter cette cité fantôme, vous trouvez un endroit convenable pour vous installer. Si vous avez expulsé de Gambuju Djebel le trafiquant d'esclaves, rendez-vous au [320](#). Sinon, rendez-vous au [113](#).

48

Vos pieds nus ne faisant aucun bruit dans l'herbe épaisse, vous gagnez l'entrée de la case et vous figez en entendant soudain une voix.

- Entre donc femme. N'es-tu pas venue pour ça ?

Après une hésitation, vous poussez la porte et entrez, prête à répondre à toute menace. La grande pièce, basse de plafond, est éclairée et confortablement aménagée avec natte, tapis et coussins. Dans le fond, le jeune homme est allongé nu, alanguiné et rêveur, sur ses coussins. Devant lui se tient un petit brûle-parfum en fer à trois pieds d'où montent de lourdes volutes. L'inconnu semble l'image même de la mélancolie et de l'abandon, ainsi perdu dans ses songes et cette aura mélancolique ne fait qu'accentuer sa beauté. Sans ouvrir les yeux, il vous sourit et fait signe de prendre place. Maudissant votre curiosité, vous vous asseyez en face de lui.

- Qui es-tu ? demandez-vous. Que fait un homme blanc dans un village noir ? Il n'y a plus de blancs à Shamanka depuis la fin de Méroé.

L'homme ouvre brusquement les yeux, des yeux d'un vert incroyable, comme des émeraudes.

- Méroé ? Qui es-tu pour parler de Méroé, femme ? Tu ne sais rien de la Cité Sauvage. Moi, j'y suis né. J'en étais l'un des seigneurs, le plus beau et le plus jeune de tous. Oui, j'étais Néroli et l'on me surnommait le rayon de soleil, on disait que mes sourires éclairaient la cour du roi Olmec comme la clarté du matin. Je n'étais pas comme les autres, je n'avais pas leurs préjugés vois-tu. Les noirs m'aimaient et me respectaient car je les respectais aussi. J'étais le seul blanc à pouvoir arpenter leur quartier sans être inquiété. Oh oui, ces jours étaient heureux, alors que j'allais, insouciant, radieux, croyant naïvement que tout durerait éternellement...

Votre interlocuteur s'interrompt pour respirer les vapeurs entêtantes. Fascinée, vous attendez patiemment qu'il reprenne.

- Mais tout a basculé, en ce jour maudit entre tous... Olmec est mort, les noirs se sont soulevés, Méroé est tombée, ses seigneurs massacrés... Oh oui, femme, j'ai vu de mes yeux les incendies, les pillages et un massacre comme même toi tu n'en as jamais rêvé ! Le feu, le sang, la mort...

Rendez-vous au [249](#).

L'homme redresse soudain la tête, ayant visiblement senti votre présence et vous observe avec attention tandis que vous faites de même. Ni beau ni laid, il a un visage franc et ouvert, déparé par un nez vigoureux, les yeux gris, et doit approcher de la cinquantaine. Mais bien qu'un peu corpulent, sa peau claire enrobe des muscles encore fermes et épais. De par son teint autant que sa physionomie, il est clairement d'une race étrangère, loin au-delà des plaines et des Montagnes Rouges, plus au nord.

- Tiens donc, une Amazone de Gambuju, murmure-t-il. Te voilà bien loin de tes jungles étouffantes ma belle, qui es-tu donc et que fais-tu ici ?

- Tu connais Gambuju ? Et tu parles son dialecte ? demandez-vous, surprise.

Un éclair malicieux passe dans les yeux gris.

- Je connais très bien Shamanka ma noire beauté... Ce monde a été le mien quelques temps autrefois. Mon nom est Ronan mais je suis plus connu ici comme étant « Celui qui vient de loin », cela te dit sûrement quelque chose, non ?

« Celui qui vient de loin »... Yelaya, est-ce possible ? Vous avez devant vous Ronan, l'ancien favori d'Olmec, dernier roi blanc de Méroé ! Qui n'a pas entendu parler de cet homme, venu du nord lointain autrefois, poursuivi et traqué, trouvant refuge au sein de la Cité Sauvage ? Une fois-là, il devint le confident et le favori du roi Olmec, il fût même un des seigneurs de la ville jusqu'à ce jour où la population noire se souleva après la mort d'Olmec et où Ronan dût fuir. Quantité de légendes et rumeurs courent sur son compte depuis, certaines disant qu'il serait mort de chagrin, d'autres assurant qu'il s'en serait retourné vers les terres l'ayant vu naître mais qu'il reviendrait à Shamanka parfois... Alors que vous allez répondre, les yeux du guerrier s'agrandissent en regardant derrière vous et il vous met soudain en garde :

- Femme, derrière toi !

Vous vous retournez d'un mouvement souple pour parer, juste à temps, l'attaque impétueuse du geôlier, un grand et robuste noir, solidement musclé, la tête petite et ronde, au crâne rasé, offrant un beau faciès de brute.

Le geôlier est un coriace adversaire, doté de 21 points de vie et qui a besoin d'un 5 minimum pour vous toucher. Son sabre à large lame occasionne + 2 points de blessure supplémentaires. Il attaque le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [389](#).

50

- Ronan !

C'est bien lui, l'homme qui venait de loin. Mais que fait-il ici, à Maliki ? Une lueur de surprise passe dans ses yeux gris lorsqu'il vous aperçoit mais l'instant d'après, il vous rejoint, vous saisit fermement la main et vous entraîne.

- Viens vite !

Les cris de vos poursuivants sont tous proches alors que vous atteignez la base de la tour. Vous voici à la porte que vous ouvrez violemment, pénétrant en trombe dans un vaste hall circulaire brillamment éclairé... et où se trouvent trois gardes stupéfaits. Le temps semble figé un instant puis Ronan porte une botte meurtrière : un bouclier ovale et peint vole en éclats et son propriétaire s'effondre, la poitrine ouverte dans un flot de sang. Ses deux compagnons reprennent leurs esprits et contre-attaquent aussitôt, brandissant leurs sagaies ornées de plumes. Votre compagnon pivote pour affronter le premier, vous laissant face au second.

Cet adversaire est doté de 17 points de vie, frappe au minimum avec un 5 et son arme inflige + 2 points de blessure supplémentaires. Son bouclier léger lui permet de retrancher - 1 points de blessure pendant deux assauts, ensuite il volera en éclats sous vos coups répétés. Vous attaquez la première.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [410](#).

51

Alors que vous regardez autour de vous, le guerrier vous fait soudain signe de derrière son mur transparent, vous désignant quelque chose. Suivant ses indications, vous apercevez bientôt une pierre verte enchâssée dans le socle de la statue du dieu-gorille et qui pulse d'une lumière étrange. Vous interrogez Ronan du regard et il vous fait un signe de tête affirmatif. Après une hésitation, vous pressez la pierre à tâtons et le mur de verre remonte sans un bruit, permettant à votre compagnon d'enfin vous rejoindre.

- Viens vite ma reine, il faut retrouver ce porc avant qu'il ne revienne ici avec tous ses guerriers !

Vous quittez aussitôt l'oratoire, franchissant l'issue empruntée par Kolonaki tantôt. Rendez-vous au [420](#).

La place du marché grouille déjà d'une foule affairée lorsque votre litière aux rideaux tirés s'y arrête à l'écart, à l'ombre des bananiers. A travers la gaze légère, vous laissez errer votre regard. Gambuju... Les maisons basses aux toits plats, les remparts en bordure de la jungle... Les rues poussiéreuses alignant maisons, places, palais de teck, d'ébène et de pierre, au milieu des brassées d'orchidées et des jardins emplis des cris des perruches vertes... Le soleil, déjà haut, darde ses rayons sur l'ensemble, faisant vibrer le ciel. Gambuju n'est certes pas Méroé la Cité Sauvage, mais l'orgueilleuse cité des seigneurs blancs n'est plus qu'une ville fantôme, abandonnée depuis la mort d'Olmec, son dernier roi, il y a dix ans.

Votre regard revient vers les estrades où les Anaptis commencent à proposer leur cheptel, longues files de captifs nus aux pieds et poings liés. Le chef des trafiquants vient vous saluer avec une déférence exagérée, portant la main à son cœur. Vous n'avez jamais apprécié Djebel, il est fourbe, cupide et sa politesse mielleuse cache mal sa rapacité. Mais l'homme voit et entend beaucoup de choses, il a toujours un secret à chuchoter. Ou à vendre... Ce matin, le négrier au corps mince et à la peau bronzée, le nez busqué et les yeux en amande, semble nerveux et méfiant.

- Grande reine, bien des bruits circulent plus au nord... On murmure que le culte de Gorulga s'apprête à renaître, que ses fidèles parcourent à nouveau la région des Grandes Collines.

- Foutaises, répondez-vous. Le culte de Gorulga le dieu-gorille a été interdit il y a longtemps déjà, ses sanctuaires fermés et ses prêtres dispersés.

- Pourtant ô ma reine, partout où mes pas m'ont mené, tous m'ont dit la même chose. Un homme nouveau est apparu, un homme fort et décidé, déterminé à faire revivre ce sombre culte. Les rumeurs les plus confuses courent à son sujet, on dit qu'il est le descendant des anciens prêtres d'autrefois.

Le marchand vous laisse pour s'occuper d'une enchère importante et vous réfléchissez, jouant négligemment avec votre chasse-mouches. Les Amazones honorent et vénèrent principalement Yelaya la divine chasserresse, jamais le culte du dieu-gorille, féroce et brutal, n'a eu cours à Gambuju. Vous n'avez jamais eu confiance en cette divinité bestiale, servie par des prêtres arrogants, plus enclins à terroriser les villages pour les extorquer et asseoir leur pouvoir qu'à dialoguer avec les dieux...

Rendez-vous au [136](#).

Agacée, vous entrez dans la case avec décision. L'intérieur est plongé dans la pénombre mais vous vous mettez aussitôt en garde, frémissante : un grand désordre, la natte du sol arrachée, des poteries brisées, des lambeaux de moustiquaire qui pendent du plafond... Au centre, non loin du foyer, le passeur est allongé, entièrement nu, poignets et chevilles liés par des bandes de tissu nouées autour de quatre pieux enfoncés dans le sol. Un petit

brasero de cuivre aux charbons rougeoyants est posé à proximité, souillant les murs tendus de filets à poissons et crevettes d'une fumée noire.

- Femme, attention !

Au même moment, le rideau de cuir masquant la pièce du fond s'écarte brusquement, laissant en jaillir un assaillant drapé d'un manteau à capuchon, un long coutelas au poing. L'agresseur inconnu a besoin de faire un 6 minimum pour vous toucher et son poignard n'occasionne que + 1 point de blessure supplémentaire. Dépourvu de protection, il est doté de 13 points de vie. Grâce à la mise en garde du passeur, vous attaquez la première. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [375](#).

54

Le grappin siffle vers le parapet et s'y accroche dans un bruit métallique. Vous tirez sur la corde à plusieurs reprises et, la prise semblant solide, entamez votre ascension. Cette dernière se révèle lente et éprouvante, vous donnant l'impression d'être un insecte plaqué contre la muraille épaisse. Courbaturée, les muscles douloureux, vous atteignez enfin le large chemin de ronde et, couchée sur la pierre, regardez autour de vous. Dans la cour, en contrebas, vous apercevez de nombreux attelages, des guerriers qui se saluent, bavardent, vont et viennent, en groupes ou isolés. Des serviteurs descendent leurs affaires de chariots bâchés tirés par de lourds boeufs à l'air placide. Surprise, vous reconnaissez à leurs peintures tribales et tatouages des représentants de nombreuses tribus, de nombreux clans, d'ordinaire prêts à se sauter à la gorge. Et les voici réunis, fraternisant et bavardant... Tout ceci dénote la présence d'une intelligence supérieure, capable de souder ces différentes peuplades, au-delà de leurs rivalités séculaires. Devant et derrière vous, le rempart donne sur une tour carrée.

Si vous entrez dans Maliki par la tour se trouvant devant vous, rendez-vous au [328](#).

Si vous choisissez celle qui se trouve derrière vous, rendez-vous au [278](#).

55

Vous parlez des trois frères à Ronan, lui annonçant en avoir débusqué et abattu deux mais ignorer où se trouve le troisième.

- En Enfer ma belle, répond le guerrier avec un sourire mauvais. Ce chien faisait partie de ceux qui ont attaqué le village où je me reposais. Il s'est enfui et je l'ai traqué dans la nuit avant de le rejoindre sur la piste et de lui ouvrir la gorge. Nous sommes donc tranquilles désormais avec cette sinistre fratrie.

Vous jetez un coup d'oeil furtif à votre compagnon : décidément, il ne faut pas se fier à son apparente bonhommie, c'est un tueur qui marche à vos côtés et il n'est pas à sous-estimer... Et il semble également connaître les lieux, vous entraînant à sa suite le long des couloirs et escaliers. Arrivé en haut d'une volée de marches, Ronan pousse prudemment une porte ouvragée de symboles mystérieux, qui donne sur un vaste hall dallé d'ivoire. Vous sentez alors votre compagnon inquiet et l'interrogez du regard.

- C'est trop facile... Tous les chefs de tribus soumis à Kolonaki sont là cette nuit, avec

leurs lieutenants. Et pourtant, nous n'avons rencontré personne... Alors que nous approchons des appartements de ce chien...

C'est alors que quelque chose se fait entendre, vous figeant tous deux sur place : on dirait une incantation, entonnée d'une voix sourde et lointaine, aux sombres accents, contenant clairement une menace, imprécise et diffuse. Alors que vous vous mettez en garde, toutes les lumières s'éteignent brusquement. Vous voilà plongés dans les ténèbres, des ténèbres trop épaisses pour être naturelles... Un noir d'encre, absolu, au sein duquel vous ne voyez plus rien... Et c'est alors que l'attaque survient ! Un bruit sourd, étouffé, à vos côtés... Le mouvement, des silhouettes indistinctes, un bruit de lutte, un corps qui tombe au sol... Une main se referme brusquement sur votre bouche, un bras vous ceinture la taille... Vous vous démez violemment mais un coup vous frappe à la tête et vous sombrez dans l'inconscience.

Rendez-vous au [138](#).

56

Ce mélange est redoutable et les Amazones n'ont pas l'usage de fumer. Un goût âcre et puissant vous brûle la gorge et vous tourne la tête. Une nausée monte en vous et vous serrez les dents, luttant contre une brusque envie de vomir tandis que tout tourne autour de vous. Des rires moqueurs éclatent et vous contenez votre rage devant les regards condescendants de certains des guerriers. Si ces chiens n'étaient pas si nombreux, vous leur donneriez une leçon... Bientôt, le sommeil gagne l'assemblée, bavardages et rires diminuent progressivement, les cavaliers s'enroulent dans leurs couvertures tandis que les guetteurs se mettent en place. La tête lourde, la bouche pâteuse et la migraine vous vrillant le crâne, vous vous allongez pour la nuit également.

Rendez-vous au [141](#).

57

Le sommeil, lourd, anormalement profond... Un rêve, ténébreux et indistinct... Vous courez, vous êtes poursuivie... Autour de vous se déploie un monde flou et nébuleux. Une jungle épaisse, étouffante, qui semble se refermer sur vous, noire comme une nuit sans lune. Quelque chose vous poursuit, vous ne savez pas quoi mais vous le savez... Une créature, un incubé surgit des ténèbres. Et vous savez que si cette créature vous attrape, un sort épouvantable vous attend. Une souillure aussi bien pour le corps que pour l'âme... Vous courez, hors d'haleine, dans un silence terrifiant, assourdissant. La créature... Elle est là, elle approche... Un rire monstrueux, démoniaque, enfle et résonne sous les frondaisons. Vous avez l'impression de vous mouvoir au ralenti, autour de vous, tout se dissout et se recompose sans cesse, comme les volutes d'une fumée. Elle se rapproche, elle est là, vous pouvez sentir sa présence... Il faut la distancer...

Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur à votre total de volonté, rendez-vous au

[140](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total de volonté, rendez-vous au [282](#).

58

Il fait nuit noire le temps de rejoindre le village. Plus personne dans les champs, les premières torches brûlent dans le vent frais, envoyant voltiger leurs étincelles. Pas de sentinelles en armes, les habitants de la région sont des gens paisibles, vivant de leurs cultures et de cueillette, menant une vie simple et monotone. Un mode de vie dont une Amazone de Gambuju ne saurait se contenter mais qui vous arrange en cette occasion : au moins êtes-vous certaine d'être bien reçue. C'est effectivement le cas et vous voilà bientôt assise sur une natte près d'un feu, légumes, galettes de pain et fruits frais posés devant vous et les plus importants dignitaires du village en cercle autour de vous. Doux et tranquilles, ces gens se contentent de vous observer et de vous servir. Leur chef, un homme encore vigoureux et droit mais portant les premières marques de l'âge affiche pourtant un visage inquiet sous son bandeau orné de fleurs, ses gestes se révèlent fébriles, son regard suspicieux. Dans le silence de la nuit battent de lointains tambours, réguliers, obstinés, répétant les mêmes notes, immuables, fatales.

Si vous voulez demander au chef la signification de ces tambours, rendez-vous au [127](#). Si vous préférez lui demander s'il aurait aperçu des voyageurs en route pour la forteresse de Maliki, rendez-vous au [209](#).

59

Kalia ne semble guère approuver votre décision mais vous passez outre. Cette nuit même, vos guerrières encerclent la maison où logent les Anaptis, les réveillant en sursaut avant de les rassembler dans la cour. Là, ordre leur est donné de quitter Gambuju immédiatement. Djebel, les yeux rougis et les traits tirés, se répand en malédictions et jurons orduriers à votre rencontre tandis que lui et ses hommes rassemblent leur équipement avant, sous bonne escorte, de franchir les portes de la ville. Les voilà bientôt s'éloignant à travers la jungle, à la lumière dansante des torches. Depuis une fenêtre du palais, vous assistez à ce départ avant de hausser les épaules et d'aller vous coucher.

Rendez-vous au [308](#).

60

Au prix d'un effort de tous les instants, vous parvenez à maintenir votre embarcation à travers les flots déchaînés et écumants. Mains serrées sur les pagaies, les oreilles emplies par le grondement des rapides, vous concentrez toute votre attention sur cette tâche ardue tandis que la pirogue danse et bondit, comme prise de folie. Mais si vous parvenez à vous maintenir, vous ne pouvez empêcher le courant de vous déporter vers un autre bras du

fleuve, vous éloignant du lac Muru. Et bientôt, la vitesse nouvelle que prend votre pirogue et surtout le bruit sourd qui monte au loin dans un nuage de vapeur d'eau confirment vos pires craintes... Les chutes de Mavuru ! Paniquée, le visage aspergé d'écume, vous regardez autour de vous avec désespoir tandis que votre esquif prend encore de la vitesse... Le courant est de plus en plus violent...

Si vous sautez à l'eau et tentez de rejoindre la rive, rendez-vous au [404](#).

Si vous tentez le tout pour le tout et poursuivez vers les chutes, rendez-vous au [165](#).

61

Votre flèche siffle à travers le rideau de pluie et va se ficher en vibrant dans la poitrine de votre cible. Le guerrier noir tournoie follement, bouche ouverte, avant de basculer et rouler au bas de l'estrade. Une clameur monte des fidèles au moment où Ronan et les Ankas chargent, heurtant de plein fouet leurs rangs, frappant et tailladant. Pris par surprise et démoralisés, les sinistres tueurs rompent le combat et s'égaient à travers les jardins plongés dans l'obscurité. Secouant la tête pour chasser l'eau de vos yeux, vous apercevez le dernier frère qui fuit le long des massifs et vous précipitez pour lui couper la route. Votre proie se rejette en arrière, les feux de l'Enfer flamboyant dans ses yeux, rouges comme la flamme peinte sur son front luisant. Avec un grognement, il empoigne sa sagaie à deux mains et vous fait face.

Le tueur possède 21 points de vie et se déplace avec agilité, ce qui lui permet de vous toucher avec un 5 minimum. Sa sagaie à la lame effilée et tranchante lui permet d'occasionner + 2 points de blessure supplémentaires.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [226](#).

62

Les autres dorment toujours et personne ne vous aperçoit, vos trois agresseurs semblent avoir été ceux chargés du guet. Avec discrétion et en silence, vous ramassez arme et affaires. Alors que vous vous apprêtez à partir, vous sentez à nouveau un regard posé sur vous... Vous retournant vivement, vous voyez l'Anka qui, bien éveillé, vous contemple en silence, serrant les barreaux de sa prison, ressemblant à un démon de la nuit ainsi éclairé par le feu mourant avec ses cornes recourbées, ses yeux brûlants. Sa cage n'est pas surveillée, seul un verrou en condamne l'ouverture.

Si vous voulez parler à l'homme-buffle, rendez-vous au [283](#). Si vous préférez détalier sans demander votre reste, rendez-vous au [385](#).

63

La promptitude de vos réflexes vous sauve sans doute la vie. Vous roulez sur les dalles,

évitant de peu le projectile meurtrier qui heurte le pilier, se brisant en deux dans un bruit sec. Ronan en a profité pour bondir, lame en main et s'abattre sur votre adversaire. Pris au dépourvu, ce dernier lâche son arme et porte la main à sa ceinture, où est passée une dague mais il est trop tard : le nordique frappe, sa lame fracasse l'os de l'épaule dans un craquement et une pluie de sang, le noir s'affaisse avec un grognement... L'instant suivant, sa tête roule et vient s'immobiliser à vos pieds, laissant une traînée de sang derrière elle, vous fixant de ses yeux ouverts. Sans surprise, vous découvrez la marque de la flamme rouge peinte sur son front bas et large. Ronan vous rejoint rapidement.

- Ne perdons pas de temps, viens vite.

Vous envisagez de prendre avec vous cette fameuse "arbalète" mais il serait dangereux de vouloir utiliser une arme dont vous ne savez pas vous servir et votre compagnon répugne visiblement à l'utiliser également. Sans attendre, vous quittez le hall par l'ouverture du fond qui donne sur un couloir.

Rendez-vous au [69](#).

64

Le pêcheur s'affaisse, la main sur sa poitrine, du sang coulant entre ses doigts osseux et brunis.

- Sois... Sois maudite. Que... Que la malédiction s'abatte sur toi et... et sur toute ta descendance, catin de Gambuju...

L'homme essaie de dire autre chose mais un flot de sang jaillit de sa bouche et il retombe sur les hautes herbes, immobile. Après un court silence, vous haussez les épaules et, enjambant le corps, allez mettre l'embarcation à l'eau. Quelques mètres plus loin, vous voici en train d'avancer lentement sur les eaux vertes.

Rendez-vous au [332](#).

65

Alors que vous vous démenez furieusement, vous agitant comme un poisson hors de l'eau, le prêtre entame une sombre invocation, d'une voix grave et profonde, bras tendus vers la statue. C'est le dieu-gorille en personne qu'il invoque, en des accents sinistres, son visage éclairé par la ferveur autant que par la lumière spectrale qui baigne le sanctuaire. Et soudain, alors que vos yeux se posent sur la statue, vous vous figez d'horreur, la langue collée au palais : elle a bougé ! Stupéfaite, vous voyez la pierre s'animer, prendre vie, palpiter... Au fil de l'incantation, alors que la voix du prêtre monte et enfle, la pierre s'anime, prend les tons chauds de la vie, les muscles se gonflent, la masse imposante frissonne... Un coup sourd résonne soudain, Kolonaki sursaute et s'interrompt, se retournant vers les portes. Un autre coup, le panneau vibre, une voix retentit, assourdie, criant votre nom...

- Ronan ! Ronan, vite ! criez-vous.

Le prêtre reprend alors son incantation tandis que les coups pleuvent, s'abattant sur le bois qui commence à se fendre. La statue se redresse lentement, les yeux de grenat

s'allument... Une terrible course de vitesse s'est engagée entre Kolonaki et vos alliés qui tentent d'enfoncer les portes pour venir à votre secours.

Lancez trois dés pour calculer le temps que met le prêtre à terminer son incantation, puis deux dés pour le temps que mettent vos alliés à enfoncer les portes. Si le premier résultat est égal ou inférieur au second, rendez-vous au [224](#). Si le premier résultat est supérieur au second, rendez-vous au [247](#).

66

- Mais qu'ai-je à voir avec ce chien ? demandez-vous.

- Kolonaki a posé sa marque sur toi. C'est lui qui t'envoie ces terribles rêves, il tente de prendre possession de toi. Il se rêve roi de Shamanka et un roi doit avoir une reine à ses côtés. Son oeil s'est posé sur toi et il a décidé de faire de toi sa reine et son esclave. Il espère sans doute que s'il parvient à te soumettre, tu joindras tes guerrières à ses fidèles pour conquérir Shamanka.

Le vieil homme se lève alors, arrangeant les plis de sa robe, ayant visiblement tout dit. Le nom de l'ennemi, vous avez le nom de l'ennemi à présent. Et savez où il se terre...

Si vous êtes envoûtée, rendez-vous au [232](#).

Sinon, rendez-vous au [422](#).

67

Il n'y a plus que des morts autour de vous, leurs corps jonchant l'herbe poissée de sang tandis que les chevaux s'agitent, effrayés. Les buffles eux, restent placides, continuant à brouter tranquillement. Le second cavalier est mort de même que son maître, ce dernier ayant emporté deux adversaires avec lui dans l'autre monde. La jeune femme est vivante, plaquée contre un arbre, tremblante et le poing sur la bouche. Vous la rassurez et elle reprend vite le contrôle d'elle-même bien que visiblement choquée. Du pied, vous désignez le corps étendu.

- Il était ton maître ?

- Oui Maîtresse. Je suis Nefka. Cet homme était Bethi, un seigneur qui fuyait la forteresse de Maliki et m'emmenait avec lui en exil.

A la mention du lieu où vous vous rendez, vous relevez la tête, fronçant les sourcils.

- En exil ?

- Oui Maîtresse. Mon maître a refusé de se soumettre à Kolonaki le prêtre du gorille. Il vénérât Kalkru le serpent des premiers temps du monde et craignait pour sa vie. Il a jugé préférable de fuir mais il ne se doutait pas que le prêtre lancerait ses tueurs après nous... Il n'est plus et tu m'as sauvé la vie, je suis à toi désormais.

Vous haussez les épaules, répondant n'avoir que faire d'une esclave et annoncez à la jeune femme qu'elle est désormais libre. Cette drôlesse semble avoir assez de caractère et de débrouillardise pour rentrer chez elle par ses propres moyens. La meilleure preuve en est la façon dont elle a rapidement repris le contrôle d'elle-même après ce qui vient de se passer. Vous vous assurez néanmoins auprès d'elle être sur la bonne route, ce qu'elle vous confirme. Nefka se penche alors sur le corps de son défunt maître et ôte de son cou un curieux pendentif en or, représentant un serpent, qu'elle vous tend.

- Si tu vas à Maliki, prend ceci avec toi Maîtresse, c'est un charme magique qui pourra t'être précieux. Il nous a permis de fuir la forteresse mon maître et moi et te sera utile pour t'y introduire. Il faudra te rendre au pied de la tour ouest quand tu seras devant le château, tu y trouveras parmi la végétation et les ruines une ouverture. Tu devras alors réciter l'incantation gravée sur ce bijou. Aie confiance Maîtresse, je dis la vérité.

Après une hésitation, vous prenez le curieux pendentif pour le passer à votre cou, le serpent d'or lové entre vos seins. Nefka a chargé un des chevaux avec eau et nourriture et, après vous avoir baisé la main, monte en selle afin de rejoindre son village natal, guidant sa monture avec aisance et savourant sa liberté retrouvée. Visiblement, la mort de son maître ne semble guère l'affecter... Vous restez un moment à la regarder s'éloigner (une bien belle gazelle...) puis, avant de partir, regardez autour de vous. Vous auriez bien récupéré un bouclier mais ils sont trop endommagés pour offrir une réelle protection désormais. Avec un soupir, vous vous contentez de prendre le second cheval, ce qui est déjà un avantage non négligeable pour la suite de votre voyage.

Rendez-vous au [148](#).

Vous gagnez rapidement les hautes branches d'un arbre proche pour vous dissimuler dans le feuillage épais où vous restez accroupie, frissonnante et trempée, tandis que la pluie tambourine et crépite. Bientôt, les aboiements se rapprochent, les chiens apparaissent, reniflant la terre gorgée d'eau, le poil luisant et la truffe frémissante. Derrière eux viennent des lanciers et archers, leurs manteaux alourdis de pluie. Vous espérez qu'ils vont poursuivre leur chemin mais ces chiens sont des Akaz, les traqueurs des plaines, au flair incroyablement développé. Très vite, ils encerclent l'arbre et se mettent à japper furieusement, se dressant sur leurs pattes arrières et tentant de grimper, labourant l'écorce de leurs griffes. Un des lanciers lève la tête, vous aperçoit et crie un ordre. Aussitôt, les cordes claquent et une volée de flèches siffle. Si certaines se brisent ou se perdent dans les branches, plusieurs vous atteignent et, sous le choc, vous perdez l'équilibre pour tomber et rouler sur la terre fumante et détrempée. Etourdie, des étoiles plein les yeux, vous avez à peine le temps de vous redresser que vos poursuivants sont sur vous, leurs yeux et dents brillant à la lueur des éclairs. Une douzaine de lances vient rapidement mettre un terme à votre existence.

Votre aventure s'achève ici.

Le couloir vous mène à une grande salle brillamment éclairée, ornée de massifs piliers aux chapiteaux sculptés. Sur ces derniers, des gorilles ouvragés dans l'ivoire semblent soutenir le haut plafond, représentés avec un réalisme saisissant. A la lueur des lampes, ils semblent même vivants, animés d'une vie étrange et fantastique, vous surplombant de leur regard encoléré, comme furieux de voir des intrus ici. Contre le mur du fond se trouve un siège de bois à haut dossier, tel un trône, sur une estrade de pierre à trois marches. De chaque côté, une porte permet de quitter les lieux. A vos côtés, Ronan murmure :

- Sans doute la salle des audiences de Kolonaki. Il nous faut faire vite, ce chien de prêtre ne va pas tarder à apprendre que nous nous sommes libérés de ses serviteurs. Mais je ne connais pas cette partie de la forteresse, j'ignore où mènent ces portes. Laquelle choisistu ?

Vous lui jetez un regard étonné, lui demandant pourquoi ce serait à vous de choisir et le nordique a un léger rire :

- Tu es une reine, la décision te revient de droit ma belle.

Agacée, vous observez la porte de droite, puis celle de gauche. La première est frappée de l'emblème d'Anti, déesse de la lune, des étoiles et de la nuit. La seconde porte l'emblème de Shama, dieu du soleil et du jour.

Si vous choisissez la porte du soleil, rendez-vous au [293](#).

Si vous vous dirigez vers la porte de la lune, rendez-vous au [430](#).

Montant les marches, vous vous trouvez bientôt dans un long couloir au plafond voûté. Des grappes d'étranges pierres lumineuses, fixées à intervalles réguliers, baignent l'endroit d'un éclat blafard et sinistre. Avançant sans bruit, vous ne tardez pas à découvrir trois portes qui s'ouvrent sur votre gauche. Plus loin, le couloir s'achève sur une double porte aux vantaux épais, taillés dans l'ébène et ouvragés d'ivoire. La première porte est gravée d'un symbole représentant un bol et un pilon, la seconde d'un collier clouté et la dernière ne porte aucun signe.

Vous pouvez ouvrir la première porte (rendez-vous au [259](#)).

La seconde (rendez-vous au [118](#)).

La troisième (rendez-vous au [212](#)).

Vous pouvez également délaissér ces pièces, longer le couloir et rejoindre la grande double porte. Dans ce cas, rendez-vous au [400](#).

Concentrée sur votre examen de cette porte inattendue, vous avez baissé votre garde. Vos sens vous rappellent à l'ordre lorsque le cliquetis du métal et le bruit assourdi d'une conversation vous parviennent. On vient, des hommes approchent ! Vous regardez autour de vous avec les yeux d'un animal pris au piège... Là ! Une alcôve masquée par une tenture ! Vous vous précipitez au moment où un groupe de guerriers débouche d'un coude du

couloir.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [358](#).
Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [326](#).

72

Vous voici progressant à travers les eaux, froissant les herbes et les jacinthes. Bientôt, l'eau alourdie de vase vous monte jusqu'à mi-cuisses. Un groupe d'oiseaux s'envole, sans effort, comme pour se moquer de votre lente et maladroite progression. Une sensation désagréable vous intrigue au niveau de vos jambes mais vous n'en découvrez l'origine qu'une fois rendue sur une terre plus ferme : des sangsues ! Avec dégoût, vous voyez ces grosses limaces noires et luisantes déjà gorgées de sang palpiter sur votre chair. La meilleure manière de s'en débarrasser est de les brûler mais impossible de faire un feu dans ce paysage détrempé. Vous les ôtez donc du mieux que vous pouvez, serrant les dents. Et espérant que leurs morsures ne s'infectent pas... (lancez un dé et ajoutez 1 pour savoir combien de sangsues se sont fixées à vous. Chacune vous fait perdre 1 point de vie). Quittant ces lieux au plus vite, vous poursuivez d'un bon pas.
Rendez-vous au [429](#).

73

L'inconnu arrive à votre hauteur, une lueur de surprise passe dans ses yeux gris lorsqu'il vous aperçoit mais l'instant d'après, il vous saisit fermement la main et vous entraîne, sans vous laisser le temps de réagir.

- Viens vite !

Stupéfaite, vous êtes entraînée par sa poigne solide. Les cris de vos poursuivants sont tous proches alors que vous atteignez une haute tour isolée. Vous voici à la porte que vous ouvrez violemment, pénétrant en trombe dans un vaste hall circulaire brillamment éclairé... et où se trouvent trois gardes stupéfaits. Le temps semble figé un instant puis le guerrier blond porte une botte meurtrière : un bouclier ovale et peint vole en éclats et son propriétaire s'effondre, la poitrine ouverte dans un flot de sang. Ses deux compagnons reprennent leurs esprits et contre-attaquent aussitôt, brandissant leurs sagaies. Votre allié inattendu pivote pour affronter le premier, vous laissant face au second.

Cet adversaire est doté de 20 points de vie, frappe au minimum avec un 5 et son arme inflige + 2 points de blessure supplémentaires. Son bouclier léger lui permet de retrancher - 1 points de blessure pendant trois assauts, ensuite il volera en éclats sous vos coups répétés et sera inutilisable. Vous attaquez la première.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [91](#).

Vos armes sont saisies, vos mains liées et on vous pousse sans ménagement en avant, sous la menace des lances. La nuit est complètement tombée maintenant, rendant ce jardin encore plus mystérieux, les ténèbres s'allongeant sur les allées, les feuillages bruissant doucement tandis que le tonnerre gronde sur les collines, au-delà des remparts. Vous voici bientôt devant un nouveau mur percé d'une porte, le chef des gardes détache une clef de sa ceinture et l'ouvre. Vous longez un couloir voûté éclairé de manière spectrale par des grappes de pierres lumineuses fixées au plafond... L'attaque est soudaine, brutale, imprévisible. Une silhouette furieuse jaillit d'un coude du couloir et frappe sans prévenir, le chef des gardes s'effondre en beuglant, le sang éclabousse les murs... En quelques instants, la folie s'empare des lieux, vous discernez vaguement un homme blanc aux cheveux couleur d'or, des yeux brillants, une lame bleutée qui frappe, impitoyable. Profitant de la confusion, vous parvenez à récupérer une dague tombée au sol et vous échinez à cisailer vos liens, dents serrées, adossée au mur. Les cordes cèdent enfin et vous vous précipitez pour venir en aide à votre sauveur imprévu, poignardant un des gardes qui s'apprêtait à le frapper par derrière. Celui que vous venez de sauver en a fini avec ses adversaires et se retourne vers vous, barbe hérissée, du sang maculant sa tunique déchirée...

Si vous avez rencontré Ronan dans le mausolée d'Olmec à Méroé, rendez-vous au [37](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [303](#).

Alors que vous vous débattez farouchement, faisant appel à vos forces déclinantes, vous parvenez à envoyer un solide coup de coude à votre agresseur, en plein visage. Un craquement sec suivi d'un grognement sourd, le cordon qui retombe, le bruit d'un corps qui heurte le mur... Vous titubez, prise de vertige, chaque inspiration semblant être une coulée de métal brûlant dans votre gorge meurtrie. Mais déjà votre assaillant s'est repris et passe à l'attaque, dégainant un poignard, du sang coulant de son nez brisé. Sous le choc, vous avez à peine le temps d'empoigner votre arme pour vous défendre.

Votre agresseur a besoin d'un 5 minimum pour vous atteindre et son poignard inflige + 2 points de blessure supplémentaires. Il dispose de 19 points de vie et frappe le premier. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [227](#).

La dague vole en sifflant et atteint sa cible, se fichant dans le gras de l'épaule. Kolonaki pousse un grognement et part en arrière, son instrument lui échappant des doigts. Vous retrouvez aussitôt toute votre lucidité, secouant la tête pour en chasser les ondes de douleur tandis que le prêtre fuit prestement par une porte dérobée. La plupart des Ankas restent figés à terre, les traits convulsés, leurs yeux révulsés ne laissant voir que le blanc du globe oculaire. Morts. Ronan se penche vers un des corps, l'air sombre :

- Une noire sorcellerie... Toi et moi n'entendions que faiblement ces sons mais pour ceux

de leur espèce, ils étaient parfaitement audibles et insupportables.

Un gémissement attire votre attention et vous vous précipitez pour aider Golgota à se relever. Dieux qu'il est lourd... Lui et quatre autres de ses congénères sont encore en vie, étourdis et confus, les yeux hantés par ce qui vient de se passer. Votre compagnon et vous les faites asseoir et les réconfortez du mieux possible tandis qu'ils se remettent lentement. Bientôt, leur vitalité animale reprend le dessus et ils se redressent, visiblement prêts à reprendre le combat. Sans attendre, le visage défiguré par la haine, Golgota monte impétueusement les marches et vous le suivez. Rejoignant l'estrade, vous écartez la lourde tenture brodée d'une tête de gorille qui masque la porte dérobée par où votre proie a fui. Devant vous, deux escaliers étroits montent vers les étages, identiques.

- Nous séparer serait trop dangereux, gronde l'homme-buffle.

Si vous prenez l'escalier de droite, rendez-vous au [378](#).

Si vous prenez celui de gauche, rendez-vous au [291](#).

77

Qui est donc cet homme ? Sa gestuelle, sa démarche, sont celles d'un félin, le moindre de ses mouvements révèle la coordination parfaite du danseur. C'est alors qu'une musique s'élève, invisible, lancinante et sensuelle. L'inconnu se met alors en mouvement, lentement : d'abord un frémissement, puis un mouvement d'épaule, sa tête qui s'incline, un pied qui s'avance... Un murmure parcourt l'assistance quand le serpent frémit soudain. Lentement, la tête se relève, le cou se redresse, les yeux aux pupilles fendues apparaissent. La musique s'accentue, toujours languissante, d'une volupté sinistre... L'homme danse maintenant et ses mouvements souples évoquent ceux d'un serpent. Fascinée, vous ne détachez pas vos yeux des ondulations de ce corps splendide aux mouvements sensuels et amples, comme une caresse... Le serpent a complètement redressé sa tête et cette dernière oscille au rythme de la musique, des mouvements du danseur, les anneaux ondulent et glissent lentement... Dieux, jamais vous n'avez contemplé pareille danse ! Toute l'assistance semble retenir son souffle et osciller comme un seul homme, les yeux fixés sur le danseur qui ondoie et ondule devant le reptile envoûté... La musique s'est faite indécente, d'une sensualité obscène et vous frémissez en voyant le noir tomber à genoux devant le reptile monstrueux, offert, le corps arqué en arrière, ses bras s'entrelaçant et ondoyant comme deux serpents enlacés à la période des amours... La fantastique créature se déploie, s'avance, comme hypnotisée par les contorsions, la tête se penche, frôle amoureusement le flanc musclé. Comme une caresse... Lentement, le tronc écailleux et luisant se love contre le corps du danseur et l'enveloppe, comme si l'homme et le reptile se donnaient l'un à l'autre... Fascinée, révoltée, vous ne pouvez détacher votre regard de cette danse impure, interdite, dont même les dieux détourneraient leur regard. La musique ralentit, diminue et s'achève, le danseur étendu et reposant au creux des replis souples et froids, comme lové dans les bras d'un amant, la tête monstrueuse oscillant au-dessus de lui. Un soupir parcourt l'assistance et vous vous relevez, ébranlée, avec l'impression d'une souillure, d'avoir assisté à un acte monstrueux et blasphématoire (vous perdez 1 point de volonté). Frémissante de dégoût, vous quittez discrètement et rapidement l'amphithéâtre. Rendez-vous au [229](#).

Vous expliquez à Besta, c'est son nom, être simplement venue prier Yelaya, comme tant de pèlerins. Le vieil homme semble vous croire et se retire, vous laissant vous reposer. Dans la matinée, alors que le ciel reste brouillé et que la pluie menace, un novice vient à nouveau enduire d'onguent vos blessures et appliquer un bandage propre. Vers midi, vous êtes suffisamment remise pour faire le tour du monastère. Ce dernier se révèle sobre et austère, blanchi à la chaux et au toit plat. Les prêtres y mènent une vie simple et dépouillée, au rythme des pluies et des saisons sèches. Vous déposez une jacinthe d'eau et allumez une lampe devant la statuette de Yelaya la divine chasseresse, la remerciant d'avoir mis ces braves prêtres sur votre chemin. Vous ne voulez néanmoins pas abuser de leur générosité et vous remettez en route, accompagnée par leurs bénédictions (leurs soins vous permettent de lancer un dé et d'ajouter le résultat à votre total de points de vie. De plus, si vous aviez perdu votre arme, les religieux vous en offrent une équivalente, laissée là par un voyageur solitaire, lors de son passage). Vous longez les rives du lac Muru un bon moment. L'immense étendue est noyée dans la brume ce matin, sous un ciel bas et gris. Ici et là, quelques barques de pêcheurs vont et viennent, glissant comme des fantômes, nimbées de vapeur d'eau. Alors que vous obliquez vers le nord, le ciel s'éclaircit rapidement, un soleil vif brille bientôt. Les fourrés de roseaux, d'ajoncs et de papyrus emplis d'oiseaux, les tertres d'argile rouge, laissent place à un sol sec et poussiéreux, une herbe haute et sèche qui crépite dans la lumière. Des troupeaux de buffles aux cornes recourbées, le cuir noir, luisant et épais, vous regardent passer avec indifférence, le mufler lustré de bave. Vaste perspective de plaines immenses vibrant de chaleur... Alors que le jour décline, une case solitaire se dresse à la croisée des chemins, bâtie sur pilotis, à l'ombre d'un grand sycomore. La porte s'ouvre, laissant apparaître une haute et mince silhouette drapée de bleu sombre, le front tatoué, une superbe panthère noire se glissant à sa suite. Un bref sourire vient éclairer votre visage : vous avez trouvé le Talmundin... Rendez-vous au [135](#).

Le palais royal de Méroé... Dans les feux du couchant, le bâtiment semble encore plus impressionnant, vibrant dans un ciel de cuivre et d'or fondu. La forteresse bâtie autrefois par une civilisation oubliée semble avoir été épargnée par la fin brutale de Méroé. Baignée de silence, imposante, elle reste repliée sur ses mystères. Vous traversez la grande cour pavée de larges dalles rouge sombre et pénétrez à l'intérieur, avec l'impression d'être une souris dans un temple. Murs de marbre et d'onyx veiné, porphyre, cornaline et galène ambrée, tourmaline noire et jaspe éclatant... De l'intérieur, le palais de Méroé semble encore plus surgi d'un autre monde avec son décor d'une sombre féerie, palais-joyau aux moirures étranges, comme taillé dans le cœur des Montagnes Rouges. La salle du trône... Vaste, haute de plafond, imposante avec ses épais piliers, son sol dallé d'ivoire. Un sentiment étrange vous étreint à la vue du trône de pierre rouge : de ce siège, les rois blancs ont dominé Shamanka des siècles durant. La nuit est tombée, les ténèbres ont envahi pièces et couloirs. Et toujours ce silence... Vous ne tardez pas à trouver une

ancienne chambre où vous installer. Vous avez du mal à vous endormir, d'un sommeil hanté de visions et de sensations étranges. Il vous semble percevoir des murmures, des ombres, des chuchotements... Une présence, comme si le bâtiment était vivant et vous parlait. Au loin, un tambour roule dans la nuit, couvrant les rires des hyènes. Vous vous réveillez en sursaut, mal à l'aise et couverte de sueur en cette nuit étouffante. Et toujours cette impression d'être épiée, observée...

Si vous voulez vous assurez que vous êtes bien seule, rendez-vous au [107](#).

Si vous préférez tenter de vous rendormir, rendez-vous au [208](#).

80

Bien que vous soyez bonne nageuse, il vous semble que vous n'atteindrez jamais la rive. Cette dernière semble vous narguer, se haussant et s'abaissant dans des tourbillons d'écume, comme un mirage. Derrière vous, les monstrueuses créatures se rapprochent, fendant les flots avec aisance, sinueuses et mortelles... Le rivage, enfin ! Hors d'haleine, vous prenez pied sur la terre meuble et vous éloignez le plus possible avant de vous écrouler, moulue de courbatures, les membres lourds. Haletante, vous vous retournez avec inquiétude mais plus aucune trace des anguilles, seuls les flots puissants se déroulent dans un bruit sourd nimbé de vapeur d'eau. Il vous faut un moment avant de vous remettre en route, frissonnante et trempée, écartant ajoncs et roseaux, vos pieds s'enfonçant dans la glaise rouge. Ce n'est qu'un peu plus tard que vous vous hissez dans les branches basses d'un arbre festonné de lianes pour vous reposer. Lovée entre les branches couvertes de mousses, bercée par le parfum des fleurs sauvages, vous ne tardez pas à vous assoupir. Si vous avez été envoûtée, rendez-vous au [57](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [12](#).

81

- J'ai entendu parler de Kolonaki et du culte de Gorulga, déclare votre interlocuteur. Et pas en bien... Lorsque je vivais ici, il n'y avait qu'un temple dédié au dieu-gorille.

Aujourd'hui, il semble que ses adorateurs veuillent plus. Et s'ils se sont alliés à Ceux qui vivent dans l'Ombre, cela n'augure rien de bon.

Ronan se lève soudain et passe ses mains derrière son cou cerclé de torques pour en détacher quelque chose qu'il vous tend. Une petite plaque d'ivoire gravée de symboles mystérieux, suspendue à un lacet de cuir.

- Ceci m'a été donné par un chamane à qui j'ai sauvé la vie autrefois. Un sorcier noir, un sacré diable même, tout bruisant d'os et de plumes. Olmec le soupçonnait de comploter et l'avait fait arrêter, il voulait le tuer mais je me suis interposé. En remerciement, l'homme m'a offert ce talisman, m'assurant qu'il me protégerait. Prends-le, tu en auras peut-être besoin face à Kolonaki.

- Pourquoi me le donne-tu ? demandez-vous.

- Shamanka reste chère à mon cœur, ma souveraine à la peau noire... Son avenir m'importe plus que tu ne le penses. Sortons maintenant, il est temps de reprendre nos

routes et elles ne vont pas dans la même direction.

Avant de quitter les lieux, le guerrier se tourne vers le sarcophage, la voix triste soudain :

- Au revoir Olmec, je reviendrai te voir.

Clignant des yeux sous le soleil couchant, vous le regardez monter en selle et, après une hésitation :

- Le jour décline, la nuit va tomber. Es-tu prudent de reprendre ta route en un tel moment ?

- Je connais Shamanka mieux que tu ne le croies. Dans une heure, je serai reçu et fêté dans un village noir dont tu ne soupçonnes même pas l'existence.

- Les noirs n'accueilleront pas un blanc, ils te chasseront à coups de lances.

Un sourire moqueur éclaire le visage au teint clair :

- Si tu penses cela, c'est que tu me connais bien mal... Je suis chez moi à Shamanka, chez les noirs comme ailleurs.

Si vous avez rencontré Néroli, rendez-vous au [300](#).

Sinon, vous regardez Ronan s'éloigner après un dernier geste de la main. Le dos légèrement courbé, la tête basse, il donne l'impression d'un homme fatigué, chargé d'émotions et de souvenirs... Au bout d'un moment, vous passez le bijou autour de votre cou et vous remettez en route également.

Rendez-vous au [156](#).

82

Les tueurs de ceux qui vivent dans l'Ombre et les fidèles du gorille divin s'avancent lentement, poignard en main... Cette fois, c'est la fin, vous ne vous en sortirez pas contre tant d'adversaires. Le mugissement d'une trompe creusée dans une corne de buffle fait soudain voler le silence en éclats, un grondement sourd résonne et un vacarme se fait entendre dans l'escalier menant à la pièce où vous vous trouvez. L'instant suivant, vous restez tous figés de stupeur devant le groupe d'hommes-buffles qui déboule, couvert d'entailles et de blessures, les yeux flamboyants, leur lourd marteau de guerre clouté de fer au poing... A leur tête se dresse leur chef, imposant et majestueux, le corps couvert de peintures de guerre, ses cuisses puissantes ornées de scarifications, un chapelet de crânes ballottant à sa ceinture...

- Golgota ! vous exclamez-vous.

Aussitôt, les Ankas passent à l'attaque et la pièce retentit bientôt du fracas de la bataille, en une scène de démence et de fureur. Vous et Ronan y plongez sans attendre, distribuant vos coups à droite et à gauche, au sein de la masse mouvante des combattants. Un des trois frères se retrouve bientôt face à vous, le visage déformé par la haine et passe à l'attaque avec un cri sauvage.

Votre adversaire est un solide gaillard, doté de 23 points de vie. Il vous touchera avec un 5 minimum et son arme inflige + 2 points de blessure supplémentaires. Il attaque le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [311](#).

Lorsque vous annoncez à Ronan avoir éliminé les trois tueurs, il marque un temps d'arrêt et vous voyez passer une lueur de respect dans ses yeux. Quand il prend la parole à nouveau, sa voix est dénuée de toute ironie.

- Tu as tué les trois frères, maîtres de Ceux qui vivent dans l'Ombre... Et bien ma fille, rien que pour ça, tu mérites ton titre de reine !

Vous observez votre compagnon à la dérobée : son admiration semble sincère et vous flatte quelque part. Etrange personnage... Il y a quelque chose qui, en lui, attire inexplicablement la sympathie mais vous devinez également un guerrier farouche, un homme dur et endurant. Bientôt, Ronan pousse prudemment une porte ouvragée de symboles mystérieux, qui donne sur un escalier dallé d'ivoire montant vers les étages. Vous voici sur le palier, à l'orée d'un long couloir aux murs ornés de tentures aux motifs géométriques. D'instinct, vous devinez être proche des appartements de celui que vous recherchez. A intervalles réguliers, des grappes de pierres lumineuses sont enchâssées au plafond, diffusant une lumière sourde et dorée.

- Les pierres de lumière de Méroé, murmure Ronan. Ce chien de prêtre a su piller à son profit l'héritage de la Cité Sauvage. Olmec n'aurait pas permis cela...

Vous ne répondez pas, troublée par l'évocation de ce roi mort, dernier souverain d'une cité oubliée où ne règne plus que le silence désormais. C'est alors que quelque chose se fait entendre, vous figeant tous deux sur place : on dirait une incantation, entonnée d'une voix sourde et lointaine, aux sombres accents, contenant clairement une menace, imprécise et diffuse. Alors que vous vous mettez en garde, toutes les lumières s'éteignent brusquement. Vous voilà plongés dans les ténèbres, des ténèbres trop épaisses pour être naturelles... Un noir d'encre, absolu, au sein duquel vous ne voyez plus rien... Vous sentez une présence, entendez un bruit de lutte, un grognement sourd, le bruit d'un corps qui tombe... Au moment où vous sentez quelqu'un ou quelque chose derrière vous, un coup violent vous atteint au crâne et vous sombrez dans l'inconscience.

Rendez-vous au [42](#).

Avec des gestes fébriles, le cœur battant, vous faites pivoter chaque anneau dans un sourd cliquetis, jusqu'à aligner verticalement les trois symboles dans l'ordre choisi. Un dé clic se fait alors entendre, les panneaux vibrent légèrement... Et un nuage de gaz jaunâtre jaillit en sifflant du trou de serrure, juste devant votre visage ! Vous reculez précipitamment, toussant et les yeux pleins de larmes tandis qu'une clochette d'alarme résonne soudain. Impossible de reprendre votre souffle, vous suffoquez, la main autour de la gorge... Vous titubez, des étincelles plein les yeux, tout tourne comme si vous étiez ivre... Vos poumons deviennent durs comme de la pierre, refusent de se déplier, de s'emplir et vous tombez au sol, bouche ouverte comme un poisson rejeté sur le rivage, vous tordant et griffant la pierre dans vos dernières convulsions. Le pollen du lotus jaune des marais de l'est est un poison qui ne pardonne pas.

Votre aventure s'achève ici.

Les deux hommes de garde à l'entrée semblent nerveux et vous jettent un regard méfiant en vous voyant approcher, pointant leurs sagaies. Il vous faut un bon moment de discussion pour les convaincre de vous laisser entrer et vous accompagner jusqu'à la case de leur chef. Le village paraît prospère et bien tenu, les enfants ont de bonnes joues, les femmes sont coquettes mais vous ressentez une sourde tension alors que la nuit tombe. Les hommes sont visiblement inquiets, jetant par moments des regards furtifs au-delà de la palissade, comme redoutant une menace. La case du chef est grande et propre, le sol couvert d'une fine natte et de tapis, de grands masques de bois peint ornent ses murs. Le maître des lieux est un vieil homme encore droit et fier, entouré de son sorcier et de ses meilleurs guerriers, tous drapés dans leur robe ample, l'air soucieux sous leur coiffe de plumes. Mais tandis que l'on vous sert à boire et à manger, c'est quelqu'un d'autre qui retient votre attention... L'homme est en retrait, baigné par la pénombre mais cette dernière ne fait que souligner son incroyable beauté. Grand et mince, il affiche avec ses yeux verts frangés de longs cils noirs, ses traits purs qu'une femme lui envierait et ses épais cheveux noirs une beauté classique insolente. Et surtout, sa peau est aussi claire que l'ivoire... Que fait un homme blanc ici ? Qui est cet inconnu, certes en retrait mais servi avec respect ? Silencieux, il vous observe, drapé dans une sorte de grande toge blanche et verte faite d'un tissu ressemblant à une soie épaisse et chatoyante. Intriguée, vous devez faire un effort pour revenir à votre interlocuteur.

- Le village d'Assombi t'accueille avec hospitalité femme. Pardonne notre méfiance mais Shamanka vit des heures troublées. De nombreux villages ont été attaqués, pillés et brûlés ces derniers temps. Des bandes rôdent à travers la brousse, plus dangereuses que les *Edriss*, les hommes-hyènes... Ils vont et viennent, le poignard en main et la perfidie dans le cœur...

- De qui parle-tu, ô chef ? demandez-vous.

La réponse est un chuchotement, trahissant une peur évidente.

- Ceux qui vivent dans l'Ombre... Cette secte de tueurs est revenue et ses membres se répandent à nouveau comme un nuage de criquets. Ils empoisonnent les puits et le bétail, brûlent les maisons et tuent en silence la nuit venue... Tous les villages qui leur refusent allégeance sont brûlés, détruits... Les tambours battent dans la nuit, ils nous ont prévenus que Ceux qui vivent dans l'Ombre se sont alliés au culte de Gorulga qui renaît lui aussi de ses cendres... Les seigneurs blancs de Méroé pourraient les écraser mais ils ne sont plus. A la mention de Méroé, vous voyez l'homme blanc inconnu tressaillir et se mordre la lèvre. Mais votre hôte se lève :

- Il est bon d'avoir une femme de guerre avec nous cette nuit. On va te mener à ta maison, tu dois être fatiguée. Bonne nuit.

Rendez-vous au [105](#).

Yusuf, c'est bien lui ! Surprise, vous l'observez tandis qu'il reste immobile, les yeux clos, la lumière soulignant son profil racé. C'est alors qu'une musique s'élève, invisible,

lancinante et sensuelle. Le danseur se met alors en mouvement, lentement : d'abord un frémissement, puis un mouvement d'épaule, sa tête qui s'incline, un pied qui s'avance... Un murmure parcourt l'assistance quand le serpent frémit soudain. Lentement, la tête se relève, le cou se redresse, les yeux aux pupilles fendues apparaissent. La musique s'accentue, toujours languissante, d'une volupté sinistre... L'homme danse maintenant et ses mouvements souples évoquent ceux d'un serpent. Fascinée, vous ne détachez pas vos yeux des ondulations de ce corps splendide aux mouvements sensuels et amples, comme une caresse... Le serpent a complètement redressé sa tête et cette dernière oscille au rythme de la musique, des mouvements du danseur, les anneaux ondulent et glissent lentement... Dieux, jamais vous n'avez contemplé pareille danse ! Toute l'assistance semble retenir son souffle et osciller comme un seul homme, les yeux fixés sur le danseur qui ondoie et ondule devant le reptile envoûté... La musique s'est faite indécente, d'une sensualité obscène et vous frémissez en voyant le noir tomber à genoux devant le reptile monstrueux, offert, le corps arqué en arrière, ses bras s'entrelaçant et ondoyant comme deux serpents enlacés à la période des amours... La fantastique créature se déploie, s'avance, comme hypnotisée par les contorsions, la tête se penche, frôle amoureusement le flanc musclé. Comme une caresse... Lentement, le tronc écailleux et luisant se love contre le corps du danseur et l'enveloppe, comme si l'homme et le reptile se donnaient l'un à l'autre... Fascinée, révoltée, vous ne pouvez détacher votre regard de cette danse impure, interdite, dont même les dieux détourneraient leur regard. La musique ralentit, diminue et s'achève, le danseur étendu et reposant au creux des replis souples et froids, comme lové dans les bras d'un amant, la tête monstrueuse oscillant au-dessus de lui. Un soupir parcourt l'assistance et vous vous relevez, mal à l'aise, avec l'impression d'une souillure, d'avoir assisté à un acte monstrueux et blasphématoire. Frémissante de dégoût, vous quittez discrètement et rapidement l'amphithéâtre.

Rendez-vous au [425](#).

Ayant débusqué et tué les trois frères, vous avez décapité la société de Ceux qui vivent dans l'Ombre. Leurs fidèles, se retrouvant sans chef, confus et perdus, choisissent finalement de fuir. Rompant le combat, ils quittent le jardin, laissant les adorateurs de Gorulga seuls face aux Ankas. Profitant d'un répit pendant la bataille, vous ne tardez pas à rejoindre Golgota qui vous accueille d'un franc sourire, ses cornes imposantes luisant à la lueur d'un éclair :

- Hé bien femme, ne t'avais-je pas dit que je n'oublierai pas ton geste ? Dès que rétabli, je me suis mis à ta recherche et j'ai rencontré un homme de savoir, accompagné d'une panthère, qui m'a révélé qui tu étais. J'ai alors rassemblé plusieurs clans autour de moi et nous sommes partis pour Maliki afin de te prêter main-forte. Quand nous sommes arrivés, je m'attendais à une rude bataille mais les gardes avaient abandonné leur poste, ils s'agitaient tous au pied de cette tour... Il nous a été facile d'entrer, profitant de leur négligence. Mais qui est cet homme à la peau claire et aux cheveux d'or qui t'accompagne ?

Ronan se présente rapidement et les yeux de Golgota s'arrondissent de surprise sous le sang et l'eau qui ruissellent de son front plissé :

- L'homme qui venait de loin ! Est-ce possible ? Tu as donc survécu à la chute de Méroé ?
- Plus tard, plus tard... Ils vont revenir à l'assaut, il ne faut pas rester là. Venez, je sais où se trouvent les appartements de Kolonaki.

Protégés par les farouches guerriers-buffles, courbés sous la pluie, vous suivez le nordique à travers les jardins détrempés et fumants, sous le grondement du tonnerre.

Rendez-vous au [191](#).

88

Les abords de la tour, de ce côté, sont jonchés de gravats et d'éboullis envahis par la végétation. Probablement les vestiges d'anciennes dépendances, tombées en ruines. Vous n'avez guère de mal à vous y dissimuler et à trouver l'ouverture dont vous a parlé Nefka. Enfer, comment diable vous glissez par une si petite brèche ? L'orifice ne laisserait pas même passer un enfant. Malgré tout, vous ôtez le pendentif de votre cou et le tenez dans votre main avant d'entamer à voix basse l'incantation qui y est gravée. Au début, rien ne se passe puis soudain, vous ressentez une sensation étrange... Un engourdissement... Vous avez froid, votre respiration change de rythme, votre perception se modifie, les couleurs ne sont plus les mêmes, les odeurs et les sons vous parviennent différemment... Votre corps s'altère, se transforme... Horrifiée mais incapable de réagir, vous réalisez que vous êtes en train de vous métamorphoser en serpent ! Vous êtes devenue reptile tout en gardant conscience d'être toujours femme, humaine. C'est sous cette forme, fluide et écailleuse, que vous vous glissez dans l'étroit conduit tapissé de mousses et de sécrétions, d'une puanteur ophidienne. Vous sinuez un long moment dans les ténèbres moîtes et poisseuses avant d'émerger dans une pièce inconnue, vos écailles bruissant doucement sur les dalles de pierre. Quand vous retrouvez votre forme originelle, vous titubez, prise de vertige et luttant contre l'envie de vomir, profondément marquée par cette expérience. Yelaya soit louée, votre arme et votre équipement sont toujours là. N'était-ce qu'une illusion, vous êtes-vous vraiment transformée en reptile ? Frissonnante de dégoût, vous regardez autour de vous : une petite pièce nue et froide dont l'unique porte donne sur un sombre couloir. Personne. Sur votre droite, le couloir se termine par un escalier qui monte vers les étages. Sur votre gauche, une volée de marches descend vers les niveaux inférieurs.

Si vous souhaitez prendre sur votre droite, rendez-vous au [70](#).

Si vous préférez partir sur votre gauche, rendez-vous au [166](#).

89

Alors que vous contemplez le cadavre à vos pieds, un bruit de pas vous met en alerte et vous risquez un oeil dans le sombre couloir.

- Ronan !

C'est bien le guerrier nordique qui s'avance, glaive en main, les yeux brillants. La barbe hérissée, sa tunique déchirée, du sang sur les mains et sur sa lame, il n'a plus rien de jovial ou nonchalant.

- Te voilà enfin, j'étais à ta recherche. J'ai repris conscience alors que ces chiens

m'emmenaient, sans doute vers quelque cellule. Ils étaient si sûrs d'eux qu'ils ne m'avaient même pas attaché. Ils auront tout le temps de regretter leur négligence. En Enfer... Viens vite et...

Votre compagnon s'arrête soudain et observe attentivement votre arme, ses yeux gris remontant du pommeau orné de gemmes et de la garde coulée dans l'or à la lame d'émeraude.

- Une arme des seigneurs de Méroé ! Sacrée trouvaille ma fille. Seuls les seigneurs blancs de Méroé portaient une telle lame autrefois. Celle-ci a dû être volée pendant le grand soulèvement et s'est retrouvée ici, d'une manière ou d'une autre. Partons maintenant. Mais avant, voici pour toi, une reine ne saurait aller nue...

Le guerrier arrache du mur une ample tenture brodée que vous drapez sommairement autour de vous. Appréciant son attention, vous hochez la tête avec un bref sourire avant de lui emboîter le pas le long du couloir.

Rendez-vous au [69](#).

90

Laissant votre compagnon se reposer, vous faites quelques pas le long du couloir, en quête d'une solution. Pour découvrir plusieurs portes dont la plupart sont fermées mais une s'ouvre sur une petite chambre luxueuse, sans fenêtres, surmontée d'une coupole où des ouvertures laissent passer la lumière. Personne. Alors que vous revenez vers Ronan, de plus en plus inquiète, des coups violents ébranlent soudain la porte du couloir, des cris se font entendre... Ils vous ont retrouvé ! Le bois se tord et se fend, le verrou vibre violemment. Vous vous précipitez vers le nordique pour l'aider à se relever, passant son bras autour de votre épaule et l'entraînant le plus rapidement possible vers la chambre. Dieux qu'il est lourd ! Derrière vous, des éclats de bois jaillissent, le panneau craque, les gonds de la porte vont lâcher...

Lancez deux dés pour vos poursuivants puis à nouveau deux dés pour vous mais en ajoutant 2 au résultat obtenu cette fois.

Si votre résultat est inférieur ou égal à celui de vos poursuivants, rendez-vous au [193](#). S'il lui est supérieur, rendez-vous au [263](#).

91

Votre adversaire roule encore au sol alors que le guerrier inconnu se débarrasse du sien d'un large revers. L'éclair de l'acier, une brusque éclaboussure de sang, un corps qui tombe... Sans attendre, votre compagnon est déjà en train de refermer la porte et vous l'aidez, poussant le lourd verrou. L'instant suivant, des coups violents s'abattent sur le panneau épais, ce dernier vibre mais tient bon. Vous voici temporairement en sécurité, ce qui vous permet de reprendre souffle. Vous montez tous deux le grand escalier en spirale

aux marches d'ivoire, rejoignant la salle du haut, luxueusement meublée, où une porte treillissée donne sur le chemin de ronde circulaire faisant le tour du dôme qui surplombe l'édifice. De là où vous êtes, vous avez une vue d'ensemble de la forteresse. En bas de la tour, dans le jardin, des hommes vont et viennent avec bruit... La nuit est tombée maintenant, des torches s'agitent, faisant pleuvoir des étincelles tandis que le tonnerre gronde sur les collines... Toute la forteresse semble prise de folie, tel un nid de frelons tombé de son arbre. Quelques flèches sont tirées mais vous êtes trop hauts pour être atteints. Une voix claque comme un fouet et les guerriers qui s'agitaient au pied de la tour se retirent.

- Ils vont sûrement chercher de quoi faire un bélier pour enfoncer la porte, murmure l'inconnu à vos côtés. Notre refuge est devenu prison ma belle. Au moins avons-nous un peu de répit devant nous.

- Tu vas alors pouvoir me dire qui tu es... répondez-vous.

Rendez-vous au [29](#).

92

Tout en marchant, vous parlez des trois frères à Ronan, lui annonçant en avoir abattu un mais ignorer où se trouvent les deux autres.

- Au moins l'un d'entre eux est en Enfer ma belle, répond le guerrier avec un sourire cynique. Ce chien faisait partie de ceux qui ont attaqué le village où je me trouvais. Il s'est enfui et je l'ai traqué dans la nuit avant de le rejoindre et de lui ouvrir la gorge un peu plus loin sur la piste.

Vous jetez un coup d'oeil à votre compagnon : décidément, il ne faut pas se fier à son apparente bonhommie, c'est un tueur éprouvé qui marche à vos côtés et il n'est pas à sous-estimer... En attendant, il reste donc un des trois frères en vie et vous ne savez pas s'il est parvenu à rejoindre la forteresse... Ces pensées occupent votre esprit alors que vous débouchez dans un grand hall.

Si l'un des frères que vous avez tué était aveugle, rendez-vous au [387](#).

Sinon, rendez-vous au [112](#).

93

Il vous faut repartir maintenant, le temps presse. Au jour naissant, vous saluez la guérisseuse et reprenez votre route, la laissant veiller sur votre compagnon. Les jours qui suivent se déroulent sans incidents tandis que vous obliquez vers l'ouest. La brousse est certes différente de la jungle qui vous a vu naître mais le gibier y est tout aussi abondant, vous savez y trouver les points d'eau et ce terrain découvert permet surtout de progresser rapidement et de voir venir tout indésirable. Pas de mauvaises rencontres donc, juste de temps à autres un jeune pâtre à la peau d'ébène menant son bétail et vous croisant d'un air étonné. Vous préférez néanmoins éviter les abords des villages et rester discrète. La nuit venue, vous restez sur le qui-vive, près du feu, gardant un œil méfiant sur les silhouettes qui rôdent dans les ténèbres. Trois jours plus tard, le paysage change : une chaîne de

collines imposantes apparaît, barrant l'horizon sous un ciel instable... Ici et là, les pistes de latérite d'un rouge profond s'enfoncent dans le vert des forêts, griffant les pentes couvertes de caféiers... Les troupeaux d'herbivores ont disparu, faisant place aux singes, aux lézards, aux oiseaux par centaines perchés dans les hauts bambous. A l'eau également : rivières, sources ou encore chutes comme celles que vous découvrez en fin de journée, bruissant doucement dans un nuage de vapeur au cœur de la forêt. Les narines emplies de l'odeur de la terre mouillée, frissonnant dans l'air humide, vous prenez une pose picturale, poings sur les hanches, depuis un rocher surplombant le bassin. Sur votre droite, la colline s'étage en cultures diverses, surplombées par un village fortifié entouré d'enclos à bétail. Le jour décline, il commence à faire frais et la nuit ne va pas tarder.

Si vous voulez demander l'hospitalité au village pour cette première nuit dans les collines, rendez-vous au [58](#).

Si vous préférez votre compagnie à celle des autres, rendez-vous au [245](#).

94

Votre hôte reprend :

- La nuit ne va pas tarder, il serait plus prudent pour toi de dormir ici, même si ma demeure est indigne de recevoir une reine. Ainsi seras-tu fraîche et reposée demain. N'aie crainte, nul rêve ne t'importunera, les sortilèges qui veillent sur cette maison te protégeront.

La nuit se passe effectivement sans cauchemars ni visions, vous apportant un repos bénéfique (vous gagnez 2 points de vie). Au matin, vous vous étirez sur la peau d'antilope étendue au sol et frémissez en voyant la panthère endormie non loin. Son mufler et son pelage sont mouillés de rouge sombre et ses oreilles s'agitent par moments, au rythme de ses rêves.

- La chasse a été bonne et après l'effort vient le repos, annonce Timkat en déposant à vos côtés de la viande froide, des fruits frais et un pot de bière brassée avec l'orge cultivé sur les collines. Bois et mange, ma reine.

- Je suis ta reine ? demandez-vous avec ironie. Tu es un *Bekti*, les tiens n'ont pas de maîtres, ils croient à la liberté et vont et viennent sans prêter allégeance à personne.

- Je ne suis plus un *Bekti* depuis longtemps. Le périple que j'ai entrepris le long de l'*Alshaya* autrefois a changé beaucoup de choses en moi. Et toi, si tu réussis dans ta quête, c'est tout Shamanka qui pourrait être ton royaume...

Si vous avez été envoûtée par Kolonaki, rendez-vous au [243](#).

Sinon, rendez-vous au [143](#).

95

Alors que vous parvenez aux pieds des remparts, les imposants vantaux s'ouvrent lentement, laissant apparaître une vaste cour intérieure entourée de bâtiments de briques. Les esclaves ouvrent complètement les épais panneaux bardés de fer tandis que s'avance

un groupe de guerriers, sagaie au poing, le bouclier ovale en cuir de buffle au bras, leurs coiffes de plumes frémissant dans le vent du soir. Le chariot entre lentement tandis que les portes se referment avec un claquement sourd. Frémissante, vous restez aux côtés du danseur que les guerriers saluent avec déférence. Les yeux de leur chef se posent sur vous, sourcils froncés.

- Qui est cette femme qui t'accompagne ?

- Elle vient pour moi, elle a fait un long voyage pour assister à la danse du Serpent, répond votre compagnon avec un geste négligent de la main.

- Certes, mais pourquoi ces armes ?

- Les routes sont dangereuses pour une femme seule, seigneur.

Votre réponse ne semble convaincre le guerrier qu'à moitié mais il se contente de hocher la tête. L'instant suivant, son attaque est trop inattendue et trop rapide pour que vous puissiez la contrer. Passant nonchalamment derrière vous, l'homme vous saisit brusquement les poignets pour les maintenir en une prise solide. Dans le même temps, ses hommes pointent leurs lances vers vous, vous contraignant à l'immobilité. Le danseur s'approche alors, le regard moqueur :

- Je ne sais qui tu es ma belle mais on ne trompe pas Yusuf aussi facilement.

Se tournant vers l'homme qui vous maintient fermement :

- Tu as toujours d'aussi bons réflexes Laruga, tu as reconnu le signe de la main convenu entre nous. Je ne sais pas qui est cette femme et j'ai des choses plus importantes à faire, je dois me préparer pour la danse de ce soir. Je la laisse donc à ta discrétion.

Sur ces mots, le danseur s'éloigne d'une démarche souveraine tandis que l'homme qui vous tient murmure à votre oreille :

- Nous allons avoir une petite discussion toi et moi ma beauté...

Rendez-vous au [272](#).

Alors que vous tentez désespérément de localiser votre adversaire, un coup vous atteint à la tempe et vous tombez au sol, des étincelles plein les yeux et des ondes de douleur vous vrillant le crâne (vous perdez 2 points de vie). L'avertissement de la Kolia vous revient soudain en mémoire... Le bruit ! Le tueur aveugle craint le bruit, il a développé son ouïe de façon incroyable pour compenser son handicap, c'est majoritairement avec ce sens qu'il perçoit ce qui l'entoure... C'est pour ça qu'il chuchote, pour ça que toute la pièce est soigneusement isolée, de manière à amplifier le moindre son... Après une brève hésitation, vous vous mettez soudain à crier, à hurler, à taper dans vos mains... Vous entendez un grognement, un gémissement de douleur. Vous continuez à crier du plus fort que vous pouvez, à faire le plus de bruit possible. Alors que vous frôlez un mur, vous sentez sous vos doigts la poignée de la porte ! Vous l'ouvrez et la lumière du couloir éclaire brutalement la pièce, vous révélant votre adversaire, prostré au sol, gémissant de douleur, les mains plaquées sur ses oreilles. Vous saisissez un lourd brasero de fer et en frappez les murs avec violence, tout en continuant à crier. Le tueur pousse un gémissement et se tord au sol tandis que le bruit du métal contre la pierre résonne dans la pièce. Sa dague est tombée non loin... Vous la saisissez et frappez, frappez. Un sang épais et chaud jaillit, l'homme laisse échapper un feulement, comme si hurler lui était impossible après des

années de murmures, puis il s'immobilise enfin. Vous vous redressez, titubante, écoeurée, avant de quitter précipitamment cette chambre de cauchemar.

Rendez-vous au [214](#).

97

Seuls vos incroyables réflexes vous sauvent la mise en pareil instant : vous plongez derrière un acacia dans l'écorce duquel les mystérieux projectiles viennent se fichent avec un bruit mat. Embusquée derrière le tronc épais, vous scrutez la pénombre. L'attaque venait de l'autre côté : ils sont plusieurs... Au même moment, des cris se font entendre, la lumière de torches éclaire les massifs, des pas précipités martèlent le sol... Vos guerrières arrivent enfin ! Une deuxième silhouette, identique à la première, détale soudain et se fond à travers jacarandas et hibiscus alors que celui que vous poursuiviez, escaladant prestement le mur, parvient presque à son sommet.

Si vous vous lancez à la poursuite du second assaillant, rendez-vous au [344](#).

Si vous restez sur votre première proie, rendez-vous au [388](#).

98

Vous sentant de plus en plus mal, vous pressez le pas en direction du village le plus proche. Les pêcheurs, de grands noirs, minces et nerveux, parés de colliers de coquillages et le corps tatoué, sont heureusement hospitaliers et vous font bon accueil. Devant votre état, ils vous conduisent aussitôt à la hutte principale et vous installent dans une chambre où vient bientôt vous rejoindre leur guérisseur, un vieil homme affable drapé de laine, le front marqué du symbole de sa caste. Pendant que vous serrez les dents sur un bâtonnet d'ivoire, le guérisseur incise votre plaie pour en faire sortir le pus et les humeurs, avant de la laver soigneusement et d'y répandre une poudre verte à l'odeur piquante. Il s'occupe ensuite de bander votre cuisse, puis de vous faire boire le contenu d'un petit flacon de terre.

- N'aie crainte ma fille, ta blessure est soignée, il faut te reposer maintenant.

(Vous êtes désormais totalement guérie).

Si vous êtes à la recherche de Monophi, rendez-vous au [396](#).

Sinon, rendez-vous au [349](#).

99

Frémissante de dégoût, vous repoussez le corps lourd et flasque, vous libérant de ces anneaux. Autour de vous règne un silence tendu, comme une menace, comme si la jungle elle-même retenait son souffle après quelque sacrilège. Sans attendre, vous quittez ces ruines et reprenez votre marche. Ce n'est qu'une heure plus tard que vous vous accordez

enfin quelques brèves heures de sommeil, réfugiée en haut d'un arbre aux frondaisons épaisses. Le jour venu, vous poursuivez votre périple à travers la forêt et en fin de journée, alors que le soleil décline à l'horizon, le lac Muru se déploie enfin devant vous...
Si vous êtes à la recherche de Monophi, rendez-vous au [369](#).
Si vous êtes en quête du Talmundin, rendez-vous au [186](#).

100

Avec des gestes fébriles, le coeur battant, vous faites pivoter chaque anneau dans un sourd cliquetis, jusqu'à aligner verticalement les trois symboles dans l'ordre choisi. Un déclic se fait alors entendre, les panneaux vibrent légèrement... Et un nuage de gaz jaunâtre jaillit en sifflant du trou de serrure, juste devant votre visage ! Vous reculez précipitamment, toussant et les yeux pleins de larmes tandis qu'une clochette d'alarme résonne soudain. Impossible de reprendre votre souffle, vous suffoquez, la main autour de la gorge... Vous titubez, des étincelles plein les yeux, tout tourne comme si vous étiez ivre... Vos poumons deviennent durs comme de la pierre, refusent de se déplier, de s'emplier et vous tombez au sol, bouche ouverte comme un poisson rejeté sur le rivage, vous tordant et griffant la pierre dans vos dernières convulsions. Le pollen du lotus jaune des marais de l'est est un poison qui ne pardonne pas.

Votre aventure s'achève ici.

101

Regardant autour de vous, vous voyez Ronan accroupi près d'un des corps étendus, lui tenant la main. Vous accourez pour découvrir ce que vous redoutiez : Golgota est mort, une large flaque de sang répandue autour de lui. Les Ankas survivants forment un cercle autour de leur chef défunt et s'agenouillent, se frappant la poitrine et poussant un beuglement sourd, exprimant tristesse et profonde douleur. Après avoir fermé les yeux de l'homme-buffle, Ronan se redresse et vous entraîne par le bras jusqu'à une fenêtre proche.

- Laissons-les honorer leur chef. Regarde ma reine, le jour se lève. Tout commence pour toi désormais. La secte de Ceux qui vivent dans l'Ombre est brisée, Kolonaki est mort et ses rêves avec lui. Le culte du gorille ne sera pas rétabli. Méroé n'est plus (une tristesse soudaine passe dans ses yeux gris), les Avars déclinent, les tribus noires sont faibles, dispersées et sans main ferme pour les tenir... Shamanka est à toi, ô reine. Les tambours annonceront bientôt ta victoire, tous te craindront et te respecteront.

- Et toi ? demandez-vous.

Vous voyez alors réapparaître ce regard légèrement moqueur et ce sourire que vous avez appris à connaître.

- Moi, je vais peut-être rester quelques temps cette fois.

- Alors viens à Gambuju. Viens quand il te plaira, déclarez-vous.

Alors que la clarté du jour inonde la pièce, vous allez vous incliner devant la dépouille de Golgota avant de saluer ses frères. En silence, ces derniers soulèvent le corps pour le porter sur leurs épaules tandis que Ronan leur ouvre le chemin. La forteresse est déserte,

tous ont fui. Vous franchissez les portes, entourée par les hommes-buffles qui forment une garde d'honneur autour de vous tandis que s'élève leur chant funèbre et que vous entamez la longue marche du retour. Au loin, un tambour bat et résonne sur les collines. C'est donc ainsi que s'achève votre aventure. Félicitations !

102

A pas prudents, vous vous approchez de l'ouverture que vous franchissez, arme au poing. Pénombre mauve, odeur de poussière, de renfermé, parfum d'éternité. Le couloir se poursuit, orné de frises et de motifs élaborés, ciselés dans le marbre, le sol est pavé de larges dalles de porphyre rouge aux angles incrustés d'opale... Quelqu'un d'important repose ici. Une vaste pièce, un haut dôme, des murs veinés d'onyx, des lampes allumées... Au centre, un grand sarcophage en marbre clair, superbement ouvragé, représentant un homme imposant, allongé et les bras croisés sur la poitrine. Et à côté... L'inconnu est de taille médiocre, enrobé mais solidement bâti. Malgré un début d'embonpoint, un cou et des doigts épais, il arbore le physique du guerrier et doit savoir se servir du glaive pendu à sa hanche. Son visage, baigné par la pénombre, est un peu déparé par un nez vigoureux. Mais ce qui vous étonne, c'est ce teint de peau clair comme l'ivoire, cette barbe et ces cheveux lumineux comme le soleil... Silencieux, l'inconnu se tient debout devant le gisant, tête inclinée, perdu dans ses pensées. Sa tenue est simple mais fatiguée, couverte de poussière, comme après un long voyage. Au bout d'un moment, l'homme sort de ses méditations et relève la tête. Puis soudain, il se retourne d'un mouvement vif tout en dégainant sa lame et se mettant en garde.

- Sors de là, qui que tu sois !

Si vous obtempérez, rendez-vous au [200](#).

Si vous préférez détalé, rendez-vous au [256](#).

103

Ce soir là, le vin coule à flots parmi rires et bavardages dans la grande salle aux murs ornés de motifs géométriques et de couleurs vives. Des quartiers d'antilopes tournent lentement au-dessus du foyer, sous la surveillance attentive des esclaves. Ici et là, d'autres vont et viennent parmi les tables basses chargées de victuailles, entre vos guerrières allongées sur les coussins et épais tapis. Le silence se fait quand Mélycinte commence à accorder son instrument avant d'entamer son chant, mélancolique et nostalgique, de sa belle voix grave. Vêtu de blanc et de bleu, assis en tailleur et les pieds nus, le baladin laisse glisser ses longs doigts comme une caresse sur les cordes de sa lyre. Très vite, toutes l'écoutent avec attention, certaines fermant les yeux et oscillant doucement, sous le charme. De vifs applaudissements saluent la fin de la prestation et vous invitez le musicien à s'asseoir à vos côtés, lui faisant apporter vin et nourriture en quantité. Bientôt, la boisson le rend bavard et il se penche à votre oreille pour chuchoter :

- Ma reine, de nombreuses rumeurs ont cours plus au nord... On murmure que le culte de Gorulga s'apprête à renaître, que ses fidèles parcourent à nouveau les terres et les forêts de

la région des Grandes Collines, leur visage portant le masque d'ivoire du gorille divin.

- Fadaïses, répondez-vous. Le culte de Gorulga le dieu-gorille a été interdit il y a longtemps déjà, ses sanctuaires fermés, ses prêtres dispersés.

- Pourtant ma reine, partout où mes pas m'ont mené, tous m'ont dit la même chose. Un homme nouveau est apparu, un homme fort et décidé, déterminé à faire revivre ce sombre culte. Les rumeurs les plus confuses courent à son sujet, on dit qu'il est le descendant des anciens prêtres d'autrefois.

Votre invité s'interrompt pour s'empiffrer de pistaches, d'amandes et de pétales de fleurs au sucre. Vous réfléchissez, jouant machinalement avec vos colliers d'agates. Les Amazones honorent et vénèrent principalement Yelaya la divine chasseresse, jamais le culte du gorille, féroce et brutal, n'a eu cours à Gambuju. Vous n'avez jamais eu confiance en cette divinité bestiale, servie par des prêtres arrogants et intrigants, plus enclins à terroriser les fermiers pour les extorquer et asseoir leur pouvoir qu'à combler leurs besoins spirituels... Les seigneurs blancs de Méroé la Cité Sauvage se sont eux-mêmes détournés de Gorulga autrefois. Vous jetez un œil en biais à Mélycinte qui continue à manger en silence. Vous avez l'intuition que le baladin ne vous a pas tout dit...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total de charisme, rendez-vous au [179](#). Si ce résultat est supérieur à ce total, rendez-vous au [257](#).

104

- Je suis une Kolia, une guérisseuse. Je vis ici et soigne ceux qui ont besoin de ma science. Et toi, ô reine, quel est ton but ?

Vous sursautez et empoignez votre arme avant de vous raviser. N'est-il pas normal que celle qui parle aux esprits et lit l'avenir sache qui vous êtes ? La Kolia vous observe en silence et vous lui racontez votre histoire, votre quête. Le récit achevé, la guérisseuse reste silencieuse un moment avant de reprendre la parole :

- Le temps te presse ô reine. Un des trois frères est passé par ici il y a peu, en route pour la forteresse de Maliki. Il a voulu faire halte ici pour la nuit mais les esprits m'avaient mis en garde contre lui... J'ai fermé ma porte après avoir tracé un charme de protection autour de ma maison et il a dû poursuivre sa route. Sois prudente car c'est un redoutable adversaire, il est le maître de l'ombre, des ténèbres... Si tu le rencontres, souviens-toi qu'il n'a qu'un point faible : le bruit.

- Le bruit ?

- Je ne peux t'en dire plus, tu comprendras quand le moment viendra. Pars sans attendre maintenant car le temps joue contre toi. Ne t'inquiète pas pour l'Anka, je veille sur lui. Rendez-vous au [93](#).

105

Un groupe de guerriers vous prend en charge et, après avoir remercié et salué le chef, vous les laissez vous accompagner à votre case. La nuit est chaude et claire, comme un jour bleu sombre, empli du bourdonnement des insectes. Vous notez que de nombreux hommes

sont en faction derrière la haute palissade, sagaie en main et le grand bouclier ovale et peint à leur côté. La méfiance et l'inquiétude se lisent sur leurs visages fermés. Dans le lointain, un tambour bat régulièrement, comme une menace, un avertissement. Alors que vous entrez dans la case qui vous est réservée, vous voyez le mystérieux jeune homme blanc faire de même dans l'habitation voisine. Un peu plus tard, vous voilà allongée sur la natte, les yeux ouverts dans le noir, cherchant le sommeil sans le trouver au rythme de ce tambour invisible. C'est alors qu'une odeur vous fait froncer les narines... Une effluve, lourde et entêtante, comme un parfum trop fort et qui semble venir de l'extérieur... Vous redressant, vous allez entrouvrir la porte et il ne vous faut guère de temps pour découvrir que ces vapeurs proviennent de la case voisine, celle du jeune homme. De la lumière filtre par les interstices, une lampe doit être allumée à l'intérieur. Ce parfum... Oui, c'est bien celui du lotus pourpre, cette fleur hallucinogène connue dans tout Shamanka. Elle pousse même à Gambuju dans certains puits abandonnés de la cité. Son suc, une fois distillé, provoque des rêves fantasques et étranges, des visions et des extases étranges, certains chamanes et guérisseurs s'en servent comme narcotique. Mais selon certains, il apporte aussi la mort à celui qui s'y adonne sans mesure...

Si vous voulez aller voir la case voisine de plus près, rendez-vous au [48](#).

Si vous préférez refermer votre porte et vous recoucher, rendez-vous au [173](#).

Votre interlocuteur se détourne pour cracher avec mépris.

- Les siens ont mené un raid contre notre village, nous avons réussi à les repousser et les avons même poursuivis. Ils nous ont échappé mais nous avons capturé celui-là et il paiera pour les autres. C'est pourquoi il est enfermé dans la cage de la souffrance.

- La cage de la souffrance ?

Le chef des guerriers a un gloussement en savonnant ses mains dans la chaleur du feu.

- L'intérieur de cette grande boîte de bois est empli de verre cassé et pilé. A chaque secousse, à chaque cahot de la piste, il se blesse, se coupe et s'entaille, ce qui lui fait souffrir mille maux en dépit de son cuir épais.

Vous restez pensive et silencieuse. Etrange : les Ankas ne sont pas connus pour s'attaquer aux autres, ils sont même assez placides en général tant qu'on ne les dérange pas. Ils sont aussi assez perméables à la civilisation, autrefois certains vivaient à Méroé et y commerçaient, échangeant outils et ustensiles de fer, couvertures de laine et ivoire contre d'autres biens. Bientôt, les discussions s'éteignent, vos compagnons s'endorment les uns après les autres autour des braises rougeoyantes. De là où vous vous trouvez, vous voyez l'Anka qui, bien éveillé, vous contemple en silence, serrant les barreaux de sa prison, ressemblant à un démon de la nuit ainsi éclairé par le feu mourant avec ses cornes, ses yeux brûlants. Sa cage n'est pas surveillée, seul un verrou en condamne l'ouverture.

Si vous voulez parler à l'homme-buffle, rendez-vous au [125](#). Si vous préférez faire comme tout le monde et dormir, rendez-vous au [176](#).

Incapable de dormir, vous déambulez dans les couloirs à la lueur de ces étranges pierres lumineuses fixées par grappes au plafond. Un silence pesant baigne le palais endormi, des ombres épaisses hantent recoins et alcôves. Il vous semble entendre les voix, chuchotées, de tous ceux qui sont morts ici, de centaines de façons, pour un millier de raisons... Assassins, étranglés, empoisonnés, égorgés... Comme si leurs fantômes vous suivaient à travers les corridors envahis par la nuit... C'est alors qu'au détour d'un couloir, vous tombez sur un sinistre spectacle... Plusieurs squelettes étalés au sol, entremêlés, certains tenant encore leurs armes en main. Les dépouilles sont jaunies par endroits, couvertes d'une couche de poussière épaisse et de filaments. Un examen attentif vous fait ouvrir de grands yeux... Impossible de se tromper devant cette ossature particulière, ces crânes qui ne sont pas humains, ces cornes épaisses et recourbées, corrodées mais intactes : certains de ces squelettes sont ceux d'Ankas, les hommes-buffles de Shamanka. Vous savez qu'Olmec, dernier roi de Méroé, avait fait de certains d'eux ses gardes personnels, suscitant d'ailleurs la colère des gardes royaux. D'autres squelettes sont eux clairement humains. Au vu de la disposition des corps, de certains os brisés ou portant des traces de coups, vous en déduisez qu'un violent combat a eu lieu ici, dans ce couloir. Une porte ouverte, ou plutôt incomplètement refermée, derrière certains corps, laisse apercevoir un escalier d'ivoire qui descend dans les ténèbres...

Si vous voulez aller voir cela de plus près, rendez-vous au [21](#).

Si vous préférez regagner votre chambre, rendez-vous au [208](#).

Un groupe d'enfants occupés à jouer sur la rive vous accueille bruyamment alors que vous approchez. Certains vont aussitôt chercher leurs parents, à grands renforts de cris excités et voilà bientôt tout le village rassemblé autour de vous. Ces gens sont hospitaliers et affables, vivant simplement de pêche et de cueillette et vous font bon accueil. Certains hommes vous dévisagent avec une lueur admirative, voire déplaisante, mais vous les remettez à leur place d'un froncement de sourcils, affirmant votre prise sur votre arme et ils détournent vite la tête. On vous conduit à une grande case divisée en plusieurs pièces où l'on vous donne une chambre. L'endroit est petit, pauvrement aménagé mais propre et une femme vient bientôt vous apporter du poisson et des fruits avec un pot d'eau fraîche sur une grande et large feuille de bananier. Vous entendez de nombreux chuchotements derrière la porte mais nul ne vient vous importuner. Votre repas achevé, vous vous étendez sur la natte posée au sol et restez un moment les yeux ouverts dans le noir, à l'écoute des bruits de la nuit. Chuchotement des insectes, clapotis des eaux tièdes, le cri soudain d'un échassier... Vous ne tardez pas à vous endormir.

Rendez-vous au [40](#).

109

Vous avez beau vous démener et tenter de reproduire le mouvement, vos efforts se révèlent vains. La prise du guerrier est solidement verrouillée et vous ne parvenez pas à vous en défaire. Finalement, ce dernier vous relâche avec un sourire ironique, une lueur moqueuse dans le regard. Vexée, furieuse, vous quittez la salle sans un mot, la tête haute et sans accorder un regard à personne. Il est temps d'aller dormir.

Rendez-vous au [9](#).

110

Votre arme transperce un des assaillants, ressortant en vibrant de sa poitrine sur plus de deux pieds. Alors que l'homme s'effondre, un de ses camarades aux réflexes éprouvés pivote aussitôt et se porte à votre rencontre, l'étonnement se mêlant à la colère dans ses yeux sombres.

Ce combattant frappe avec un 6 minimum et sa sagaie à large lame occasionne + 2 points de blessure supplémentaires. Son bouclier de cuir de buffle lui permet de retrancher - 2 points de blessure et il possède 17 points de vie.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [67](#).

111

Vous reprenez votre long périple mais bientôt, l'épuisement vous gagne. Contrairement aux jungles du sud, ici, il n'y a pas d'ombre et le soleil est plus ardent. En ces plaines infinies, il ne chauffe pas, il brûle. La saison sèche culmine, Shama, la saison du feu sous la peau, de la poussière qui couvre les chemins, de l'air épais qui vibre dans les brumes de chaleur... Plus aucun animal en ces heures... Vous pourriez être seule au monde, un monde consumé, au parfum de fournaise, où même votre haleine semble brûlante. Vous faites halte un long moment, accablée, à l'abri d'un baobab providentiel, massant vos pieds meurtris et contusionnés (cette longue marche sous le soleil ardent vous coûte 2 points de vie). Ce n'est qu'une heure plus tard, alors que la chaleur décline enfin, que se dessine au loin la ligne sombre d'épais remparts...

Rendez-vous au [2](#).

L'attaque vient brusquement, trop soudaine pour que vous puissiez comprendre ce qui se passe et réagir : toutes les lumières s'éteignent soudain, plongeant l'endroit dans les ténèbres. Des ténèbres trop épaisses pour être naturelles. Des formes imposantes se meuvent dans la pénombre, vous pouvez sentir leur présence, leur odeur, entendre le frottement de leurs pieds nus... Un grognement étouffé à vos côtés, un bruit de lutte, un corps qui tombe lourdement... L'instant suivant, un coup vous frappe au crâne et vous sombrez dans l'inconscience.

Rendez-vous au [44](#).

113

Après un repas rapide, vous vous installez du mieux que vous pouvez et restez un moment à contempler Ini, la lune, entourée de sa cour d'étoiles scintillantes, âmes des hommes que la divine a aimé et enlevé avant de les fixer auprès d'elle pour toujours. Bientôt, le sommeil pèse sur vos paupières et vous plongez dans un sommeil sans rêves, bercée par le chuchotement des insectes. Au loin, un tambour bat dans la nuit.

Vous vous réveillez en sursaut, la main sur votre arme : avez-vous rêvé ? Vous pourriez jurer avoir été observée, épiée, dans les ténèbres. Personne pourtant. La nuit est bien avancée maintenant, la lune est rouge, comme sanglante, au-dessus des frondaisons rêveuses. Vous faites quelques pas et scrutez les ténèbres au-delà des ruines : l'herbe est aplatie, des branchages brisés, comme si un corps lourd, massif, s'était déplacé à travers la végétation... Et cette odeur, écœurante... Vous en êtes certaine, quelqu'un, quelque chose, rôde dans ces ruines oubliées. En hâte, vous rassemblez vos affaires et quittez les lieux. Alors que vous descendez les larges marches brisées d'un escalier envahi par les herbes, vous percevez une présence là, tapie dans l'obscurité...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [180](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [281](#).

114

- Toi !

C'est bien lui, Ronan, Celui qui vient de loin. Mais toute trace de tristesse ou de résignation a disparu en lui : il se tient face à vous dans la lumière incertaine, la tunique déchirée et poissée de sang, la barbe hérissée, une lueur mauvaise dans ses yeux gris.

- Nous nous retrouvons ma belle... Il semble bien que nous chassions la même proie, toi et moi...

- Que veux-tu dire ? rétorquez-vous, jetant des regards nerveux par-dessus votre épaule, craignant de voir surgir d'autres assaillants. Et que fais-tu ici d'abord ?

- Ils m'ont attaqué... Ceux qui vivent dans l'Ombre. Ils ont attaqué le village où je me reposais pour la nuit, après notre rencontre. Ils ont surgi, masqués et le poignard en main, se glissant comme des ombres, escaladant la palissade... Le chef de ce village avait refusé de jurer allégeance au dieu-gorille quelques jours plus tôt. Nous les avons repoussés mais beaucoup de braves l'ont payé de leur vie.

- Et après ? demandez-vous avec impatience.

Un sourire mauvais éclaire le visage de votre interlocuteur.

- On ne m'attaque pas impunément ma reine... J'ai pris la direction de Maliki au lever du jour, bien décidé à trouver Kolonaki et lui régler son compte. Mais ses hommes m'ont intercepté peu de temps après mon entrée dans la forteresse. Ce chien de prêtre a pourtant ordonné de m'épargner : il préférerait m'asservir plutôt que me tuer, espérant me convertir à sa cause et se servir de mon influence sur les tribus noires pour les rallier à lui.

Le guerrier désigne du menton la porte que vous avez verrouillé au bout du couloir :

- Il m'a envoyé ici, dans ce jardin qu'il utilise pour briser la volonté de ceux dont il veut se servir. Les droguant et leur prodiguant toutes les voluptés, tous les plaisirs, afin d'abolir leur volonté, de leur faire oublier jusqu'à qui ils sont... Une fois ses victimes plongés dans le désœuvrement, il les conditionne et modèle leur esprit comme de la cire tiède entre ses mains... Les dieux soient loués, j'ai réussi à résister et à m'enfuir. Je cherchais à trouver Kolonaki quand j'ai entendu résonner l'alarme. Je croyais que c'était pour moi mais il semble que non... Viens, ne restons pas ici. Je connais un chemin que les gardes ne suivront pas.

Sans attendre, le guerrier blond se détourne à grands pas, comme si votre accord allait de soi.

Allez-vous néanmoins le suivre ? Dans ce cas, rendez-vous au [345](#).

Si vous préférez poursuivre seule, rendez-vous au [302](#).

115

A votre approche, l'homme se retourne brusquement, portant la main à son arme.

- C'est toi femme ? Que me veux-tu ? demande-t-il d'un ton peu amène.

Bien que n'appréciant pas cette attitude, encore plus venant d'un mâle, vous tentez d'engager la conversation mais sans succès. L'inconnu demeure sur ses gardes, jetant fréquemment de furtifs regards autour de lui, comme s'il s'attendait à voir surgir un ennemi des fourrés. Un rayon de soleil vient frapper le pendentif en or, en forme de serpent, qu'il porte au cou et vous haussez les sourcils : un adorateur de Kalkru, le dieu-reptile, le Premier Serpent qui enserrait le monde de ses anneaux à l'aube des temps... Brusquement, visiblement de plus en plus nerveux, votre interlocuteur se détourne et ordonne le départ, en dépit des protestations de ses compagnons. En peu de temps, le chariot et son escorte s'ébranlent et s'éloignent, la jeune esclave vous faisant un petit signe de la main. Intriguée, vous vous reposez encore une petite heure avant de poursuivre votre chemin.

Rendez-vous au [196](#).

116

Le guerrier venu du nord vous dévisage avec surprise et revient vers vous, tendant la main :

- Allons ma fille, ne sois pas idiote et met donc ton orgueil de côté ! Je ne te veux aucun mal.

D'une voix menaçante, vous lui ordonnez de reculer et la colère semble l'emporter :
- Va au diable ! Tu crois pouvoir te retrouver dans cette forteresse dont tu ne sais rien ? Je t'offre spontanément mon aide et tu te défies de moi ? A ton aise ! Il y aura bien un jour où ton foutu orgueil d'Amazone te coûtera cher.

Sur ces paroles, le nordique se détourne et quitte rapidement les lieux, disparaissant par une autre porte. Après un moment d'hésitation, vous poursuivez de votre côté. Mais vous voilà bientôt perdue dans un labyrinthe de couloirs et de pièces où vous semblez errer comme une âme en peine. Ancien, très ancien est ce château et ses seigneurs successifs n'ont fait qu'y ajouter des salles au fil des siècles. Et les maîtres actuels vous traquent désormais sans relâche, ayant l'avantage de connaître les lieux eux... Ouvrant une porte, vous débouchez dans ces jardins que vous aviez fui tantôt, sous un ciel d'orage, le vent mugissant à travers les collines, un rideau de pluie froide crépitant sur la terre fumante. Alors que vous avancez, une silhouette embusquée jaillit des ténèbres, celle d'un colosse noir, peint et tatoué, le visage portant un masque d'ivoire à l'effigie du gorille. Ses dents et ses yeux brillant à la lueur des éclairs, sa sagaie brandie, sa silhouette se découpant sur le ciel noir et encoléré... La large lame s'abat, transperçant votre poitrine entre les deux seins, ressortant de plus d'un pied entre vos omoplates.

Votre aventure s'achève ici, sur l'herbe délayée de sang et d'eau des jardins de Maliki.

117

Une moue de dépit marque fugitivement le visage de l'inconnue, puis elle se détourne avec majesté et s'en va, vos femmes s'écartant sur son passage. Avec un haussement d'épaules, vous regagnez le palais. Cette nuit-là, l'orage gronde sur Gambuju, un vent violent souffle. Les cauchemars reviennent, plus insupportables que jamais. Visions d'horreur striées de sang, hurlements, et surtout ce rire, démoniaque, qui monte et enfle... Vous vous tordez sur votre couche, frémissant sous ce rire dont les éclats vous meurtrissent comme un fouet. Au-dessus de vous, dans l'obscurité, une tâche lumineuse apparaît, se déploie, palpite... Rapidement, elle prend la forme d'une tête humaine, flottant dans les ténèbres. Un homme noir, les traits épais et joufflus, empreints de méchanceté. Deux yeux noirs et froids comme l'obsidienne se posent sur vous et vous frémissez sous ce regard, comme sous une souillure. Un sourire mauvais éclaire le visage au crâne luisant, le front bombé. Et vos guerrières qui dorment toujours, comment est-ce possible... Une voix moqueuse, cynique, s'élève alors :

- Salutations ô reine ! Je repose dans ma forteresse, très loin de toi, mais nous serons bientôt réunis ! Oui, je vais venir te chercher, avec une armée de fidèles... Le culte de Gorulga va renaître et tout Shamanka courbera l'échine sous le règne du gorille. L'ancien royaume du singe divin va être restauré sous le soleil... Et toi, ma beauté, tu seras ma reine ! Voilà déjà longtemps que j'ai fixé mon regard sur toi. Un roi a besoin d'une reine à ses côtés et tu es la femme qu'il faut à un conquérant... Bientôt nous serons réunis et tu m'aimeras ! Je saurai briser ta farouche volonté et te faire mienne. N'oublie pas : je viendrai bientôt te chercher !

Un ultime éclat de rire, démoniaque et strident... Vous restez allongée un moment, oppressée. A bouts de nerfs, exténuée, vous retombez dans le sommeil comme une bougie que l'on souffle.

Rendez-vous au [347](#).

118

Alors que vous approchez de la porte, des grognements et grondements menaçants vous parviennent. Vous ouvrez le panneau avec prudence et une forte odeur d'urine, de sueur animale et de renfermé vous agresse les narines. La pièce est vaste, encombrée de meubles, de caisses et de couffins, un véritable bazar. Une couche sommaire est installée dans un coin, près d'un broc d'eau et d'un coffre, sur une natte. Au centre de la salle mal éclairée, à l'atmosphère étouffante, se trouve une fosse, assez profonde, surmontée d'une cage ronde. Et au sein de cette fosse vous découvrez plusieurs chiens, assis ou allongés au milieu de carcasses et de restes de viande. Osseux et efflanqués mais solides et nerveux, le poil rêche, les crocs jaunes, ils dardent sur vous un regard furieux et se mettent à aboyer à tue-tête, à gronder et gratter le sol de leurs griffes noires. Deux d'entre eux se dressent même sur leurs pattes arrière et tentent de vous mordre, heureusement arrêtés par la cage. Mieux vaut ne pas traîner ici, leurs aboiements vont alerter tout le château. Vous vous hâtez donc de quitter le chenil.

Si vous avez laissé des hommes inconscients au pied d'un escalier tantôt, rendez-vous au [292](#).

Si vous les avez tués ou si vous ne les avez pas rencontrés, rendez-vous au [412](#).

119

Cachée dans la végétation épaisse qui borde la piste, vous voyez passer le chariot dans le bruit de ses essieux et des clochettes qui ornent ses flancs, tintant dans le vent du soir.

Alors que l'attelage vient de vous dépasser, vous notez que de nombreux couffins et sacs sont empilés à l'arrière, sur une sorte de plateforme de bois. Au même moment, dans un bruit sourd, les portes de la forteresse s'ouvrent lentement. Après une brève hésitation, vous jaillissez de votre cachette, rejoignez prestement le chariot et prenez place parmi les bagages. Accroupie, le coeur battant et n'osant bouger, vous voyez se profiler des bâtiments de briques mauves qui entourent une vaste cour intérieure, vous entendez des éclats de voix... Le chariot s'arrête dans un grincement. Aussitôt, vous détalez, comptant sur la pénombre du soir pour vous dissimuler aux regards indiscrets...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total de furtivité, rendez-vous au [381](#). Si ce résultat est supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [26](#).

120

Les quadrupèdes vous regardent approcher, l'œil méfiant et prêts à détalier. Certains

s'ébrouent et s'éloignent, les autres restent immobiles mais frémissants et aux aguets. Un robuste pur-sang à la robe fauve, au poitrail musclé, se laisse aborder et vous lui parlez doucement, lui caressant les naseaux et lui flattant l'encolure. L'animal semble être en confiance mais rien ne dit pour autant qu'il se laissera amadouer.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total de charisme, rendez-vous au [41](#). Si ce résultat est supérieur à votre total de charisme, rendez-vous au [239](#).

121

Alors que vous tentez d'échapper à vos poursuivants, un grognement sourd retentit, suivi du fracas de branches brisées, d'un corps massif qui roule au sol sur l'herbe trempée... Ronan ! Devant vos yeux stupéfaits, le nordique se redresse et titube, écorché, entaillé, sa tunique lacérée. Il a réussi, lors d'une pause dans le combat, à descendre le long de la tour mais a lâché prise, passant à travers les feuillages. Heureusement, son embonpoint et sa solide carcasse l'ont partiellement protégé. Mais il est sérieusement blessé, du sang coule d'une blessure au cuir chevelu et il boîte. Vous vous précipitez pour l'aider, passant son bras autour de vos épaules, fléchissant les genoux sous son poids.

- Par ici, je vais te guider, halète-t-il. Il y a une issue non loin, dans ce mur là-bas.

Aussitôt, vous vous fondez dans l'obscurité tandis que la pluie redouble de violence, tentant d'éviter les gardes lancés à vos trousses.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [353](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [409](#).

122

Vous êtes trop perturbée et déstabilisée par cette musique infernale : votre lame manque sa cible et heurte le mur avant de tinter sur les dalles. Eclatant de rire, Kolonaki reprend sa terrible mélodie. La douleur devient insupportable, vous tombez à genoux, dents serrées, les mains pressées contre vos oreilles... A travers un voile rouge, vous voyez soudain Ronan monter les marches, glaive au poing. Une lueur de stupéfaction passe dans le regard de Kolonaki, le nordique frappe d'un large revers... Avec un cri, le prêtre se rejette en arrière, lâchant son instrument du diable. C'est aussitôt un soulagement immense qui vous envahit tandis que vous vous laissez tomber au sol. De manière confuse, vous voyez le prêtre échapper à l'attaque de votre compagnon et s'enfuir par une porte au fond de l'estrade. Ronan semble hésiter, puis descend les marches pour vous aider à vous relever.

- Tu vas bien petite ?

- Que s'est-il passé ? demandez-vous. Comment... Comment as-tu pu...

Le guerrier ouvre alors sa main, vous montrant deux petits bouchons de cire.

- J'ai déjà été victime des flûtes de la folie à Méroé autrefois. Un assassin s'en était servi pour tenter de tuer Olmec alors que je me trouvais avec lui dans ses jardins, à la nuit tombée. Depuis, j'ai toujours ceci avec moi. Viens, allons aider les autres.

Golgota et quatre de ses congénères sont encore en vie, étourdis et confus, les yeux hantés. Les autres gisent morts, du sang coulant de leur mufler et de leurs oreilles. Vous réconfortez du mieux possible les hommes-buffles tandis qu'ils se remettent lentement

(vous-même ne sortez pas intacte de cette épreuve : vous perdez 1 point de volonté et 3 points de vie). Bientôt, leur vitalité animale reprend le dessus et ils se redressent, visiblement prêts à reprendre le combat. Sans attendre, le visage défiguré par la haine, Golgota monte impétueusement les marches et arrache la lourde tenture brodée d'une tête de gorille qui masque la porte par laquelle votre proie s'est enfuie. Devant vous, deux escaliers étroits montent vers les étages, identiques.

- Nous séparer serait trop dangereux, gronde l'homme-buffle.

Si vous prenez l'escalier de droite, rendez-vous au [378](#).

Si vous prenez celui de gauche, rendez-vous au [291](#).

123

Soudain, ils sont là et vous reculez, frémissante de dégoût. Des babouins mais comme vous n'en n'avez encore jamais vus... Presque aussi grands qu'un homme, des crocs jaunâtres comme des poignards, des griffes noires et acérées, une intelligence presque humaine dans leurs yeux rouges... Ils arrivent, bondissant de rocher en rocher avec de grands cris... Votre compagnon en abat deux de ses traits et l'instant suivant, la meute est sur vous. Le premier s'empale sur votre lame brandie et vous dégagez votre arme pour frapper le second, ce dernier roulant au sol, la gorge ouverte, son sang éclaboussant les rochers. Dans cette tourmente furieuse de poils, de cris et de crocs, un grand mâle imposant se détache soudain, ses yeux brillant dans la clarté lunaire et vous attaque. Cet animal hors-normes possède 13 points de vie, frappe avec un 5 minimum et ses crocs et griffes infligent + 3 points de blessure supplémentaires.

SI vous êtes vainqueur, rendez-vous au [15](#).

124

Votre adversaire vient à peine de rendre son dernier soupir que vous pivotez vers Kolonaki. Au même moment, des éclats de voix se font entendre, des cris sourds retentissent et l'instant suivant, Ronan, Golgota et ses quatre compagnons apparaissent. Aussitôt, les hommes-buffles encerclent le grand-prêtre, l'adossant au mur et le maintenant sous la menace de leurs sagaies.

- Nous t'avons enfin retrouvé ma fille ! s'exclame Ronan. Il nous a fallu du temps pour nous remettre et retrouver ta trace dans ces couloirs. Heureusement, nous avons trouvé ceci...

Le guerrier exhibe alors une poignée de grosses perles d'ambre passées sur un épais fil d'or. Elles viennent d'un bracelet que vous portiez et qui s'est détaché pendant que vous vous débattiez. Golgota, lui, s'approche du prêtre silencieux, plantant son regard dans le sien :

- Je devrais t'égorger chien, pour te faire payer la mort de mes frères. Mais je te réserve un sort plus digne de la pourriture que tu es. Ils sont nombreux à Shamanka à avoir souffert de tes spadassins et tueurs. Nous verrons si tu seras toujours aussi arrogant quand je te livrerai à leur colère, pieds et poings liés...

Kolonaki blêmit et ses grosses lèvres se mettent à trembler. Golgota et ses hommes vont alors s'assurer que le chemin est dégagé pour quitter la forteresse, laissant votre ennemi sous votre garde. Lame pointée sur la corpulente poitrine du prêtre, vous voyez du coin de l'oeil Ronan qui semble observer avec intérêt les motifs d'une riche tapisserie aux couleurs vives. Dehors, l'orage s'est apaisé, une pluie fine tombe dans un chuintement, obstinée. Si vous avez été envoûtée par Kolonaki et l'êtes toujours, rendez-vous au [220](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [289](#).

125

Vous vous approchez en silence de la sinistre cage et demandez à l'Anka, à voix basse, qui il est.

- Mon nom est Golgota, le briseur de crânes, chef de mon clan, grogne l'homme-buffle. Vous lui demandez pourquoi lui et les siens ont attaqué ces hommes et il gronde alors, au risque d'éveiller ses gardiens :

- Foutaises ! Ces bâtards nous ont attaqués les premiers, voulant s'emparer de nos pâtures pour leur bétail et nous avons alors riposté par une expédition punitive. C'est vrai, nous les avons attaqués mais c'était en réponse à leur propre assaut contre nos terres.

Golgota vrille ses yeux injectés de sang dans les vôtres :

- Ne leur fait pas confiance femme ! Ce sont des serpents. Délivre-moi plutôt et fuis avec moi. Je suis un chef puissant et je n'oublierai pas ton geste, tu as ma parole ! Rends-moi ma liberté et tu n'auras pas à faire à un ingrat !

- Je ne connais que ton nom et encore, depuis moins d'une minute. Pourquoi me ferais-je des ennemis pour toi ?

- Ce sont des chiens, des chacals. Tu ne serais pas une guerrière qu'ils t'auraient déjà culbutée chacun leur tour.

Un coup d'oeil par-dessus votre épaule : le bivouac est endormi, tout est tranquille et silencieux.

Si vous acceptez de délivrer l'homme-buffle et de fuir avec lui, rendez-vous au [419](#).

Si vous refusez, le laissez là et allez dormir, rendez-vous au [176](#).

126

Vous frappez avec la vivacité d'un cobra, un des assaillants s'effondre en gémissant, bientôt suivi d'un deuxième. Autour de vous, les gardes se bousculent et se gênent mutuellement par leur nombre et par l'obligation de vous prendre vivante. Mais devant votre farouche résistance et les corps prostrés à vos pieds, leur chef laisse éclater sa fureur et ordonne votre mort. Vous reculez, pressée de toutes parts, ils sont trop nombreux... La morsure de l'acier à votre flanc, la douleur qui vous engourdit... Vos pieds perdent de leur rapidité, votre arme s'échappe de vos doigts sans force... La douleur à nouveau, le sang chaud qui coule... Tout tourne et vous tombez mollement sur l'herbe épaisse. Une demi-douzaine de lances mettent fin à votre vie.

Votre aventure s'achève ici.

- Cette nuit est celle du gorille... Les tambours appellent les fidèles à se rassembler, les dieux seuls savent pour quel rite innommable.

Vous redressez la tête, l'esprit aussitôt en éveil :

- La nuit du gorille ?

- Oui femme, ne le sais-tu donc pas ? Le culte du gorille divin, celui de Gorulga, est de retour. Il s'est répandu à la vitesse d'un feu de brousse parmi les villages... Ses fidèles sont réapparus, la perfidie au coeur et le masque du gorille sur leur visage, répandant leur discours. Et beaucoup les ont suivis, oh oui, beaucoup... Le nouveau grand-prêtre est un magicien, il envoûte ceux qui viennent à lui, par la drogue et l'hypnose, par la magie la plus vile. Mes propres fils l'ont rejoint, partant sans se retourner. Shamanka vit de sombres jours femme, en vérité. Sans doute ce chien va-t-il s'adresser à ses adorateurs cette nuit.

Vous restez silencieuse, à l'écoute des tambours qui roulent dans la nuit. Kolonaki... Il ne peut s'agir que de lui... Et s'il est ici, vous avez peut-être une chance de le trouver et de l'abattre... Vous demandez au chef s'il sait où a lieu le rassemblement de ce soir et il sursaute, ramenant les pans de sa robe de laine sur ses épaules comme s'il avait froid.

- Oui bien sûr, ces chiens ne se cachent même pas. Ils se retrouvent au pied de la Colline des Singes, à trois lieues d'ici vers l'est. Crois-moi femme, évite cet endroit si tu tiens à la vie. Il est tard et tu dois être épuisée, on va te laisser te reposer. Bonne nuit.

Vous remerciez le chef pour son hospitalité et gagnez la case mise à votre disposition. Une heure plus tard, vous en sortez et quittez le village endormi avec la discrétion d'une panthère. Une fois franchies les portes de bois peintes à l'effigie des génies protecteurs, vous vous fondez dans la nuit, en direction de l'est.

Rendez-vous au [273](#).

Dans la chambre silencieuse flotte le parfum de la chair moite et du plaisir, mêlé à celui des orchidées et des jacarandas. Si cette femme vous a enflammé le regard dès le début, vous ne vous attendiez pas néanmoins à une issue si rapide... Mais Tallula vous a raconté son histoire, comment elle a été rejetée de sa tribu pour avoir été surprise avec la fille du chef, comment elle a vécu, seule mais libre, apprenant à se battre et à survivre. Cette femme vit au présent, elle vit l'instant, sans se poser de questions ni se contraindre par des règles ou des interdits, sinon les siens. Elle avait envie de vous, vous l'a fait savoir sans détours et s'est livrée à l'amour de façon directe et franche. Un petit animal... Vous sentez soudain changer le rythme de sa respiration et votre amante lève la tête de votre poitrine, ses yeux brillant dans le noir.

- Tu ne dors pas Maîtresse ?

- Toi non plus dirait-on.

- J'ai réfléchi à ce que tu m'as raconté. Il y a peut-être quelqu'un qui pourrait t'aider, apporter une réponse à tes questions.

Vous l'observez, le regard interrogateur.

- Un homme, un sage qui vit, retiré du monde, dans un monastère du lac Muru. Il a pour nom Monophi. Son savoir est grand, il parle aux esprits et sait les choses cachées. Peut-être pourrait-il t'éclairer...

- Comment le connais-tu ? demandez-vous.

- Il est venu à mon aide autrefois alors que j'errais sans but, brûlée par le soleil, dévorée par la soif et la faim après avoir été chassée par les miens. Je me suis évanouie non loin du monastère et quand je suis revenue à moi, il me soignait. Me sauvant ainsi la vie...Je suis resté un moment à ses côtés et j'ai pu constater son savoir et sa sagesse.

Vous reposez la tête sur les coussins, perdue dans vos réflexions. La proposition de Tallula n'est pas à négliger et rester ici, à tourner en rond comme une panthère en cage vous rend folle... Plutôt n'importe quoi que cette attente, cette torpeur et surtout cette angoisse qui vous étreint à la tombée de la nuit, chaque soir désormais. Si cet homme peut fraiment vous aider... Oui, votre décision est prise, vous irez le consulter. En attendant, vous vous rendormez, les bras de Talulla passés autour de vous, emplies d'une atmosphère de sécurité délicieuse. Vous en êtes certaine, il n'y aura pas d'autres cauchemars cette nuit.

Rendez-vous au [316](#).

129

Le jardin est en pleine démente à votre arrivée : grondement du tonnerre, fracas de l'orage, éclat spectral des éclairs... Des silhouettes furieuses s'agitent dans l'obscurité, la lueur des torches éclaire de façon brutale les combattants occupés à frapper, taillader, le sang coule et fume sur la terre détremée... Vous vous jetez dans ce chaos aux côtés de Ronan, frappant à droite comme à gauche, tentant de rejoindre Golgota. Malheureusement, vos ennemis se sont repris : les trois frères sont arrivés à la forteresse et ont rassemblé leurs hommes qui viennent épauler les fidèles de Kolonaki. Les hommes-buffles ont beau se battre comme des démons, ils sont rapidement submergés par le nombre, les tueurs jaillissent des fourrés, se laissent tomber des arbres, dague au poing... Pour un assaillant qui tombe, deux prennent sa place. Très vite, il ne reste plus que vous, Ronan et Golgota, maculés de sang et d'eau, titubant et blessés, entourés d'un monceau de cadavres brisés. Les fidèles du dieu-gorille montent à l'assaut, bouclier contre bouclier, lances pointées, reserrant leur rangs comme une nasse qui se referme...

Votre aventure s'achève ici.

130

Alors qu'il s'affaire, le regard de Ronan glisse sur la petite boîte en or pendue entre vos seins. Les narines du guerrier frémissent et, sans prévenir, il prend la boîte pour en ouvrir le couvercle, révélant la poudre brune qu'elle contient.

- L'odeur ne m'a pas trompé. Comment diable as-tu obtenu cela ? Les Ankas gardent ce secret comme les alchimistes leur recettes. C'est une poudre curative issue de l'écorce d'un arbre très rare. Et dans ce cas, c'est ta chance...

Avec des gestes précis et sobres, le nordique répand la poudre sur votre blessure et la tamponne avec le tissu avant de bander le tout proprement. Très vite, un engourdissement léger succède à la douleur et vous constatez que votre bras a conservé toute sa mobilité. Suffisamment remise, vous vous relevez et vous déclarez prête à poursuivre. Sans attendre, vous quittez tous deux le hall par l'ouverture du fond. Rendez-vous au [69](#).

131

Vous contournez le monstrueux reptile, le cœur battant, sans quitter des yeux la tête triangulaire, aussi grosse que celle d'un cheval, posée sur les replis écailleux. Yelaya soit remerciée, vous parvenez à le dépasser sans le réveiller et dévalez les larges degrés de pierre fissurée. Derrière vous, la forêt se referme et aucun bruit ne vous parvient des ruines, plongées dans leur méditation rêveuse et séculaire. Djebel et les siens ont-ils échappé au monstre ? Vous hissant dans un arbre, non loin des chutes, vous finissez par vous endormir mais d'un sommeil léger et sur le qui-vive. Au matin, réveillée par les cris des singes, vous vous remettez en route à travers la végétation épaisse, le grondement des chutes s'atténuant rapidement dans le lointain. Plus tard dans la journée, vos sens exercés vous mettent en alerte : des bruits de pas précipités, des branchages brisés, une respiration haletante... Dissimulée dans la végétation, vous voyez avec surprise cette dernière s'ouvrir sur un couple inattendu... Un homme et une femme noirs, liés au poignet par une corde, qui avancent en titubant de fatigue, visiblement à bout de souffle. Leurs peintures tribales se sont délayées sous l'effet de la sueur, leurs membres sont couverts de griffures, d'entailles... Ils portent aussi la marque du fouet sur leur dos et leurs épaules... La femme s'effondre soudain et reste immobile, son compagnon penché sur elle la secouant avec désespoir, l'encourageant d'une voix où l'émotion se mêle à la panique. De là où vous êtes, vous réalisez que l'inconnue, visiblement exténuée, a succombé à ses blessures et à l'épuisement. Des cris, le martèlement de pas, des silhouettes qui se dessinent à travers les arbres... L'homme se redresse et tente frénétiquement de se libérer du lien qui le relie à sa défunte compagne, en vain.

Si vous intervenez pour l'aider, rendez-vous au [242](#).

Si vous ne voulez pas vous en mêler, rendez-vous au [309](#).

132

Vous vous redressez sur votre natte, en sueur. Un appel... Silencieux mais impérieux, irrésistible. Sans pouvoir lutter contre, vous vous levez et sortez de la case, vous dirigeant vers les portes d'une démarche mécanique. Vous avez parfaitement conscience de ce qui se passe, votre esprit hurle et se débat dans un recoin de votre cerveau mais votre corps ne peut se dérober à cet appel. Un tambour bat dans la nuit, vous approchez des portes. Elles sont grandes ouvertes, les sentinelles gisent au sol, endormies... La forêt s'ouvre devant vous, bruissante et profonde, emplie de ténèbres. Vous continuez à avancer, les yeux fixes...

Si vous possédez une amulette remise par Ronan, rendez-vous au [423](#).
Dans le cas contraire, rendez-vous au [362](#).

133

Alors que Kolonaki poursuit sa litanie, vous sentez soudain un changement... L'amulette d'ivoire se met à briller d'un vif éclat et des flots d'énergie, telles des ondes invisibles, s'en dégagent, redynamisant votre volonté chancelante. Votre corps frémit, palpite puis soudain vous retrouvez toute votre liberté de mouvement et vous dégagez, vous jetant sur le côté. Au moment où vos yeux quittent ceux du prêtre, un soulagement immense vous envahit, une totale libération. Désarçonné, Kolonaki recule et heurte le mur du dos. Et cette fois, c'est la peur qui hante son regard tandis que vous avancez vers lui, arme au poing.

- Non, n'approche pas ! Je... je suis au service des dieux !

- Tu n'es au service que de toi-même, gros porc, répondez-vous, la voix vibrante de haine. Les dieux ? Bah, tu ne fais que les salir avec des mains souillées de sang. Tu les salueras de ma part...

L'instant suivant, vous frappez et votre arme s'enfonce dans la poitrine du prêtre.

Lentement, très lentement, vous remontez la lame, déchirant chair, muscles et nerfs, jusqu'au cœur. Kolonaki se cramponne à vous, les yeux dilatés et déjà vitreux, secoué de spasmes, la bouche ouverte sur un couinement misérable. Vous achevez votre travail sans jamais le quitter des yeux jusqu'à ce qu'il s'effondre au sol et y reste immobile, une mousse rose aux lèvres, baignant dans une mare de sang. Dégageant votre dague d'une rapide torsion, vous reculez, le cœur battant, ruisselante de sueur.

Rendez-vous au [169](#).

134

Incapable de bouger, vous laissez les mains potelées caresser votre cou tandis que la litanie du prêtre se poursuit. Ses doigts se referment doucement, un sourire mauvais se dessine sur ses lèvres épaisses... Puisant au plus profond de vous-même, votre esprit continue néanmoins à lutter, l'orgueil et la volonté impitoyable de générations de reines remontent en vous comme une houle, une vague désespérée... Dans un sursaut ultime, vous parvenez à briser l'enchantement fatal : avec un hurlement de délivrance, vous repoussez le prêtre et vous mettez hors de sa portée, haletante, aussitôt emplie d'un soulagement immense. Une lueur de peur passe dans les yeux noirs de votre adversaire, ce dernier recule puis soulève brusquement une tenture, révélant une ouverture secrète par laquelle il disparaît. Encore sous le choc, vous rassemblez néanmoins vos esprits, bien déterminée à en finir. Il faut faire vite, ce chien va ameuter toute la forteresse !

Si vous vous lancez immédiatement à la poursuite de Kolonaki, rendez-vous au [407](#).
Si, auparavant, vous tentez de libérer Ronan, rendez-vous au [51](#).

L'homme qui vous fait face est tout sauf ce à quoi vous vous attendiez... Vous avez devant vous non pas un noir au manteau de plumes, paré d'os et d'ivoire, le corps maigre et osseux peint de symboles étranges mais un tout autre personnage... Un homme dans la force de l'âge, grand et mince, la musculature nerveuse et le teint mat, le profil fier et racé, les cheveux noirs et les yeux en amande. Vêtu avec simplicité, sa tenue rappelle plus celle des cavaliers nomades du désert de Talishan que celle des chamanes de Shamanka. A ses côtés, la panthère noire aux yeux verts vous observe, majestueuse et sereine comme un sphinx.

- Bienvenue ô reine. Je suis Timkat et je t'attendais.

Timkat... Ce nom vous dit quelque chose, des souvenirs remontent dans votre mémoire... Timkat, le jeune nomade Bektî qui, autrefois, a parcouru l'Alshaya, la Voie des Géants, pour rejoindre Eshatta la cité des magiciens et qui est entré au service d'Omoro le sorcier... Le jeune nomade accompagné de sa panthère noire et qui a tué Kosh, le roi des hommes-lions, assouvissant ainsi une terrible vengeance...

- C'est bien moi, ô reine, répond soudain l'inconnu, comme s'il avait lu en vous. Et voici Suarra, fille de Suarra, poursuit-il en désignant le fauve à ses côtés. J'ai pris ici la succession d'Akram, le chamane du peuple Osama qui m'a sauvé autrefois. Mais trêve de bavardages, tu es venue ici pour avoir des réponses à tes questions et je vais te les donner. Suis-moi, ô reine.

Rendez-vous au [11](#).

Une agitation soudaine vous tire de vos pensées et vous écartez le rideau de la litière. Là-bas, au pied de l'estrade, une esclave s'est libérée et emparée d'un bâton après avoir assommé son gardien. Un groupe d'Anaptis l'encercle aussitôt, brandissant sabres et lances sous les ordres de Djebel tandis que la foule, excitée, se groupe autour de l'estrade. Un des esclavagistes s'approche, lame en avant et bouclier de bronze levé mais l'esclave réagit avec promptitude, évite sa charge et frappe, l'envoyant à terre, la pommette ouverte, dans un gémissement. Furieux, Djebel donne un ordre à un archer qui encoche un trait et met la captive en joue...

- Assez !

A votre ordre, tous se figent et les Amazones s'inclinent respectueusement tandis que vous avancez, un sourire aux lèvres.

- Un commerçant aussi avisé que toi ne va pas abîmer une si belle marchandise, n'est-ce pas Djebel ?

Contrarié, le marchand d'esclaves hoche la tête et fait signe à ses hommes de s'écarter.

Vous vous tournez vers l'esclave qui se tient fièrement devant vous, nue, son bâton à la main, vous toisant du regard sans peur ni gêne aucune. Elle est grande et racée, les seins fermes et hauts placés, sa peau noire luisant au soleil. Ses cheveux coupés courts accentuent la pureté de ses traits et ses yeux sombres ne vous lâchent pas du regard. Oui, une bien belle pouliche...

- C'est un véritable démon, ma reine, intervient Djebel. Nous l'avons capturée, non sans mal, après l'avoir surprise alors qu'elle s'était introduite dans notre bivouac à la nuit tombée pour nous voler, il y a trois lunes. Et même le fouet n'a pas su la faire plier, j'aurais

dû la faire tuer plutôt que la garder.

Sans prévenir, l'esclave crache au visage du négrier. Avec un cri de fureur, ce dernier dégaine son sabre mais vous vous interposez avant de vous tourner vers l'inconnue :

- Tu as du cran ma belle. Voyons jusqu'où... Toi et Djebel allez combattre. Si tu gagnes, tu seras libre. Si tu perds, Djebel fera de toi ce qu'il voudra.

Le chef des Anaptis renâcle mais, n'ayant pas le choix, il finit par céder, prend le bâton qu'on lui donne et se met en garde tandis que tous s'écartent, faisant cercle autour des combattants. L'excitation s'est emparée des Amazones, de nombreux paris sont pris avec force cris et exclamations et il semble bien que beaucoup misent sur l'esclave.

Cette dernière frappe avec un minimum de 6 et possède 25 points de vie. Djebel a besoin d'un 5 minimum pour toucher son adversaire, étant un combattant endurci et il est doté de 21 points de vie. Les deux combattants sont armés chacun d'un solide bâton infligeant + 2 points de blessure supplémentaires. Le premier arrivé à 0 points de vie sera considéré comme perdant.

Si l'esclave remporte le combat, rendez-vous au [268](#).

Si c'est l'Anapti qui gagne, rendez-vous au [274](#).

137

Après vous être accordé un bref repos, vous reprenez votre route à travers la végétation étouffante, vite ruisselante de sueur, enivrée par les odeurs âcres et fortes de la jungle. Ici et là, des rayons de lumière verte frémissent à travers les branchages où se poursuivent les singes, dessinant des ombres étranges et mouvantes sur la piste. Votre voyage se poursuit sans encombre et en fin de journée, alors que le soleil décline à l'horizon, le lac Muru se déploie enfin devant vous...

Si vous êtes à la recherche de Monophi, rendez-vous au [369](#).

Si vous êtes en quête du Talmundin, rendez-vous au [186](#).

138

Vous reprenez lentement conscience, allongée sur un divan bas et dur, les narines emplies d'un parfum d'encens. Vous redressant d'un mouvement souple, vous réalisez être désarmée. La pièce dans laquelle vous vous trouvez est plongée dans le noir, seulement éclairée par deux lampes en or posées au sol, de chaque côté d'un siège en bois peint imposant, contre le mur du fond. Un homme y est assis. Gros et joufflu, la peau noire et luisante, il pose sur vous ses yeux noirs en amande avec un plaisir obscène, vous faisant frémir comme sous l'effet d'une souillure.

- Tu reviens à toi ma belle.

- Sale porc !

Un rire sinistre secoue la panse rebondie de Kolonaki et ses yeux étincellent :

- Toujours aussi rebelle et fière, hein ? Et stupide aussi. Tu as cru pouvoir t'introduire dans ma maison pour m'y trancher la gorge par surprise... Tu as même amené avec toi ce barbare blond venu du nord, l'ancien favori d'un roi mort depuis longtemps... Mais

finalement, ta venue est une bonne chose, tu m'évites ainsi de venir te chercher moi-même dans ta cité primitive...

- Je vais y ramener ta tête à mon retour, grondez-vous en vous ramassant sur vous-même, prête à bondir.

Le prêtre éclate de rire et frappe dans ses mains. Avant que vous ayez pu réagir, une silhouette formidable sort de l'ombre et vous reculez instinctivement. Celui qui vient d'apparaître est un géant noir, massif et imposant, un colosse à la peau d'ébène. Le cou épais, les épaules et la poitrine large, les cuisses musclées, c'est un tueur, à la fois fort comme le buffle et souple comme le lion. Une peau de léopard est négligemment jetée sur ses épaules, une courte jupe ceint ses reins puissants, des bracelets en or tintent à ses chevilles. Kolonaki éclate de rire :

- Emmène cette catin Kumbanigash et amuse-toi un peu avec elle. Tu peux la dresser tant que tu voudras mais veille à ne pas l'abîmer...

Avec un grognement vil, le noir se penche pour vous saisir par le poignet. Cette fois, toute votre souplesse ne vous sert à rien. Vous vous débattez furieusement, à grands coups de pieds et de poings mais le géant se contente de rire, vous maintenant sans peine et vous entraînant à travers un long couloir. Ses yeux avides se posent sur vous et vous frémissez, oubliant tout sauf ses mains moites posées sur vous sans ménagement, la chaleur de ce corps en rut collé contre le vôtre, ce souffle rauque écourté par le désir sur vos seins... Vous débattant avec l'énergie du désespoir, vous parvenez à saisir la dague passée dans son ceinturon...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté, rendez-vous au [414](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [313](#).

139

Vous poursuivez donc votre route, laissant là ces cavaliers. Bientôt, vous faites halte, épuisée et couverte de poussière, au pied d'un grand baobab solitaire, près d'un point d'eau. Alors que vous vous restaurez, voici de nouvelles silhouettes qui approchent... Un homme à cheval, précédé d'un autre qui tient l'animal par les rênes. Le premier est un jeune garçon vêtu d'une courte tunique, la peau noire et luisante, l'air éveillé et débrouillard. Sur le cheval vient un homme grand et mince, la musculature nerveuse, enveloppé malgré la chaleur dans un ample manteau au capuchon rabattu, laissant son visage dans la pénombre. Ils parviennent à votre hauteur et le garçon s'incline, la main sur le cœur.

- Salut à toi Maîtresse. Mon maître et moi sommes en route pour l'ouest et souhaitons partager avec toi cet endroit pour la nuit.

- L'eau de la savane est à tous.

Le jeune esclave hoche la tête avant d'aider son maître à descendre. L'attitude de ce dernier vous intrigue et vous frémissez l'instant suivant en croisant ses yeux d'un blanc laiteux, contrastant violemment avec son teint couleur de cacao : l'homme est aveugle. Son serviteur l'installe au pied de l'arbre, puis s'en va panser et bouchonner sa monture. La nuit est maintenant tombée, jour bleu succédant à un jour jaune et cru. Au loin, un groupe de hyènes ricane et vous jugez prudent d'allumer un feu pour les tenir éloignées. De leur côté, les voyageurs inconnus se sont installés, le jeune esclave veillant aux besoins et confort de son maître. Alors que vous grignotez quelques figues séchées, il passe à proximité, portant

une outre qu'il a remplie au point d'eau et vous adresse un sourire juvénile.
Vous pouvez bavarder un peu avec lui si vous le désirez (rendez-vous au [211](#)).
Si vous préférez ne pas vous mêler de ce qui ne vous regarde pas, rendez-vous au [416](#).

140

Fuite éperdue à travers les ténèbres... Sensations confuses, éclatées comme les bris d'un miroir... Courir, courir encore et toujours, lui échapper... Le souffle vous manque, la poitrine vous brûle... Vous chutez lourdement, poussez un cri... et vous réveillez brusquement, au sein de l'arbre où vous aviez trouvé refuge. Le jour décline, la jungle s'assombrit, étouffante, étrangement silencieuse. Quel rêve horrible, si réel... Vous avez néanmoins la certitude qu'il s'agissait bien plus que d'un rêve. Un noir sortilège, une tentative de possession. Tout comme vous êtes certaine d'avoir échappé à un sort terrible. Mal à l'aise, vous vous remettez en route. Longeant le cours du fleuve, vous y découvrez une modeste barque de papyrus qui se balance doucement et le courant se révélant apaisé, vous y montez afin de poursuivre votre chemin. Votre embarcation glisse lentement sur les eaux qui s'enflamment et se nimbent d'or fondu dans les feux du crépuscule. Au loin, un groupe de hérons prend son envol.
Rendez-vous au [250](#).

141

Un sentiment d'urgence vous réveille brusquement, alors que la lune est encore haute dans le ciel. Alors que vous vous redressez, trois silhouettes indistinctes vous tombent dessus, tentant de vous immobiliser alors qu'une large main se plaque contre votre bouche, étouffant votre cri de surprise. Vous vous débattiez en silence mais les trois hommes vous maintiennent solidement, tenant fermement vos jambes et vos bras. Tandis que vous vous démenez furieusement, vos agresseurs vous soulèvent et vous entraînent en-dehors du bivouac, prenant garde à ne pas réveiller les autres. Quelques minutes plus tard, une fois hors de vue à l'abri de broussailles et taillis, ils vous posent sans ménagement au sol, l'un d'eux vous empêchant toujours de crier. Les deux autres ricanent, leurs dents blanches brillant dans la nuit.

- Alors ma belle, on fait moins la fière, hein... Tu te prends pour un homme mais tu es bien une femme. Et plutôt excitante, hein les amis ? Allez, montre-nous un peu tout ça... Rires obscènes tandis que celui qui a parlé pose des mains moites sur vos cuisses, les écartant lentement... Ivre de rage et d'humiliation, vous parvenez à dégager votre jambe et lui balancez votre pied au visage, de toute vos forces, l'homme part en arrière avec un grognement, du sang jaillissant de son nez. Sous la surprise, son comparse vous relâche, vous en profitez pour donner un violent coup de coude à celui qui vous contraignait au silence et il s'effondre avec un grognement. Le premier revient à la charge, étourdi, tel un buffle furieux mais vous évitez son attaque trop hâtive et lui envoyez un nouveau coup de pied dans l'entrejambe, le faisant s'effondrer à genoux en geignant. Avant qu'il ait pu se relever, un coup sur la nuque, du tranchant de la main, lui règle son compte. Les autres

prennent alors la fuite, disparaissant dans la nuit. Frémissante, bouillonnante, vous regardez autour de vous, un voile rouge passant devant vos yeux. Votre arme, vos affaires... A grandes enjambées, prête à égorger avec les dents le premier qui s'opposerait à vous, vous rejoignez le campement.

Rendez-vous au [62](#).

142

Plus vous avancez dans ce tunnel et plus un mauvais pressentiment vous envahi... Une odeur infecte ne tarde pas à emplir vos narines, celle de haillons souillés, de charpie, et même de déjections... L'atmosphère se fait suffocante, l'air vicié chargée d'odeurs âcres qui donnent envie de vomir... Bientôt, des torches apparaissent et vous révèlent un tableau digne des pires cauchemars... Des hommes, des femmes et des enfants sont installés là, dans une vaste salle souterraine sommairement meublée de paillasses, de vaisselle d'argile et de quelques meubles grossiers. Tous sont dans un état de maigreur effrayant, à demi-nus, vêtus de vêtements souillés. Il flotte dans l'air renfermé une écoeurante odeur de sueur, d'urine et de corps malades. Interdite, stupéfaite, vous dévisagez ces yeux jaunis, ces visages livides qui vous observent en silence. Des gamins décharnés se blotissent contre la poitrine desséchée de leurs mères, des hommes sont avachis ici et là, certains prostrés et immobiles, d'autres morts peut-être. Dieux, quel est cette antichambre de la mort ? Un bruit vous met en alerte et vous vous retournez pour découvrir un grand et solide gaillard, la peau acajou, qui semble encore vigoureux et fort. Vêtu d'un pagne sale, il arbore les tatouages et parures ternies, écaillées, de celui qui fût sans doute un ancien chef. L'homme vous dévisage en silence, sans geste menaçant ni amical.

Vous pouvez prendre vos jambes à votre cou, rejoindre l'intersection et prendre l'autre tunnel. Dans ce cas, rendez-vous au [433](#).

Si vous restez, rendez-vous au [418](#).

143

Sur le seuil de sa maison, le chamane vous souhaite bonne route après vous avoir indiqué que Méroé la Cité Sauvage n'était plus très loin. Vous voici donc marchant d'un bon pas à travers la brousse, sous un soleil déjà haut, froissant les herbes hautes sur votre passage. Une heure plus tard environ, un mouvement et un bruit sourd, accompagnés d'un nuage de poussière, vous tirent de vos pensées : un peu plus loin, un groupe de chevaux à demi-sauvages galope à travers la plaine. De splendides purs-sang, habitués à l'homme tout en restant libres, se laissant approcher parfois pour certains, suivant qui ils ont en face d'eux. Le soleil est ardent, la chaleur monte... Peut-être pourriez-vous tenter de mettre en confiance un de ces animaux, suffisamment pour qu'il vous accepte sur son dos...

Si vous voulez tenter d'approcher un des chevaux, rendez-vous au [120](#).

Si vous pensez que le temps vous presse, vous poursuivez votre chemin sans attendre.

Rendez-vous au [317](#).

Vous voyez approcher lentement un grand chariot bâché, tiré par deux buffles et escorté par deux cavaliers noirs, sagaie au poing et bouclier au bras. Outres d'eau, jarres et couffins sont disposés sur les côtés de l'attelage, une grande bâche de peaux cousues protège ses occupants du soleil ardent. Le chariot s'immobilise bientôt en grinçant et un couple en descend. L'homme est noir, grand et bien bâti, vêtu d'une courte tunique indigo, une large étoffe bordée de motifs géométriques drapée sur l'épaule. Un ruban de tissu blanc enserre son front soucieux et de lourds colliers d'or ornent son cou. A ses côtés se tient une femme, grande et belle, la peau claire quoique de race noire indubitablement. Vêtue d'une ample robe de lin maintenue à la taille par une ceinture de cuir tressé, les bras chargés de bracelets, elle observe une attitude réservée et respectueuse, restant en retrait de son compagnon. Une esclave sans doute... Après un court moment de silence, l'homme vous salue et vous échangez quelques mots, puis ses gardes commencent à décharger coussins, paniers et couvertures. Pendant ces préparatifs, vous notez que leur maître s'éloigne de quelques pas, regardant autour de lui avec nervosité, visiblement inquiet ou aux aguets. Sa compagne s'est assise à l'ombre, sur un large tapis, ouvrant des paniers emplis de fruits et de galettes au miel.

Si vous désirez engager la conversation avec cet inconnu, rendez-vous au [115](#).

Si vous voulez aborder la jeune femme, rendez-vous au [207](#).

Si vous préférez vaquer à vos propres affaires, rendez-vous au [314](#).

Pour la première fois, Kolonaki a mal calculé : il a sous-estimé la force animale, sauvage, des hommes-buffles et n'a pas réalisé que l'étroitesse de l'escalier vous avantageait. Ses spadassins ne peuvent entrer que deux de front, se gênant mutuellement, et de nombreux cadavres aux membres brisés encombrant bientôt les premières marches, en un amas chaotique et disloqué. Une lueur de doute passe dans les yeux du prêtre avant qu'il ne batte précipitamment en retraite. Avec un cri de rage, vous dépassez les Ankas, titubant et couverts de sang, pour vous lancer à sa poursuite, Ronan peinant à vous suivre, une blessure à la cuisse le faisant boîter. Vous rejoignez Kolonaki au pied des escaliers, le prêtre se retourne, le visage déformé par la haine. A votre surprise, plutôt que de fuir, il s'avance calmement vers vous, les yeux étrangement brillants. Vous croisez son regard un instant et aussitôt, un poids énorme vous oppresse, comme un manteau de mailles jeté sur vos épaules. Vous ressentez soudain une lassitude infinie, comme si l'univers entier se contractait, se repliait sur vous. Kolonaki sourit et tend la main vers vous, vous caressant doucement le visage.

- Ma fille, mon enfant... Nous voici enfin réunis. Tu es une enfant perdue mais je suis là pour te guider, te protéger. Tu es en sécurité avec moi.

La voix du prêtre est douce, incroyablement douce... Apaisante... Vous êtes sous son charme, comme un serpent envoûté.

- Ne sens-tu pas toute cette fatigue mon enfant ? Le poids des responsabilités, du pouvoir... Tout cela est si lourd, si épuisant... Laisse-moi t'aider à porter ce fardeau. La main, si douce, si caressante, descend le long de votre joue et le prêtre vous prend le visage à deux mains, la voix toujours hypnotique, comme une berceuse, lancinante... Si vous possédez une amulette remise par Ronan, rendez-vous au [271](#). Dans le cas contraire, lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total de volonté, rendez-vous au [236](#). Si le résultat est supérieur à ce même total, rendez-vous au [338](#).

146

Vous êtes à mi-chemin du bâtiment principal lorsqu'un gong se met à résonner, à plusieurs reprises, d'un son mat, profond, qui couvre même le tonnerre au loin. Les guerriers assemblés dans la cour lèvent la tête, surpris, puis regardent autour d'eux, comme s'ils cherchaient quelque chose. Ou quelqu'un... Au même moment, une porte s'ouvre et un groupe de lanciers apparaît, mené par un grand et robuste gaillard, drapé d'une peau de léopard, bouclier en cuir de buffle au bras, la tête couronnée de plumes de calao. A votre vue, il tend le bras et crie un ordre. Avec un juron, vous détalez rapidement, bousculant hommes d'armes et serviteurs surpris, vous ruant vers les portes ouvertes du château. Au moment où vous les franchissez, le tonnerre résonne, un éclair déchire le ciel et la pluie se met à tomber. Haletante, ruisselante, de l'eau plein les yeux, vous fuyez à travers la forêt. Derrière vous, des cris, des appels... Bientôt suivis par des aboiements furieux. Les chiens de la forteresse sont à vos trousses ! Hors d'haleine, vous faites une brève halte, regardant autour de vous avec les yeux d'une bête traquée.

Si vous voulez vous réfugier dans un arbre, rendez-vous au [68](#).

Si vous préférez continuer à fuir, rendez-vous au [399](#).

147

Vous décidez de jouer franc jeu avec le vieil homme et lui contez votre histoire. Assis sur sa natte face à vous, il observe un long silence avant de prendre la parole d'une voix lasse :

- Ma reine, je vois et j'entends beaucoup de choses. On murmure que le culte de Gorulga le dieu-gorille s'apprête à renaître, que ses fidèles parcourent à nouveau les terres et les forêts de la région des Grandes Collines.

Vous objectez que ce sombre culte a été dissous et interdit il y a déjà longtemps mais le prêtre secoue la tête.

- Pourtant, tous m'ont dit la même chose. Un homme nouveau est apparu, un homme fort et décidé, déterminé à faire revivre le culte. Je sais même son nom : Kolonaki.

- Qui est donc ce chien ? demandez-vous.

- Kolonaki est le descendant des anciens prêtres de Gorulga avant que la vénération du gorille divin ne soit interdite et dissoute. Toute sa jeunesse, il a baigné dans le souvenir de la splendeur passée de ce sinistre culte. Sa mère était une sorcière venue de l'est qui lui a

enseigné la magie, l'hypnose et comment asservir les hommes. Aujourd'hui, les rois de Méroé ne sont plus, les hommes-lions déclinent et les tribus noires sont plus divisées que jamais, Shamanka est une proie facile pour un homme résolu qui voudrait s'y tailler un royaume. Mais il y a plus, ô reine...

Vous encouragez le vieil homme à poursuivre.

- Non seulement Kolonaki tente d'unir les peuples noirs sous son autorité mais il s'est allié à Ceux qui vivent dans l'Ombre. Oui je sais, cette secte de tueurs fanatiques a été éradiquée par les seigneurs blancs de Méroé autrefois. Mais aujourd'hui elle est prête à renaître également... Trois chefs, trois frères, ont décidé de la faire revivre et pour cela de s'allier à Kolonaki. Chacun est le frère de l'autre et chacun est un tueur... Ils sont en route pour rejoindre Kolonaki dans sa forteresse de Maliki, au cœur des collines et lui prêter allégeance. C'est là que tu devras trouver Kolonaki et le tuer. Et si tu peux intercepter les trois frères avant qu'ils ne le rejoignent, ce serait encore mieux, ô reine. Tu les reconnaîtras au symbole de la flamme, peinte en rouge sur leur front. Ils sont en route mais j'ignore où ils se trouvent actuellement.

Rendez-vous au [66](#).

148

Le fait d'être à cheval vous fait gagner un temps précieux et vous permet d'éviter la fatigue d'une longue marche. Vous traversez les plaines en direction de l'ouest et, alternant galop et brefs moments de repos, il vous faut moins de deux jours pour rejoindre votre prochaine étape. Bientôt, une chaîne de collines apparaît, la végétation se fait plus présente, le ciel plus changeant et le soleil moins ardent... Très vite, ces collines occupent tout l'espace, couvertes de profondes forêts, humides et brumeuses, le ciel se charge de nuages, la terre devient meuble et fertile. La région des Grandes Collines... Forêts de bambous, de figuiers, pentes couvertes de caféiers et striées de pistes de latérite rouge... Les troupeaux d'herbivores ont disparu, faisant place aux singes, aux lézards, aux oiseaux par centaines perchés dans les hautes branches. A regrets, vous abandonnez votre monture car le terrain devient trop accidenté et impraticable à cheval. Vous voilà donc montant à pied les pentes envahies par la végétation, écartant les larges feuilles, étourdie par le jacassement des oiseaux. En fin de journée se dévoile une cascade, bruissant doucement dans un nuage de vapeur d'eau au cœur de la forêt. Les narines emplies de l'odeur de la terre mouillée, frissonnant dans l'air humide, vous prenez une pose picturale, poings sur les hanches, depuis un rocher surplombant le bassin. Sur votre droite, la colline s'étage en cultures diverses, surplombées par un village fortifié entouré d'enclos à bétail. Le jour décline, il commence à faire frais et la nuit ne va pas tarder.

Si vous voulez demander l'hospitalité au village pour cette première nuit dans les collines, rendez-vous au [58](#).

Si vous préférez votre compagnie à celle des autres, rendez-vous au [245](#).

Vous argumentez un moment avec le pêcheur et sentez ce dernier hésiter. Il n'a vraisemblablement guère envie de se mesurer à une guerrière malgré ses bravades et il suffit de lui tenir tête pour faire fondre ses préventions à votre égard. Bientôt, il cède et se retire avec mauvaise grâce pour aller lécher son orgueil blessé. Arborant un sourire satisfait, vous mettez l'embarcation à l'eau et ne tardez pas à dériver lentement le long du fleuve. Votre parcours se déroule sans incidents tandis que le soleil et la chaleur montent. Les rives silencieuses forment de chaque côté un mur de végétation épaisse, bruissant d'une vie invisible. De temps à autres, un groupe d'oiseaux s'envole, d'étranges reptiles aux écailles luisantes se glissent dans les eaux sombres. En fin d'après-midi, à l'approche du lac Muru, le courant se fait soudain plus fort, votre esquif prend de la vitesse... Alors que les rives se resserrent, vous voyez se profiler ce que vous redoutiez : les rapides ! Votre embarcation se met à vibrer et tanguer, de plus en plus fort... Par moments elle se soulève même avant de retomber brutalement, l'écume bouillonne, l'eau vous éclabousse... Concentrée, le corps contracté, vous tentez de maintenir la pirogue maintenant ballotée comme un fétu au milieu du fleuve grondant et écumant...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [60](#). Si le résultat est égal ou supérieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [168](#).

150

En cette fin de journée, les eaux sont parcourues par les pirogues des pêcheurs qui regagnent leurs villages après un dur labeur, leur profil se découpant, sombre, sur le ciel rouge. Vous abordez l'un d'eux après l'avoir aidé à tirer son embarcation prise dans les nénuphars, lui demandant s'il sait où officie Monophi. Le noir vous désigne en souriant un îlot proche et vous propose de vous y emmener. Vous voici donc assise à l'avant de la pirogue, glissant silencieusement sur les eaux rouges sombres envahies par les jacinthes tandis que le monastère se rapproche, ses murs blancs teintés de rose par le crépuscule. Rendez-vous au [266](#).

151

Des silhouettes apparaissent soudain à travers le rideau de pluie et vous vous mettez aussitôt en garde. L'instant d'après, vous voyez apparaître avec surprise le chef du village suivi par quelques-uns de ses hommes, frissonnant sous leurs amples manteaux.

- Les dieux soient loués, nous t'avons retrouvé ! Un des gardiens t'a vu quitter le village et nous sommes partis à ta recherche, perdant ta trace dans la nuit.

Vous restez étonnée par cette sollicitude et, quand vous lui en faites part, le vieux chef secoue la tête :

- L'invité qu'envoient les dieux est sacré, nous serions fautifs s'il t'arrivait quelque chose alors que tu étais sous notre toit. Viens, rentrons sans tarder avant d'être trempés jusqu'aux os.

Vous remerciez chaleureusement le chef en lui emboîtant le pas. En votre fort intérieur, vous vous en voulez d'avoir considéré ces gens simples et pacifiques avec un peu de

mépris. A leur manière, ils sont dignes de respect et leur chaleureuse attention vous reconforte. Vous refusez toutefois de vous expliquer sur ce à quoi vous avez assisté et votre interlocuteur n'insiste pas. De retour au village, le sommeil vous fuit une bonne partie de la nuit et vous vous éveillez morne et fébrile. Après avoir remercié les villageois, vous reprenez votre route à travers les collines nimbées de brume et luisantes d'humidité. Bientôt, un silence étrange semble peser comme une chappe sur les lieux : plus de bruissements, de cris, de chants d'oiseaux. Les singes eux-mêmes, si bruyants d'habitude, se contentent de vous observer, immobiles, du haut de leurs branchages. La lumière change, se voile, devient plus sombre. Et bientôt, alors que le soleil décline, vous découvrez enfin votre but...

Rendez-vous au [190](#).

152

Vous vous asseyez au bord de votre couche, inondée de sueur. Vos femmes dorment toujours, allongées sur leurs nattes. D'un pas mal assuré, la poitrine oppressée, vous passez une légère tunique et, enjambant les corps endormis, descendez dans les jardins, cherchant l'apaisement dans le bruissement de l'eau, les senteurs âcres des fleurs et la pénombre des massifs. Assise au bord du bassin aux nénuphars, vous laissez glisser vos doigts à la surface de l'eau tiède, sentant vos angoisses lentement se dénouer. C'est alors que vous percevez une présence et vous retournez, surprise de voir Tallula qui vous observe dans le noir, son bâton en main. L'ancienne esclave vient s'asseoir à vos côtés et l'odeur épicée de sa peau vous emplit les narines.

- Je dormais dans la pièce attenante à ta chambre et t'ai entendu te lever, chuchote-telle. Un mauvais rêve ?

A bout, ressentant le besoin de vous confier, vous parlez à Tallula de ces cauchemars et elle vous écoute attentivement. Votre récit achevé, elle pose sa main sur votre épaule et approche son visage du vôtre tandis que vous sentez les battements de votre cœur s'accélérer.

- Je n'ai pas la réponse à tout ceci Maîtresse. Mais si je n'ai pas la réponse, je peux te faire oublier la question...

Alors que vos lèvres se rapprochent et que vous laissez glisser votre main sur son sein, la jeune femme sursaute soudain et se redresse, en alerte.

- Tu as entendu ?

Avant que vous puissiez répondre, trois silhouettes enveloppées d'ample manteaux apparaissent et à leur main, l'acier brille au clair de lune. Après un court moment de surprise et de flottement, un des inconnus passe à l'attaque sans prévenir. Tallula évite son revers et frappe avec la rapidité d'un serpent : l'agresseur lâche son arme et tombe à terre avec un grognement. Vous vous précipitez pour prendre son arme au moment où les deux autres s'élancent.

Celui qui vous attaque est un combattant solide, qui frappe avec un minimum de 5. Doté de 20 points de vie, son épée courbe occasionne + 2 points de blessure supplémentaires. De votre côté, vous combattez avec l'arme de son compagnon tombé, une épée identique à la sienne.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [19](#).

Il faut vous défaire au plus vite des deux frères restants : juchés sur une estrade, ils sont en train de rassembler et de haranguer leurs fidèles pour les jeter dans la bataille aux côtés des adorateurs du gorille. De là où vous vous trouvez, vous pouvez les voir à travers une trouée du feuillage ruisselant d'eau, à la lueur des éclairs, vociférant leurs ordres. Vous découvrez alors à vos pieds un présent des dieux : un corps est étendu, la poitrine ouverte, maculée de sang et surtout, à ses côtés, un grand arc, un carquois renversé, des flèches éparpillées... Yelaya la divine chasseresse ne vous a pas oublié ! Vous saisissez l'arc, encochez la flèche et mettez le frère le plus proche en joue au moment où Ronan, à la tête de plusieurs guerriers-buffles, charge les membres de la secte, le cri de guerre des Ankas se confondant avec le grondement du tonnerre. Vous bandez votre arc, toute votre attention fixée sur votre cible, l'empenne de feutre noir et or frôle votre oreille... Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [61](#). Si le résultat est égal ou supérieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [287](#).

L'homme dort toujours, immobile, on pourrait le croire mort sans le léger souffle exhalé par ses lèvres. La chaînette glisse lentement entre ses doigts épais... Le cœur battant presque douloureusement entre les côtes, vous parvenez à récupérer le bijou et reculez rapidement, vos pieds ne faisant aucun bruit sur l'herbe épaisse. En peu de temps, vous voici hors de vue et vous fourrez le médaillon dans la poche intérieure de votre tunique avant de détaier vers les collines. Rester dehors cette nuit serait dangereux, l'inconnu se mettra sans doute à fouiller les environs lorsqu'il se réveillera et réalisera qu'il a été volé. Mieux vaut finalement dormir au village que vous avez aperçu lors de votre arrivée.

Rendez-vous au [58](#).

La pénombre et l'étroitesse de l'escalier faussent votre appréciation : le coup que vous donnez n'est pas assez fort ni précis, votre pied rate sa cible et glisse sur la cuisse de Laruga. Surpris néanmoins, ce dernier perd l'équilibre et vous lâche mais vous entraînant dans sa chute. Vous dévalez tous l'escalier avec force cris et jurons, vous meurtrissant genoux et coudes, avant de heurter violemment le mur au bas des marches (vous perdez 2 points de vie). Etourdie, contusionnée, vous vous redressez en maugréant, des étoiles pleines les yeux. Laruga gît plus loin, la position anormale de sa tête indiquant clairement une nuque brisée dans sa chute. Les deux autres sont inconscients, du sang coulant de leur nez. Vous récupérez rapidement vos affaires et votre arme, avant de secouer la tête pour vous éclaircir les idées. C'est alors que vous remarquez que le défunt Laruga porte au cou une clef en métal, noir et luisant, passée à un épais lacet de cuir (clef que vous pouvez prendre si vous le désirez). Que faire maintenant ? Fuir bien sûr. Mais les deux autres ne sont

qu'inconscients, ils vont revenir à eux et donner l'alerte. A moins que...

Si vous profitez de leur inconscience pour les tuer, rendez-vous au [14](#).

Si vous vous refusez à frapper un ennemi inconscient, rendez-vous au [192](#).

156

Le palais royal de Méroé... Sous ce ciel de feu rouge, le bâtiment est encore plus impressionnant. La forteresse bâtie autrefois par une civilisation oubliée semble avoir été épargnée par la fin brutale de la cité. Baignée de silence, imposante, elle reste repliée sur ses mystères. Vous traversez la grande cour pavée de larges dalles rouge sombre et pénétrez à l'intérieur, avec l'impression d'être une souris dans un temple. Murs de marbre et d'onyx veiné, porphyre, cornaline et galène ambrée, tourmaline noire et jaspé éclatant... Du dedans, le palais de Méroé semble encore plus surgi d'un autre monde avec son décor d'une sombre féerie, palais-joyau aux moirures étranges, comme taillé dans le cœur des Montagnes Rouges. La salle du trône... Vaste et haute de plafond, avec ses épais piliers, son sol dallé d'ivoire. Un sentiment étrange vous étreint à la vue du trône de pierre rouge : de ce siège, les rois blancs de Méroé ont dominé Shamanka des siècles durant. La nuit est tombée, les ténèbres ont envahi pièces et couloirs. Et toujours ce silence... Vous ne tardez pas à trouver une ancienne chambre où vous pouvez vous installer. Vous avez du mal à vous endormir, d'un sommeil hanté de visions et de sensations étranges. Il vous semble percevoir des murmures, des ombres, des chuchotements... Des silhouettes fugitives longer les couloirs silencieux à la pénombre améthyste... Une présence, comme si le bâtiment entier était vivant et chuchotait à travers vos rêves... Au loin, un tambour roule dans la nuit, couvrant les rires des hyènes. Le matin venu, vous quittez les lieux sans regrets et bientôt, l'antique cité s'éloigne, retournant à ses fantastiques souvenirs. Rendez-vous au [10](#).

157

Alors que le jour décline, la fatigue se fait ressentir et votre cuisse vous brûle de plus en plus. Vous voilà contrainte de faire halte à plusieurs reprises pour vous reposer. La vue de votre blessure vous fait frémir : la chair a pris une coloration violette, presque noire, une longue boursouffure, douloureuse et gorgée de pus, se dessine sur votre membre blessé dans la lumière déclinante. Rassemblant vos forces, vous reprenez votre chemin en boitant et le lac Muru apparaît enfin... Rendez-vous au [195](#).

158

Un jeune pâtre à la peau noire et luisante, le visage éveillé et dégourdi, vous indique la

case du passeur avant de reprendre sa route, guidant ses vaches aux cornes imposantes. L'endroit est une case solitaire au bord de l'eau, bordée de quelques enclos. Une longue embarcation creusée dans l'écorce d'un arbre se balance doucement parmi les roseaux à proximité. Personne. Vous hélés le passeur à plusieurs reprises mais n'obtenez aucune réponse, si ce n'est le vrombissement des insectes. Cet imbécile ne serait-il donc pas à son poste ou serait-il encore endormi malgré le jour bien avancé ? En attendant, le temps passe, le soleil monte et vous n'avez pas toute la journée...

Si vous voulez aller voir dans la maison du passeur, rendez-vous au [53](#).

Si vous décidez de dérober son embarcation et de traverser seule (n'est-on pas jamais mieux servie que par soi-même ?), rendez-vous au [386](#).

159

Il semble bien que vous soyez parvenus à semer ces maudits cavaliers. Bientôt, le silence revient et vous poursuivez, écartant les herbes hautes éclairées par la lune. Le jour n'est plus très loin mais votre compagnon semble de plus en plus affaibli. Il brûle de fièvre, ses blessures sont en train de s'infecter, dégageant une odeur malsaine. L'Anka vous révèle connaître une guérisseuse qui vit non loin et pourra le soigner. C'est alors que vos sens exercés perçoivent une menace... L'instant suivant, les herbes s'écartent brusquement sur le chef des cavaliers. Ce dernier arbore un sourire farouche sous son bandeau de cuir clouté de métal et s'avance vers vous, arme au poing. Ses hommes ont abandonné mais lui s'est acharné à vous suivre, tel un charognard traquant un animal malade dans la plaine...

Le chef Mawi a besoin d'un 5 pour vous atteindre, son sabre lui permet d'infliger + 2 points de blessure supplémentaires et il porte un léger corselet matelassé et épais qui lui permet de retrancher - 1 point de blessure. Il est doté de 17 points de vie.

Si vous êtes vainqueur, vous reprenez votre route sans tarder, alors que le jour naissant éclaire le monde.

Rendez-vous au [206](#).

160

Alors que vous tentez désespérément de localiser votre adversaire, un coup de poing vous atteint à la tempe et vous tombez au sol, des étincelles plein les yeux et des ondes de douleur vous vrillant le crâne. En un réflexe de rage et de frustration, vous frappez dans le noir mais ne rencontrez que le vide. Le cri de douleur que vous avez poussé a permis au tueur d'encre mieux vous localiser. Cette fois, c'est la morsure de l'acier que vous sentez, une brûlure glacée qui vous engourdit le flanc, le sang chaud qui coule entre vos doigts tandis que vous tombez au sol. D'où viendra le prochain coup et quand ? Ce qui est certain, c'est que vous n'avez aucune chance : le maître de Ceux qui vivent dans l'Ombre n'aura aucune difficulté à en finir quand il sera fatigué de jouer avec vous comme un chat avec une souris.

Votre aventure s'achève ici, dans la Chambre des Ténèbres de la forteresse de Maliki.

Préférant ne pas prendre de risques et rester discrète, vous vous éloignez pour installer votre bivouac hors de vue du village inconnu. Bien que la nuit soit chaude, vous allumez un feu pour tenir à distance d'éventuels rôdeurs avant de manger un peu et de boire longuement à votre gourde. La nuit est claire, scintillante d'étoiles, le bruit des insectes emplissant la plaine. Par moments, des silhouettes furtives se glissent à travers les herbes hautes, des yeux brillent dans l'obscurité... Mais votre feu dissuade tout maraudeur de venir vous importuner et vous vous endormez rapidement, la main sur votre arme. Au matin, vous reprenez votre route à travers ces étendues incendiées de soleil où un vent léger et âcre creuse des sillons dorés parmi les herbes sèches. Si l'ensemble reste uniforme et monotone, il vous permet néanmoins de progresser rapidement. Le jour décline à nouveau lorsqu'au loin se profilent de hauts et majestueux remparts, des tours et clochetons orgueilleux baignés par l'or du couchant...

Rendez-vous au [2](#).

Vous êtes ici chez vous et savez trouver un abri, en hauteur, parmi les branches d'un arbre au feuillage épais. Après avoir mangé un peu de viande froide et de pain tirés de votre besace et bu un peu d'eau, vous restez un moment à contempler la lune, bercée par les bruits de la jungle et les cris des singes. Bientôt, l'excitation de l'aventure fait place à la fatigue, vos paupières se ferment doucement et vous glissez lentement dans le sommeil.

Si vous avez été envoûtée, rendez-vous au [234](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [252](#).

Kolonaki a atteint l'alcôve, il s'engage dans l'escalier, sans cesser de vous parler à travers votre esprit.

- Tout va bien ma reine, il ne va pas te voir... Ne bouge pas surtout...

- Hé ma fille, ça ne va pas, tu as l'air toute... Par les dieux !

L'intervention de Ronan, qui revenait vers vous, brise l'envoûtement : vous retrouvez toute votre lucidité et liberté de mouvement, secouant la tête comme pour en chasser les brumes d'un rêve. Kolonaki a filé et Ronan s'est déjà lancé à sa poursuite, bientôt suivi par les hommes-buffles. Lorsque vous les rejoignez, vous débouchez dans la cour intérieure de la forteresse, sous un ciel d'orage strié d'éclairs. Le tonnerre gronde avec fracas sur les collines, un rideau de pluie froide s'abat en crépitant sur les dalles et les toits en terrasse. Personne... Ronan revient bientôt vers vous, l'eau lui ruisselant dans les yeux.

- Rien à faire, ce chien s'est enfui. Le chercher dans la nuit et l'orage serait folie, il pourrait nous attendre, embusqué, pour nous couper la gorge.

Golgota hausse ses larges épaules :

- Il est vaincu, son emprise sur ses fidèles est brisée, ses rêves anéantis. Qu'il courre donc jusqu'aux Enfers !

Le guerrier secoue la tête avec dépit :

- Non mon ami, il reste dangereux. Tant qu'il est vivant, il représentera une menace pour nous. Il peut rassembler d'autres fidèles et revenir... Nous avons remporté cette partie mais la guerre est loin d'être terminée. Partons d'ici maintenant mais restons sur nos gardes dans les jours et mois à venir.

Visage fermé, entourée par vos compagnons, vous quittez rapidement la forteresse du gorille, courbés sous la pluie battante et les bourrasques. Emplie d'amertume, vous savez que Ronan a raison : certes, vous avez brisé le pouvoir du prêtre, certes les hommes-buffles vous prêteront allégeance et seront à vos côtés désormais, certes le guerrier nordique aussi, décidé à ne pas repartir tant que persistera la menace. Mais votre ennemi est encore là, tapi dans l'ombre, prêt à retisser sa toile et il vous faudra être très vigilante à l'avenir. La partie n'est pas terminée...

C'est donc par cette victoire incomplète que s'achève votre aventure.

164

La nuit est à nouveau parcourue de cauchemars sanglants, de visions horribles sans oublier ce rire obscène... La créature est là, elle vous poursuit à nouveau à travers cet univers nébuleux et indistinct... Mais cette fois, il est impossible de lui échapper, elle vous rejoint, ses bras se referment sur vous, vous suffoquez sous son odeur, sa chaleur... Le contact de ce corps massif et chaud, vibrant d'un désir bestial, vous fait hurler de dégoût et vous vous réveillez, haletante, la poitrine dans un étai. Dans le silence de la case abandonnée, il vous faut un long moment pour vous reprendre, pour effacer cette sensation de souillure intolérable. C'est avec difficulté que vous vous rendormez, sursautant au moindre bruit (vous perdez 1 point de volonté). Au matin, frissonnante, vous reprenez votre route, d'un pas mal assuré.

Rendez-vous au [429](#).

165

Le coeur battant soudement, presque douloureusement, entre vos côtes, vous voyez approcher les chutes. Bientôt le ciel semble s'ouvrir, une lumière vive vous éblouit, votre embarcation s'envole, vous avez l'impression irréaliste de flotter dans l'espace... Le vertige du vide, le grondement fantastique de millions de litres d'eau qui se déversent en fumant... Un nuage de vapeur, tout bascule... Vous n'auriez pu rêver plus belle arrivée dans la mort, plongeant ainsi dans le vide, entourée d'un halo de vapeur bleutée où les rayons du soleil dessinent des éclats d'arc en ciel... L'entrée dans l'eau est d'une violence extrême, vous coupant le souffle tandis qu'un arc de douleur vous vrille des pieds à la tête, remontant le long de votre échine. Vous perdez 10 points de vie (notez également que sous le choc,

vous perdez arme et équipement).

Si vous êtes toujours vivante, rendez-vous au [413](#).

166

Vous descendez les marches, frémissante et prête à tout. L'escalier donne sur un long couloir de pierre, plongé dans une pénombre étouffante. Vous voici sans doute dans la prison de la forteresse au vu des nombreuses cellules qui jalonnent les murs. Puanteur, odeur de sueur, de déjections et de corps malpropres... Jetant un œil, vous distinguez des formes affaissées, prostrées, certaines portant la marque du fouet ou du fer rouge, sans savoir si ces gens sont morts ou vivants. La dernière cellule vous réserve une surprise : celui qui l'occupe est de taille médiocre mais solidement bâti (quoiqu'un peu enrobé) mais surtout sa peau est claire comme le lait, ses cheveux courts et sa barbe ressemblent à de l'or au soleil. Enchaîné à la paroi lépreuse, assis à même le sol, il semble perdu dans ses pensées, la tête inclinée sur sa robuste poitrine.

Si vous avez rencontré Ronan à Méroé, plus tôt dans votre aventure, rendez-vous au [201](#).
Si tel n'est pas le cas, rendez-vous au [49](#).

167

- Ils m'ont attaqué... Les tueurs de Ceux qui vivent dans l'Ombre. Ils ont attaqué le village noir où je me reposais pour la nuit, avant de remonter vers le nord après notre rencontre. Ils ont surgi, le poignard en main, se glissant comme des ombres sous les étoiles, escaladant la palissade... Le chef de ce village avait refusé de jurer allégeance au dieu-gorille quelques jours plus tôt. Nous les avons repoussés mais beaucoup de braves l'ont payé de leur vie.

- Et ensuite ? demandez-vous.

Un sourire mauvais éclaire le visage de votre interlocuteur.

- On ne m'attaque pas impunément ma beauté... J'ai pris la direction de Maliki au lever du jour, bien décidé à trouver Kolonaki et lui régler son compte. Mais ses hommes m'ont intercepté peu de temps après mon entrée dans la forteresse. Ce chien de prêtre a pourtant ordonné de m'épargner : il préférerait m'asservir plutôt que me tuer, espérant me convertir à sa cause et se servir de mon influence sur les tribus noires pour les rallier à lui.

Le guerrier désigne du menton le vaste jardin en contrebas, sur lequel la pluie commence à tomber et où de nombreuses silhouettes vont et viennent :

- Il m'a envoyé ici, dans ce jardin qu'il utilise pour briser la volonté de ceux dont il veut se servir. Les droguant et leur prodiguant toutes les voluptés, tous les plaisirs, afin d'abolir leur volonté, de leur faire oublier jusqu'à qui ils sont... Une fois ses victimes plongés dans le désœuvrement, il les conditionne et modèle leur esprit comme de la cire tiède entre ses mains... Les dieux soient loués, j'ai réussi à résister et à m'enfuir. Je cherchais à quitter le jardin mais j'ai été aperçu et on a donné l'alarme. Je fuyais ceux lancés à ma poursuite lorsque je t'ai aperçu. Tu connais la suite...

Si Golgota, l'homme-buffle, vous a fait le serment de vous aider un jour, rendez-vous au [380](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [324](#).

168

Rien à faire, votre pirogue danse sur les flots, comme prise de folie. Autour de vous, les rives tournoient, couleurs, sons et sensations se mêlent, se confondent... Une secousse violente vous fait lâcher prise et tomber à l'eau. A peine avez-vous crevé la surface que vous êtes emportée par la violence des flots, poussée, soulevée, ballottée. Consciente de la futilité de vos efforts, vous vous laissez porter, veillant uniquement à garder la tête hors de l'eau. Votre pirogue a disparu, l'écume vous fouette et vous éclabousse dans un bruit assourdissant, l'eau semble épaisse comme de l'huile... Alors que vous clignez des yeux, le front ruisselant, vous apercevez quelque chose qui vous fait frémir... Une ondulation, un corps souple, noir et luisant, qui semble danser et se tordre au sein de l'onde... Puis un autre, un troisième... Des Ambeks, les anguilles noires ! Vous ne vous faites pas d'illusions sur ce qui vous attend si elles vous rejoignent : vous savez que ces créatures, plus grandes et fortes que leurs congénères, sont capables de tuer et dévorer un cheval s'étant aventuré à traverser. Le courant se faisant plus calme, vous vous mettez à nager vigoureusement vers la rive, le coeur battant. Les anguilles se lancent à votre poursuite, dansant comme des serpents noirs à la surface des eaux turbulentes.

Lancez deux dés pour calculer votre vitesse puis deux autres pour calculer celle des anguilles en ajoutant 2 au résultat, ces animaux se déplaçant très rapidement dans l'eau qui est leur élément naturel. Si votre vitesse est égale ou supérieure à celle des anguilles, rendez-vous au [80](#). Si elle est inférieure, rendez-vous au [45](#).

169

Les coups répétés de votre compagnon vous ramènent à la réalité. Regardant autour de vous, vous apercevez bientôt une pierre verte enchâssée dans le socle de la statue du dieu-gorille et qui pulse d'une lumière étrange. Vous interrogez Ronan du regard et, derrière la paroi, il vous fait un signe de tête affirmatif. Après une hésitation, vous pressez la pierre et le mur de verre remonte sans bruit, permettant à votre compagnon d'enfin vous rejoindre. Ce dernier arbore un sourire mauvais en contemplant le cadavre du prêtre.

- Il était loin d'avoir l'ascendant et le pouvoir des anciens prêtres de Gorulga. Ce n'était finalement qu'un opportuniste connaissant quelques tours et son pouvoir s'est dégonflé aussi vite qu'une baudruche.

- Et maintenant ? demandez-vous.

- Tu as gagné ma reine, tu as libéré Shamanka d'un grand péril et ses tambours chanteront ta gloire désormais.

Vous objectez qu'il vous faut encore sortir de la forteresse mais Ronan secoue la tête :

- Nous serons tranquilles. Seule l'autorité de Kolonaki pouvait maintenir toutes ces tribus unies. Maintenant qu'il n'est plus, ils ne vont pas tarder à se sauter à la gorge. Regarde ma reine...

Le guerrier écarte l'épaisse tenture qui occultait une fenêtre à barreaux d'or donnant sur la cour. Le jour se lève et en bas, des cris, des jurons fusent. Certains guerriers commencent à s'apostropher avec vigueur, d'autres regardent autour d'eux, comme émergeant d'un rêve, visiblement surpris de se trouver ici. Certains remontent déjà dans leurs chariots et quittent le château en hâte. Ronan se tourne vers vous :

- L'enchantement est rompu. En étant prudents, nous pourrons quitter Maliki sans problèmes. Vois, le jour se lève et ton règne commence, ô reine. Kolonaki est mort, Méroé n'est plus, les Avars déclinent et les tribus noires sont plus désunies que jamais. Shamanka t'appartient.

- Et toi ? demandez-vous.

- Moi ? Je vais peut-être rester quelques temps cette fois.

- Alors viens à Gambuju si le cœur t'en dit. Viens quand il te plaira.

Le nordique vous lance un regard amusé puis s'incline avec déférence pour vous céder le passage. Vous ne tardez pas à quitter la forteresse, vous mêlant aux différents guerriers qui s'empressent de partir tandis que d'autres en viennent déjà aux mains ou en profitent pour piller les lieux. Au sein de cette confusion, nul ne fait attention à vous et bientôt, vous franchissez les lourdes portes de bronze. Un matin frais et rose se lève sur les collines qui embaument, emplies de chants d'oiseaux. Oui, votre règne ne fait que commencer. C'est donc ainsi que s'achève votre aventure. Félicitations !

170

Vous reculez d'abord d'un pas, puis de deux. L'homme-buffle continue d'avancer, faisant claquer son fouet. Détalant brusquement, vous courez alors vers les chutes, le cœur battant, et sautez ! Pendant un bref instant, vous flottez entre ciel et terre, au sein du nuage de vapeur, les oreilles emplies d'un grondement fantastique. Puis c'est la chute, un tourbillon de couleurs et de sensations d'une rapidité et d'une violence extrêmes, comme un miroir volant en éclats. Tout se mêle, tout se confond... Vous heurtez la surface des eaux bouillonnantes avec une telle force que vous en atteignez presque le fond, vos orteils frôlant le lit pierreux du fleuve. Une décharge violente vous remonte des pieds à la tête le long du dos, vos oreilles semblent exploser et l'obscurité vous submerge un instant tandis que votre corps remonte doucement, comme une plume emportée par le courant (sous le choc, vous perdez 8 points de vie). Parvenue à la surface, vous vous laissez dériver, à demi consciente, ballotée par les flots furieux. Dans votre hébétude, vous heurtez un tronc d'arbre auquel vous vous accrochez par réflexe avant d'y rester agrippée, immobile, ruisselante, telle une déesse surgie des eaux. Puis le noir vous engloutit et vous sombrez dans l'inconscience.

Rendez-vous au [337](#).

171

- Vas-tu bien ma belle ? Que s'est-il passé ? demande Ronan en vous rejoignant.

Vous vous contentez de hocher la tête, rassurant votre compagnon. Ce dernier arbore alors

un sourire satisfait et va jusqu'à une fenêtre pour en écarter les rideaux.

- Regarde ma reine, le jour se lève. Tout commence pour toi désormais. La secte de Ceux qui vivent dans l'Ombre est brisée, Kolonaki est mort et ses rêves avec lui. Le culte du gorille ne sera pas rétabli. Méroé n'est plus (une tristesse soudaine passe dans ses yeux gris), les Avars déclinent, les tribus noires sont faibles, dispersées et sans chef pour les tenir... Shamanka est à toi, ô reine. Les tambours annonceront bientôt ta victoire, tous te craindront et te respecteront.

- Et les miens seront les premiers à reconnaître ta souveraineté ! gronde Gologota, un sourire se dessinant sur son mufler épais. Mes frères seront honorés d'être les alliés d'une telle reine.

- Et toi ? demandez-vous au guerrier nordique.

Vous voyez alors réapparaître ce regard légèrement moqueur et ce sourire que vous avez appris à connaître chez votre compagnon.

- Moi, je vais peut-être rester ici quelques temps cette fois.

- Alors viens à Gambuju. Viens quand il te plaira.

La forteresse est déserte, tous ont fui, certains se sont même entre-tués, leur haine séculaire reprenant le dessus maintenant que la magie qui les unissait n'est plus. Vous franchissez les portes, entourée par les hommes-buffles qui forment une garde d'honneur autour de vous, chantant et frappant dans leurs mains. Au loin, un tambour bat et résonne sur les collines.

C'est donc ainsi que s'achève votre aventure. Félicitations !

172

Vous décidez de jouer franc jeu avec le vieil homme et lui révélez donc votre identité avant de lui conter votre histoire. Assis sur sa natte face à vous, il observe un long silence avant de prendre la parole d'une voix lasse :

- Ma reine, je vois et j'entends beaucoup de choses. On murmure que le culte de Gorulga le dieu-gorille s'apprête à renaître, que ses fidèles parcourent à nouveau les terres et les forêts de la région des Grandes Collines.

Vous objectez que ce sombre culte a été dissous et interdit il y a déjà longtemps mais le prêtre secoue la tête.

- Pourtant, tous m'ont dit la même chose. Un homme nouveau est apparu, un homme fort et décidé, déterminé à faire revivre ce sombre culte. Je sais même son nom : Kolonaki.

C'est lui qui hante tes rêves et ton sommeil.

- Qui est donc ce chien ? demandez-vous.

- Kolonaki est le descendant des anciens prêtres de Gorulga avant que la vénération du gorille divin ne soit interdite. Toute sa jeunesse, il a baigné dans le souvenir de la splendeur passée de ce sombre culte. Sa mère était une sorcière venue de l'est qui lui a enseigné la magie, l'hypnose et comment asservir les hommes. Aujourd'hui, les rois de Méroé ne sont plus, les hommes-lions déclinent et les tribus noires sont plus divisées que jamais, Shamanka est une proie facile pour un homme résolu qui voudrait s'y tailler un royaume. Mais il y a plus, ô reine...

Vous encouragez le vieil homme à poursuivre.

- Non seulement Kolonaki tente d'unir les peuples noirs sous son autorité mais il s'est allié

à Ceux qui vivent dans l'Ombre. Oui je sais, cette secte de tueurs fanatiques a été éradiquée autrefois par les rois blancs de Méroé. Ils allaient autrefois, répandant la terreur par l'acier, le poison et le feu, empoisonnant les puits et incendiant les villages qui refusaient de se soumettre. Jusqu'à ce qu'Akter II de Méroé n'extermine la secte, au cœur de leur repère des Montagnes Rouges. Mais aujourd'hui elle est prête à renaître également... Trois chefs, trois frères, ont décidé de la faire revivre et pour cela de s'allier à Kolonaki. Chacun est le frère de l'autre et chacun est un tueur... Ils sont en route pour rejoindre Kolonaki dans sa forteresse de Maliki, au cœur des collines et lui prêter allégeance. C'est là que tu devras trouver Kolonaki et le tuer. Et si tu peux intercepter les trois frères avant qu'ils ne le rejoignent, ce serait encore mieux, ô reine. Tu les reconnaîtras au symbole de la flamme, peinte en rouge sur leur front. Ils sont en route mais j'ignore où ils se trouvent actuellement.

Rendez-vous au [66](#).

173

Au matin, vous remerciez le chef du village pour son hospitalité et reprenez votre route. La savane se déploie devant vous, crépitante au soleil, vibrant dans la chaleur et semblant s'étirer jusqu'à l'horizon comme une mer d'herbes sèches. Habituee à la masse épaisse et impénétrable des forêts tropicales de Gambuju, vous restez étonnée devant cet immense espace ouvert... Rien ne vient contrarier votre marche, ce qui procure un sentiment de liberté assez grisant et vous permet d'avancer vite. Au loin, un troupeau d'éléphants avance lentement, d'un pas souverain, froissant les ajoncs pour aller boire à un trou d'eau, soulevant autour d'eux un nuage de poussière rouge. Les hautes herbes s'ouvrent et se referment derrière vous, bruissant comme des voix chuchotées dans l'air chaud emplis du bourdonnement des insectes. Univers silencieux, sec et brûlant, si loin de la moiteur, des parfums lourds et des couleurs vives du monde qui vous a vu naître... Alors que le jour décline, des traces de terres cultivées apparaissent et au loin se dessinent les lignes d'imposants remparts, semblant ondoyer dans la lumière...

Rendez-vous au [2](#).

174

Le golem gît au sol, fissuré et brisé par endroits, des éclats étendus autour de lui. Kumbanigash n'est pas loin, la lame de Ronan encore plantée dans sa poitrine jusqu'à la garde, fixant le plafond voûté sans le voir. Les yeux dilatés par la peur, Kolonaki s'est reculé jusqu'au mur, ses mains poupines tendues en avant tandis que vous avancez vers lui comme une panthère prête à bondir. Ronan a défait vos liens et mis une dague entre vos mains.

- Non ! Je... Je suis au service des dieux !

- Alors je leur recommanderai ton âme pourrie... Si du moins tu crois en eux.

L'instant suivant, vous frappez et votre arme s'enfonce dans la poitrine du prêtre.

Lentement, très lentement, vous remontez la lame, déchirant chair, muscles et nerfs,

jusqu'au cœur. Kolonaki se cramponne à vous, les yeux dilatés et déjà vitreux, secoué de spasmes, la bouche ouverte sur un couinement misérable. Vous achevez votre travail sans jamais le quitter des yeux jusqu'à ce qu'il s'effondre au sol et y reste immobile, une mousse sanglante aux lèvres, baignant dans une mare de sang. Dégageant votre dague d'une rapide torsion, vous reculez, le cœur battant, ruisselante de sueur.
Rendez-vous au [101](#).

175

Quelques coups bien placés font voler en éclats les barreaux, dans une pluie de bris de verre. Vous enjambez le large rebord de pierre et vous laissez tomber sur l'herbe épaisse, roulant sur vous même. A peine rétablie, vous partez en courant, des visages furieux apparaissant déjà par l'ouverture. Adossée au tronc d'un arbre imposant, dissimulée dans l'ombre de ses feuillages, vous regardez autour de vous, surprise : il règne une atmosphère étrange dans ce jardin, avec ces lampes parsemant les allées et qui répandent une lumière douce, dorée, apaisante... Un parfum, celui de la drogue, imprègne l'air saturé des senteurs capiteuses des fleurs. Vous avez croisé des hommes et des femmes à demi-nus, voluptueusement allongés dans l'herbe, mangeant, buvant, occupés à faire l'amour, à paresser ou à rêver. Aucun n'a réagi à votre arrivée, ils vous ont regardé passer, le regard perdu et éteint, comme si l'intrusion d'une guerrière en armes était chose on ne peut plus normale... Ce jardin donne l'impression d'évoluer au cœur d'un rêve langoureux et sensuel. Le grondement du tonnerre vous ramène à la réalité : la nuit est tombée, l'orage menace. Le gong d'alarme continue à résonner. Au loin, une tour solitaire se dresse, couronnée d'un dôme d'or sombre. Sur votre droite, un mur se profile parmi les massifs odorants et vous discernez une porte. Des bruits de pas rapides se font entendre...
Vous pouvez vous diriger vers la tour (rendez-vous au [25](#)).
Ou vers le mur d'enceinte (rendez-vous au [398](#)).

176

Bien que vous ne dormiez que d'un oeil, la main sur la poignée de votre arme, rien ne vient troubler votre sommeil. Aucun cauchemar non plus cette nuit là... Au matin, vous vous éveillez en même temps que les cavaliers alors que le jour naissant éclaire le monde. On ranime le feu, on s'occupe des chevaux, on baille et on s'étire, le tout avec force bruit... Une heure plus tard, préférant ne pas tarder, vous saluez ces hommes qui reprennent leur route alors que vous poursuivez la vôtre. Au milieu de leur convoi, l'étrange cage de bois bringuebale doucement, emmenant son occupant vers son destin...
Rendez-vous au [18](#).

Vous vous restaurez rapidement tout en veillant votre compagnon. Le ciel s'est assombri, le vent se lève, faisant voler des broussailles et des poussières dorées ici et là. L'homme-buffle revient à lui, gémissant doucement et vous lui soulevez la tête pour le faire boire.

- Merci de m'avoir délivré de ces chiens, femme. Ces maudits nous ont mis en déroute et m'ont capturé alors que je couvrais la retraite des miens. Sans toi, je n'aurais pas encore tenu longtemps dans leur maudite cage.

Golgota vous prends alors le poignet, le serrant avec force et vrillant ses yeux injectés de sang dans les vôtres :

- Je n'oublierai pas ce que tu as fait pour moi, femme. Bientôt, je serai rétabli et, un jour ou l'autre, moi et les miens te viendront en aide en retour. Le Briseur de Crânes t'en fait le serment.

Cette discussion a visiblement épuisé votre compagnon et il ne tarde pas à se rendormir, d'un sommeil agité, ses veines bleues saillant au rythme de ses rêves sur son cuir épais.

Rendez-vous au [93](#).

Qui qu'il soit et bien que visiblement blessé, l'assassin est aussi agile et rapide qu'un impala. Mais vous avez l'avantage de connaître les lieux et ne tardez pas à le rattraper, près du bassin aux nénuphars. Il est là, un homme visiblement, grand et mince, le corps nerveux drapé de noir, la tête enturbannée et le visage voilé. Il s'est arrêté au pied du mur d'enceinte et s'apprête à l'escalader au moyen d'une grande vigne sauvage qui pousse là. Alors que vous vous élancez, une sensation de danger immédiat vous alerte, un frisson vous parcourt l'échine... L'instant suivant, un sifflement se fait entendre et plusieurs projectiles volent vers vous. Venant d'une autre direction...

Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [97](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [235](#).

Vous insistez auprès du musicien, multipliant cajoleries et sourires et ce dernier, le vin aidant, devient volubile :

- Ma reine, on murmure que Ceux qui vivent dans l'Ombre, la confrérie des assassins, sont de retour. Et que le culte de Gorulga aurait à voir avec eux.

Ceux qui vivent dans l'Ombre... Une secte de tueurs fanatiques, d'assassins, d'empoisonneurs et d'incendiaires qui ont terrorisé Shamanka autrefois. Leurs agents allaient et venaient pour tuer chefs et personnages importants des tribus, par le feu, l'acier ou le poison. Ou le chef se soumettait aux ordres de la confrérie ou il mourait. Le clan accueillait en son sein des hommes de toutes les tribus, de toutes les peuplades, sans distinction aucune, tous ne faisant qu'un devant la loi du groupe.

- Foutaises, rétorquez-vous avec un haussement d'épaules. La confrérie des assassins a été exterminée par Akter Ier de Méroé, il y a cent cinquante ans.

- Pourtant ma reine...

Le baladin s'interrompt et regarde autour de lui avec méfiance. On dirait qu'il a peur, il semble hésiter à poursuivre.

- Pourtant ma reine, on chuchote que la confrérie est bien de retour. Et que celui qui veut faire revivre le culte de Gorulga est bien décidé à allier la secte à ce sinistre culte.

Mélycinte se tait alors et s'absorbe dans sa coupe de vin, semblant regretter d'en avoir peut-être trop dit. Vous réfléchissez, soucieuse : si tout cela est vrai, si vraiment le culte de Gorulga s'apprête à renaître et à s'allier à Ceux qui vivent dans l'Ombre, une terrible menace pourrait peser sur Shamanka. Et donc sur Gambuju...

Rendez-vous au [308](#).

180

Le coeur battant à tout rompre, vous hâtez le pas. Derrière vous, quelque chose glisse à travers les éboulis et les ruines, quelque chose qui se déplace rapidement, dans un chuintement, faisant à peine bruisser les feuillages... La mort rôde à travers ces vestiges envahis par la nuit, sous une forme inconnue mais que vous devinez redoutable. Inondée de sueur, frémissante, vous quittez bientôt le cercle des ruines et poussez un soupir de soulagement en réalisant que quel que soit votre poursuivant invisible, ce dernier a abandonné. Avec un frisson, vous vous hissez dans les hautes branches d'un arbre aux frondaisons épaisses et vous installez du mieux possible pour dormir. De là où vous êtes, vous pouvez apercevoir les bâtiments éboulés dressés sous les étoiles dans la nuit étouffante, éclairés de façon étrange par le nuage argenté des chutes. Épuisée, vous ne tardez pas à vous endormir.

Si vous avez été envoûtée, rendez-vous au [234](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [252](#).

181

Malgré l'étau qui vous serre la poitrine, vous vous rendormez, à bouts de nerfs, tombant dans le sommeil comme une flamme que l'on souffle. A peine endormie, vous rêvez à nouveau... Vous courez, vous êtes poursuivie... Autour de vous se déploie un monde flou et nébuleux, indistinct. Une jungle épaisse, étouffante, qui semble se refermer sur vous, noire comme une nuit sans lune. Quelque chose vous poursuit, vous ne savez pas quoi mais vous le savez... Une créature, un incubé surgi des ténèbres. Et vous savez que si cette créature vous rattrape, un sort épouvantable vous attend. Une souillure aussi bien pour le corps que pour l'âme... Vous courez, hors d'haleine, dans un silence terrifiant, assourdissant. La créature... Elle est là, elle approche... Un rire monstrueux, démoniaque, enfle et résonne sous les frondaisons. Vous avez l'impression de vous mouvoir au ralenti, autour de vous tout se dissout et se recompose sans cesse, comme les volutes d'une fumée. Elle se rapproche, elle est là, vous pouvez sentir sa présence, son odeur... Il faut la

distancer...

Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur à votre total de volonté, rendez-vous au [216](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total de volonté, rendez-vous au [331](#).

182

Vous contemplez en silence le sinistre symbole. Ceux qui vivent dans l'Ombre... Oui, vous avez entendu parler de cette secte d'assassins qui répandait la terreur autrefois sur tout Shamanka. Une confrérie de tueurs, unissant des hommes de toutes tribus et peuplades, de tous les clans. Leurs maîtres exigeaient allégeance des chefs et rois noirs et ceux qui refusaient mourraient, égorgés sur leur trône, brûlés dans l'incendie de leur maison ou empoisonnés. Nul n'était à l'abri des sinistres tueurs qui se répandaient, de nuit, à travers la brousse, pour empoisonner les puits, piller et incendier les villages. Pourtant, la confrérie a été exterminée par Akter II, roi des seigneurs blancs de Méroé autrefois. Que faisait donc cet assassin ici ? Et pourquoi vous a-t-il attaqué ? Vous en êtes certaine désormais, quelque chose se prépare et vous êtes au centre de cette intrigue. Vous vous attendez à ce que les pêcheurs vous demandent de partir mais s'ils sont effrayés par la présence du tueur sous leur toit, ils sont encore plus impressionnés par le fait que vous l'ayez tué. Deux d'entre eux emportent le corps et les autres se retirent, avec une lueur de crainte respectueuse dans les yeux (notez qu'au passage, vous pouvez récupérer le grappin que l'homme portait à sa ceinture). Mal à l'aise, vous ne dormez que d'un œil et partez sans attendre au lever du jour. Froissant papyrus et ajoncs, vous longez les rives du lac avant d'obliquer vers le nord. En cours de journée, le paysage change : de lourde et moite, la chaleur devient sèche, brûlante, la lumière se fait vive... La forêt fait progressivement place à la brousse, de vastes étendues herbeuses se déploient bientôt, bordées ici et là de tamaris, d'acacias et de grandes termitières brunes. Troupeaux de buffles à la robe noire et aux cornes recourbées, impalas et gazelles... Vous souriez en croisant un groupe d'autruches à la démarche chaloupée, vous observant avec curiosité, battant leurs ailes de plumes noires dans l'air brûlant. Vous poursuivez, ne faisant halte que pour remplir votre gourde à une source. Bientôt, alors que le jour décline dans un ciel de feu, une grande case solitaire apparaît au bord de la piste, bordée de buissons d'encens et de mimosa. Au moment où vous en approchez, la porte s'ouvre et un homme descend les marches de bois pour venir à votre rencontre, suivi d'une superbe panthère noire. Un sourire vous vient aux lèvres : vous avez trouvé le TalmundinRendez-vous au [135](#).

183

C'est une lutte inhabituelle que vous menez, qui se situe sur un autre plan, votre farouche volonté affrontant celle de votre ennemi. Tirillée, écartelée entre des forces antagonistes, vous vous agitez comme un pantin désarticulé, votre tête roulant de droite à gauche... Une sensation horrible de déchirement, comme si votre esprit émergeait lentement de profondeurs insoupçonnées, cherchait à s'extraire des abysses... Et dans un hurlement libérateur, vous parvenez à rompre l'enchantement. Assise, ployée en avant et bouche

grande ouverte, inondée de sueur, vous voilà éprouvant un sentiment de soulagement extrême. Au loin, un cri de rage semble se perdre sur la brousse, comme celui d'un animal, exprimant colère et frustration. Timkat s'est accroupi à vos côtés et porte à vos lèvres une coupe emplie d'eau fraîche.

- Tu es forte ma reine. Te voilà libérée de l'envoûtement. Bois et repose-toi.

Une heure plus tard, vous êtes prête à reprendre votre route, l'esprit apaisé, animée d'une vigueur nouvelle (votre total de volonté redevient celui du départ + 1 point).

Rendez-vous au [143](#).

184

Vos efforts se révèlent vains mais vous continuez à vous débattre avec fureur, griffant et mordant. Agacé, le colosse vous administre une claque et des étincelles jaillissent devant vos yeux, vous faisant presque perdre conscience. Ballotée sur sa large épaule, étourdie, vous réalisez à peine que votre ravisseur descend un escalier avant de s'arrêter devant une lourde porte renforcée de ferrures épaisses. L'éclat des torches jette des lueurs dansantes sur les incrustations d'or et d'ivoire, semblant donner une vie étrange aux arabesques et volutes ciselées. Kumbanigash vous pose à terre sans ménagements pour prendre un trousseau de clefs à sa ceinture avant d'ouvrir le panneau, laissant passer un courant d'air humide et une odeur fétide. L'esprit à nouveau clair, vous profitez de son attention détournée pour vous redresser et détalier à travers l'ouverture. Derrière vous, le géant noir pousse un juron sonore et se lance à votre poursuite, vous traitant de tous les noms. Course éperdue à travers l'obscurité, succession de couloirs souterrains creusés dans la roche, plongés dans les ténèbres, à peine éclairés par quelques rais de lumière, ici et là...

Haletante, vous faites halte à une intersection, complètement perdue. Le bruit d'un pas lourd se fait entendre, il est toujours à votre poursuite et vous ne pourrez rien contre lui s'il vous rattrape, nue et désarmée comme vous l'êtes...

Si vous prenez le couloir de droite, rendez-vous au [433](#).

Si vous optez pour celui de gauche, rendez-vous au [142](#).

185

Golgota pousse un grondement sourd et commence à monter les marches, suivi de ses guerriers. Avec un sourire, Kolonaki sort deux minces tubes d'ivoire de sa tunique et les porte à sa bouche. Alors que vous vous apprêtiez à suivre les hommes-buffles, Ronan pâlit et vous retient fermement par le bras :

- Les flûtes de la Folie ! En arrière ma fille !

Au moment où le chef des Ankas atteint l'estrade, le prêtre commence à jouer. Aucun son ne sort de l'instrument mais vous voyez les hommes-buffles se figer soudainement... Puis ils basculent en arrière avec un grognement, le visage déformé par la douleur, bouche ouverte et les mains plaquées sur leurs larges oreilles. En quelques secondes, leur élan est brisé, les farouches minotaures de la brousse se tordent en silence sur les dalles, souffrant atrocement, comme des poissons hors de l'eau... Du sang coule de leurs mufle, de leurs

oreilles... Vous-même chancelez, une douleur lancinante dans le crâne et à vos côtés, Ronan titube, comme ivre, tentant de garder l'équilibre. Une satisfaction malsaine sur le visage, les yeux brillant d'une joie démoniaque, Kolonaki continue à jouer sa sarabande infernale et silencieuse. Une lame chauffée à blanc semble déchirer votre cerveau, des ondes de douleur vous transpercent le crâne... Avec un cri rauque, vous empoignez la dague passée au ceinturon de Ronan et la lancez sur le prêtre...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté, rendez-vous au 76. Si le résultat est supérieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [122](#).

186

La plus grande étendue d'eau douce de Shamanka s'offre à vous, ses eaux profondes semblant d'or sombre dans la lumière du couchant. Ses rives se profilent en tremblant dans la pourpre sombre du crépuscule, des dizaines, des centaines d'oiseaux et d'échassiers s'envolent, dans un tourbillon de plumes et d'éclaboussures. Ici et là, des barques à voile triangulaire, conduites par des pêcheurs à demi-nus parés de coquillages, le corps tatoué et peint, rejoignent les rives. De place en place, de petites îles se dessinent, chacune ornée d'une chapelle, certaines d'un monastère blanchi à la chaux, bordé de quelques cultures et d'un quai où se balancent des pirogues. Les ombres s'étendent sur le lac, l'obscurité grandit, il va falloir songer à trouver un abri pour la nuit, quitte à devoir supporter la compagnie des mâles...

Si vous voulez aborder au monastère le plus proche et y demander l'hospitalité, rendez-vous au [35](#).

Si vous cherchez le gîte dans l'un des nombreux villages de pêcheurs bordant la rive, rendez-vous au [108](#).

187

Un des trois frères, chefs de Ceux qui vivent dans l'Ombre, tend le bras et sa voix claque :
- Tuez-les !

Le combat qui suit est un tourbillon de fureur et de sang, dans le fracas de l'acier, les jurons, les grognements des blessés et les râles des mourants. Un combat qui échaufferait le sang des plus braves, un combat qui restera dans les mémoires et sera chanté dans tout Shamanka par les baladins et les tambours. Le dernier combat de Celui qui venait de loin et de la reine de Gambuju... Car vous n'avez aucune chance contre tant d'ennemis et la seule chose qui vous reste à faire est de vous montrer digne de Yelaya, la divine chasserresse, et de toutes celles qui vous ont précédées sur le trône d'ivoire.

Votre aventure s'achève ici.

Le coeur battant, vous introduisez la clef récupérée sur le corps de Laruga et la faites tourner. Les trois anneaux du cadran se mettent alors en branle, vous faisant violemment sursauter, tournant en cliquetant jusqu'à aligner les trois symboles dans l'ordre choisi. Un dé clic sourd se fait entendre, les panneaux vibrent légèrement puis s'ouvrent lentement. Affichant le sourire d'une profonde satisfaction, vous franchissez l'ouverture tandis que les portes se referment déjà derrière vous. Comme vous vous y attendiez, un mécanisme identique se trouve de ce côté et vous vous hâtez de brouiller la combinaison afin d'assurer vos arrières. C'est alors seulement que vous prenez conscience d'être à l'extérieur : le vent frais de la nuit, le ciel qui s'assombrit, un parfum de fleurs, lourd et entêtant... Stupéfaite, vous découvrez un vaste jardin intérieur, aux massifs épais, à la végétation luxuriante, éclairé par des lampes de verre qui baignent l'endroit d'une lueur apaisante et dorée, presque féérique. Une musique lancinante, sensuelle, semble venir de partout et nul part, au son un peu acide des cithares, des mandolines et des luths. Ici et là, des hommes sont allongés avec volupté à même l'herbe épaisse ou sur des coussins, de la nourriture et du vin à leur portée. Vous reconnaissez à leurs parures, tatouages et peintures, des guerriers de nombreux clans, de nombreuses tribus, dont certaines pourtant ennemies jurées. Certains dorment, d'un sommeil trop profond pour être naturel, d'autres restent alanguis et rêveurs, le regard perdu comme celui des fumeurs de pavot. Des femmes vont et viennent également, toutes aussi rêveuses et indécises, comme des somnambules. Stupéfaite, vous faites quelques pas dans ce jardin irréel à l'atmosphère étrange. Ici et là, des couples ou des groupes paressent, font l'amour, la lueur des lampes soulignant les corps enlacés et luisants. Le sentier que vous suivez se divise bientôt. Sur votre droite vous parvient le murmure d'une fontaine que vous apercevez à travers les hibiscus pourpres et les jacarandas. Sur votre gauche se trouve un groupe bruyant et animé. Si vous vous dirigez vers votre droite, rendez-vous au [402](#).

Si vous prenez sur votre gauche, rendez-vous au [360](#).

Toute occupée à éviter les sauriens aux brunes et rugueuses écailles, vous en oubliez qu'ils ne sont pas le seul danger en ces eaux... L'instant suivant, un choc violent secoue et renverse votre embarcation, vous faisant perdre l'équilibre et passer par-dessus bord. Crevant la surface, pataugeant dans l'eau alourdie de vase, vous voyez avec effroi une forme sinieuse et mortelle approcher rapidement, ondulant avec souplesse entre les nénuphars... Un *Zarkan*, le varan des marais ! L'énorme lézard aux corps musculeux, aux écailles vertes et luisantes, passe à l'attaque, sa crête verte et brune hérissée d'excitation. Ce redoutable adversaire est à son aise dans l'élément liquide, il ne lui faudra qu'un 4 minimum pour vous toucher, ses crocs solides infligent + 2 points de blessure supplémentaires et ses écailles lui permettent de retrancher - 1 point de blessure. Doté de 17 points de vie, il attaque le premier. Notez également que dans un tel combat, votre bouclier ne vous sert à rien et vous gênerait plus qu'autre chose, Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [319](#).

Maliki, enfin... La forteresse du dieu-gorille se découpe sur le ciel gris, perchée sur sa colline, tapie au sein des forêts de bambous et des caféiers. Massives, ses tours de briques alternent le long de son enceinte, sa porte principale encadrée par les statues du primate divin. Le bâtiment est imposant, d'une sinistre majesté, dégageant une aura d'ancienneté évidente. Vous en approchez furtivement, sous le couvert des épais feuillages, aux aguets. Rien ne bouge, tout est silencieux, comme si le château était abandonné, plongé dans des rêves mystérieux. Vous voici au pied d'une des tours, son ombre mauve s'étendant sur les frondaisons. Comment entrer ?

Si vous possédez le pendentif au serpent remis par Nefka, rendez-vous au [88](#).

Si vous avez un grappin en votre possession, rendez-vous au [244](#) (Notez que si vous avez à la fois le pendentif et le grappin, le choix d'utiliser l'un ou l'autre vous revient).

Sinon, rendez-vous au [230](#).

Vous voici arrivés devant un mur dans lequel se découpe une porte. Ronan l'ouvre, vous fait tous entrer et repousse le panneau de même que le lourd verrou. Aussitôt, deux Ankas soulèvent un massif banc d'ivoire et le coincent en travers de la porte. Le silence... Le tonnerre et le chuintement de la pluie ne vous parviennent qu'assourdis et vous êtes enfin au sec. Momentanément tranquilles, vous reprenez souffle et vous nettoyez du mieux que vous pouvez tandis que l'on soigne les blessés. Assis sur un banc, Ronan serre les dents quand Golgota, agenouillé devant lui, recoud une blessure à vif avec une petite aiguille et du calgut, pris dans une besace qu'il porte au côté. Un de ses compagnons vous offre une poignée d'herbes et de baies à mâchonner. Ces dernières ont un fort pouvoir énergétique et purifiant, vous sentez un peu de vos forces vous revenir (lancez un dé et ajoutez le résultat à votre total de points de vie). Il est temps de poursuivre, laissant derrière vous les blessés qui ne sont plus en état de se battre, veillés par deux de leurs congénères. Trois autres Ankas sont morts également, ayant perdu trop de sang. Ronan ouvre la marche, boitillant avec une grimace et vous le suivez le long du couloir voûté éclairé par des grappes de pierres lumineuses à l'éclat spectral. Un épais rideau de fils d'or, que le guerrier écarte avec impatience... Un hall immense aux imposants piliers de pierre dont les chapiteaux sont sculptés de gorilles debout, soutenant le haut plafond aux caissons peints... Et là, en haut d'une estrade, devant une porte voûtée... Kolonaki ! C'est bien le prêtre qui se tient là, semblable à un gros crapaud, la peau noire et luisante, l'œil mauvais et le sourire torve. Son éclat de rire résonne dans la pièce, roulant comme le tonnerre à l'extérieur :

- Hé bien, que de visites ! Je m'attendais à te voir prochainement ma belle mais tu as semble-t-il amené avec toi des invités inattendus...

- Porc immonde ! gronde Golgota. Tu nous a évité la fatigue d'avoir à te chercher ! Le

sang et la cervelle de tes fidèles souille mon marteau de guerre et bientôt, ce seront les tiens !

Drapé dans sa peau de panthère ocellée, sa coiffe de plumes ondoyant au-dessus de ses yeux noirs, le prêtre éclate de rire à nouveau. A vos côtés, Ronan reste sur la défensive, le regard méfiant.

Rendez-vous au [185](#).

192

Même s'il ne s'agit là que de mâles stupides, il ne sera pas dit qu'une reine se comporte en vulgaire assassin. Enjambant les corps inconscients, vous remontez prestement les marches, rejoignant un long et haut couloir au plafond voûté. Des grappes d'étranges pierres lumineuses, fixées à intervalles réguliers, baignent l'endroit d'un éclat blafard et sinistre. Avançant sans bruit, vous ne tardez pas à discerner trois portes qui s'ouvrent sur votre gauche. Plus loin, le couloir s'achève sur une double porte aux vantaux épais, taillés dans l'ébène et ouvragés d'ivoire. La première porte est gravée d'un symbole représentant un bol et un pilon, la seconde d'un collier clouté et la dernière ne porte aucun signe. Vous pouvez ouvrir la première porte (rendez-vous au [259](#)).

La seconde (rendez-vous au [118](#)).

La troisième (rendez-vous au [212](#)).

Vous pouvez également délaissier ces pièces, longer le couloir et rejoindre la grande double porte. Dans ce cas, rendez-vous au [400](#).

193

Vous parvenez à atteindre la petite chambre, laissez aussitôt votre compagnon tomber sur un divan jonché de coussins et refermez la porte avant de pousser le verrou. L'instant suivant, un fracas retentit, indiquant que la porte du couloir a cédé. Un bruit de pas précipités, des éclats de voix, un cliquetis d'armes... Le coeur battant, plaquée contre le panneau, vous entendez le tumulte décroître, s'éloigner... Ils sont passés ! Au bout de quelques minutes, avec d'infinies précautions, vous entrebaillez la porte : personne, le couloir est désert. Derrière vous, Ronan semble s'être repris, il s'est assis et vous l'entendez respirer lentement, profondément.

- Je vais mieux, ça va aller. Non, non, je t'assure, ça va aller maintenant. Viens, il ne faut pas rester ici.

Vous aidez votre compagnon à se lever et quittez tous deux la chambre, vous glissant en silence le long des murs de pierre.

Si vous avez tué les trois frères, chefs de Ceux qui vivent dans l'Ombre, rendez-vous au [83](#).

Si vous en avez intercepté deux, rendez-vous au [55](#).

Si vous n'en avez trouvé qu'un seul, rendez-vous au [92](#).

Enfin, si vous n'en avez tué aucun, rendez-vous au [285](#).

Vous vous portez aussitôt, votre compagnon et vous, aux côtés des hommes-buffles. Avec une témérité insouciant, Ronan plonge dans la bataille, frappant d'estoc et de taille, les yeux flamboyants, éclatant d'un rire farouche. Son attaque impétueuse prend de court les adorateurs du gorille, stupéfaits par ce démon blond à la peau claire qui s'abat sur eux comme une tempête. Il y a un moment de flottement que vous mettez à profit, vous et les Ankas. Le combat fait rage sous les trombes d'eau, les combattants piétinant dans la terre fumante, et vous voilà devant un des lieutenants de Kolonaki, sa silhouette imposante se dessinant à la lueur des éclairs.

Ce solide guerrier est doté de 25 points de vie, il a besoin d'un 5 minimum pour vous toucher et son arme occasionne + 2 points de blessure supplémentaires. Heureusement, son bouclier en lambeaux ne lui sert plus à rien. Vous attaquez la première.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [226](#).

La plus grande étendue d'eau douce de Shamanka s'ouvre devant vous, ses eaux semblant d'or fondu dans les feux du crépuscule. Un chapelet d'îles, plus ou moins grandes, se dessine à sa surface, noires dans la lumière rouge du couchant. Certaines sont ornées d'une chapelle de briques, d'autres abritent un monastère blanchi à la chaux bordé de cultures et de pontons où se balancent doucement des pirogues. Ici et là, de minces esquifs à voile triangulaire ramènent les pêcheurs à leurs villages, des pélicans s'ébrouent, des échassiers s'envolent au-dessus des ajoncs...

Si vous êtes toujours à la recherche d'un guérisseur, rendez-vous au [98](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [315](#).

Le paysage change rapidement alors que vous approchez de la région des Grandes Collines. La végétation se fait bien plus présente, bien plus verte, sous un ciel délavé parcouru de nuages. L'air est plus frais, plus humide, le soleil moins ardent. Ici, la saison des pluies a débuté, comme le démontre la perspective qui s'offre à vous en ce début d'après-midi : une vaste étendue gorgée d'eau où affleurent ici et là de grands tertres et des îlots perdus entre les papyrus et les herbes hautes. Le fleuve Okango est sorti de son lit sous l'effet des premières pluies, inondant la région. Le soleil se reflète avec un vif éclat sur les eaux, y dessinant comme des bris de miroir aux reflets dansants. Sur votre gauche, un groupe de singes s'aventure prudemment entre les lentilles d'eau et les nénuphars, leurs petits juchés sur leur dos. Vous regardez autour de vous, ne sachant comment traverser cette vaste étendue d'eau peu profonde. Un peu plus loin, alors qu'un groupe d'ibis rouges

s'envole, vous apercevez une pirogue à fond plat qui se balance doucement.

Vous pouvez poursuivre à pied (rendez-vous au [72](#)).

Si vous voulez utiliser cette embarcation, rendez-vous au [390](#).

197

Ce maudit mélange vous tient en tous cas éveillée une partie de la nuit. Vous tournant et retournant pendant un bon moment, vous restez finalement les yeux ouverts dans le noir, contemplant le ciel bleu sombre empli d'étoiles, le rire des hyènes semblant se moquer de vous. Il vous semble vous être à peine endormie lorsque les cavaliers se réveillent, raniment le feu et commencent à s'occuper des bêtes, alors que naît le jour. Une heure plus tard, encore mal réveillée et les yeux cernés de mauve, vous saluez ces hommes qui reprennent leur route alors que vous poursuivez la vôtre.

Rendez-vous au [18](#).

198

Un geste rapide et sûr, un gémissement sourd, étouffé par votre main plaqué sur sa bouche... Le corps devenu flasque s'affaisse mollement dans vos bras et vous le dissimulez derrière une tenture avant de vous remettre en route. Il vous faut peu de temps pour trouver la chambre et vous en tournez la poignée, lentement, prête à bondir. La pièce est petite mais luxueusement aménagée, avec un haut plafond en bois de santal marqueté d'ivoire, des tapis couvrant le sol, un large coffre de bois peint... Dans la pénombre mauve, vous distinguez un homme nu étendu sur un flot de coussins répandu au sol. Grand et solidement bâti, la peau noire et luisante, le guerrier endormi porte au cou une clef en métal, passée à un large et épais collier de fils d'or. Une machette est posée à portée de sa main, brillant d'un éclat mauvais dans l'obscurité. Vous repoussez le panneau et avancez, le coeur battant... Le guerrier grogne et s'agite avant de replonger dans ses rêves. Vous vous penchez sur lui, frémissante. Si proche que vous pouvez sentir son souffle, l'odeur de sa peau... Vos doigts se referment doucement sur le fermoir du collier et parviennent à l'ouvrir, libérant la clef. A gestes lents, précautionneux, vous récupérez cette dernière avant de reculer, ruisselante de sueur. Vous avez bien pensé à plonger votre arme dans la poitrine du dormeur mais le temps vous presse et il y a une différence entre tuer un simple esclave et un guerrier. Vous reculez lentement, les yeux fixés sur celui qui repose, toujours immobile, sur ses coussins. La porte refermée, vous regagnez rapidement le couloir et la massive double porte.

Rendez-vous au [188](#).

199

On vous a laissé dans une petite cellule aux murs blancs, sobrement meublée où vous

pouvez vous reposer un moment et profiter du poisson, de la bière fraîche et des fruits mis à votre disposition. Une heure plus tard, comme convenu, Monophi vient vous chercher et vous emmène en un lieu inattendu... Voici une sorte de grand gymnase où s'exercent de nombreux hommes vêtus d'un linge blanc autour des reins. Certains luttent entre eux, d'autres bavardent par petits groupes, se font masser, allongés sur des bancs de pierre... L'endroit est surchauffé, l'odeur des huiles odorantes, des onguents et de la sueur se mêlant de façon lourde, tournant la tête. Le sol est de terre battue, des lampes d'argiles sont posées ici et là, éclairant l'ensemble de leur lumière dansante. Au centre de la pièce, une fosse profonde est creusée, ses parois renforcées de bois, son fond de sable tamisé. Deux hommes y luttent au bâton, sous les encouragements et cris des autres massés au bord. Vous laissez errer votre regard avant de vous tourner vers Monophi, vaguement méprisante.

- Pas de femmes bien sûr ?

- Bien sûr, répond le prêtre avec un sourire.

- Alors pourquoi m'accueillir et me montrer ceci ?

- Tu es plus qu'une femme, tu es une reine.

Vous décochez un regard perçant au vieil homme qui vous fixe sans ciller, un sourire amusé aux lèvres.

- Les tambours, ô reine, les tambours de Shamanka... Ils parlent, de nuit comme de jour et rien ne leur est secret. Tout le monde sait que la reine des Amazones noires est en route pour un long voyage. Tu n'as rien à craindre de nous, ici, nous sommes sous la protection des dieux. Alors, à quoi t'intéresse-tu ? A l'art de combattre ou à celui de guérir ?

Si la première option vous intéresse, rendez-vous au [218](#).

Si la seconde a votre préférence, rendez-vous au [20](#).

200

Vous émergez de la pénombre, en garde également et prête à répondre au moindre geste.

- C'est mieux. Croyais-tu que le chagrin avait émoussé mes sens ? Tiens, tiens, une guerrière dirait-on, la peau noire... Tu viens de Gambuju ?

Surprise, vous étudiez mieux l'inconnu à la lueur de la lampe maintenant qu'il vous fait face. Il parle l'Embak, la langue courante en usage à Shamanka mais avec un léger accent. Son visage n'est ni beau ni laid, mais avec quelque chose de franc et direct. Il doit approcher de la cinquantaine estimez-vous. Bien qu'un peu enveloppé, sa peau claire enrobe sans un pli des muscles encore fermes et sa réaction prouve qu'il ne faut pas le sous-estimer.

- Et toi, qui es-tu ? répondez-vous, peu habituée à ce qu'un mâle ose vous questionner. Tu sembles familier de Shamanka, tu en parles la langue mais d'où viens-tu avec une telle couleur de peau et de cheveux ?

- De loin, très loin au nord ma belle. De royaumes couverts de vastes forêts comme tu n'en as jamais rêvé... Autrefois, on m'appelait « l'homme qui vient de loin » d'ailleurs. Des souvenirs s'agitent dans votre mémoire, des bribes de récits, de chansons et de sagas épiques. Cet homme vous paraît vaguement familier, lié à cet endroit, de manière irrémédiable, fatale.

- Mon nom est Ronan, peut-être cela te dit-il quelque chose ma beauté ?

Ronan... L'ami et favori d'Olmec, dernier roi de Méroé ! Qui n'a pas entendu la geste de l'homme qui venait de loin, l'étranger issu d'un lointain royaume du nord pour devenir l'ami, le confident du dernier des rois blancs ? Celui qui était à ses côtés quand Olmec mourût, lors du soulèvement de la population noire qui mît fin au règne des seigneurs blancs... Certaines légendes le disaient mort, brisé de chagrin, d'autres racontent qu'il est retourné chez lui mais qu'il revient parfois à Méroé. Ce qui signifie que ce mausolée est certainement celui de...

- C'est bien le mausolée d'Olmec, dernier roi de Méroé, reprend le guerrier blond. A sa mort, ses derniers fidèles, les hommes-buffles qui étaient ses gardes personnels, l'ont emporté pendant que la ville était livrée aux flammes et au pillage. Ils l'ont déposé en sécurité ici, ont fermé et verrouillé les portes avant de mourir, autour du monument, en un sanglant combat... Mais les noirs furieux ne purent forcer l'entrée ni en briser les portes, que ce soit par l'acier, la pierre ou le feu... A la fin, ils s'en allèrent, repus de haine, leur vengeance assouvie. Mais moi, je connais le mécanisme secret qui permet d'ouvrir les portes, Olmec me l'avait enseigné... Ta curiosité est-elle satisfaite, ô reine ?

Vous fronchez les sourcils mais votre interlocuteur éclate de rire :

- Allons, tu croyais vraiment m'abuser ? Les tambours, les tambours de Shamanka... Ils savent tout et j'ai appris à les écouter. Tout Shamanka sait que la reine de Gambuju a entamé un long voyage vers l'ouest, vers la forteresse de Maliki.

Bien que légèrement vexée, vous décidez de lui expliquer votre quête et il finit par s'asseoir sur un banc de marbre, l'épée entre les genoux, vous écoutant attentivement. Rendez-vous au [81](#).

201

- Ronan... Ronan ! chuchotez-vous en vous approchant des barreaux.

Celui qui vient de loin relève la tête et ses yeux gris s'allument à votre vue.

- C'est toi ma belle ? En voilà une surprise...

Vous demandez au guerrier ce qu'il fait ici et un rictus éclaire son visage.

- Le village où je me suis rendu suite à notre rencontre à Méroé a été attaqué par les hommes de Kolonaki. Ils sont venus dans la nuit, le poignard à la main et la perfidie dans le cœur, le visage caché sous le masque du gorille... J'ai pris la tête des défenseurs et nous avons expédié ces chiens en Enfer ! J'aurais pu en rester là mais on ne m'attaque pas impunément. J'ai donc décidé de gagner Maliki et d'égorger ce porc de prêtre sur son trône. Ses spadassins m'ont surpris par une nuit d'orage, j'en ai tués quelques-uns mais leur chef, maudit soit-il, m'a soufflé du pollen de lotus jaune au visage, me plongeant dans l'inconscience. Pour me réveiller ici...

- Où sont les clefs de ta cellule ? demandez-vous à voix basse.

- Dans la pièce au fond de ce couloir mais sois prudente petite, le geôlier est là et...

Le guerrier blanc est interrompu par l'entrée d'un grand et robuste noir, solidement musclé, la tête petite et ronde, au crâne rasé, offrant un beau faciès de brute. L'homme ne porte qu'une courte jupe de soie épaisse maintenue par une ceinture de cuir et des sandales. A sa ceinture est passé un large trousseau de clefs et un long coutelas qu'il dégaine avec un sourire mauvais avant d'approcher...

Le geôlier est un coriace adversaire, doté de 21 points de vie et qui a besoin d'un 5

minimum pour vous toucher. Son coutelas à la large lame tranchante occasionne + 2 points de blessure supplémentaires. Il attaque le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [6](#).

202

Etourdie, vous avez vaguement la sensation d'être ballotée, comme sur le pont d'un navire en pleine tempête, le sol monte et descend... Vous réalisez alors qu'un noir imposant et musclé vous emporte, posée en travers de sa large épaule, poings liés, le long de sombres couloirs. A vos côtés, Kolonaki presse le pas, jetant de furtifs regards derrière lui. Vous vous démez avec une bordée de jurons peu dignes d'une reine mais votre ravisseur vous maintient sans peine et se contente de ricaner devant vos vains efforts.

Si vous avez appris dans un monastère une technique pour vous libérer d'un adversaire, rendez-vous au [299](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [351](#).

203

Ivre de rage, vous décochez un solide coup de poing à ce mâle arrogant. Le guerrier encaisse le coup mais ne tombe pas, se contentant de tituber, secouant la tête comme pour en chasser les brumes de l'alcool et de la drogue. Et quand il se redresse, tout son entendement lui est clairement revenu.

- Catin ! Tu vas me payer ça !

Bullaro dégaine alors son massif coutelas de chasse et avance lourdement vers vous tandis que s'écartent précipitamment les autres.

Votre adversaire est un solide gaillard, doté de 20 points de vie. Il porte un coup avec un 6 minimum et son arme occasionne + 2 points de blessure supplémentaires.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [269](#).

204

Vous fuyez en une course folle à travers la végétation. Cette dernière vous griffe et vous entaille, s'ouvrant comme à regrets avant de se refermer aussitôt derrière vous dans un chuintement. Par moments, vous distinguez vos poursuivants de manière fugitive, imposantes silhouettes brunes se découpant dans les rais de lumière à travers la pénombre verte. Ils battent taillis et fourrés de leurs lances, se répandant à travers la forêt. Mais vous parvenez cependant à les distancer et bientôt, leurs voix s'éloignent. Accroupis et aux aguets, vous et votre compagnon inattendu attendez encore un moment avant de prudemment vous redresser. Il semble bien que vous leur ayez échappé... L'inconnu se lance alors à nouveau dans un déluge de mots auxquels vous restez sourde et en retour, il

ne semble comprendre également aucun des dialectes que vous utilisez. Finalement, il se penche sur votre main pour la baiser avec un flot de ce que vous pensez être des remerciements avant de détalier à travers les arbres, aussi rapide et léger qu'un bébé gazelle. Il n'y aura rien d'autre à tirer de cette rencontre décidément et vous vous remettez en route avec un haussement d'épaules. Plus tard, alors que le jour décline, la végétation s'ouvre soudain sur la vue impressionnante du lac Muru, incendié par l'or rouge du couchant...

Si vous êtes à la recherche de Monophi, rendez-vous au [369](#).

Si c'est le Talmundin que vous cherchez, rendez-vous au [186](#).

205

Au moment où le garçon s'apprête à sortir, posant la lampe sur la natte du sol, vous lui demandez si Monophi exerce en ces lieux.

- Monophi ? Non, il est le supérieur d'un monastère plus important, sur l'île principale, non loin d'ici. Pourquoi cette question, as-tu à faire avec lui ?

Vous répondez par l'affirmative et votre interlocuteur hoche la tête.

- Dans ce cas, je vais l'envoyer chercher. Non, ne me remercie pas, l'invité qu'envoient les dieux est sacré. Et... C'est rare qu'ils envoient un invité aussi beau...

Rougissant de son pudique compliment, le jeune Besta se retire, vous laissant vous reposer. Au sortir du sommeil, alors qu'il fait encore nuit, vous vous levez pour poser une fleur et allumer une lampe devant la statuette de terre cuite de Yelaya la divine, la remerciant d'avoir mis ces bons prêtres sur votre route (leurs soins vous permettent de lancer un dé et d'ajouter le résultat obtenu à votre total de points de vie). Besta vous rejoint alors, accompagné d'un homme grand et mince, le visage étroit et le teint acajou, frileusement drapé dans une grande robe blanche et bleue. Le cou cerclé de perles de bois, des bracelets d'ivoire aux poignets et chevilles, l'inconnu dégage une aura de sagesse et d'autorité.

- Je t'ai amené Monophi belle guerrière, annonce Besta avant de se retirer, refermant la porte derrière lui.

- Qui es-tu donc femme et que me veux-tu ?

Rendez-vous au [172](#).

206

Une case solitaire, comme une tour de guet, près d'une rivière où s'abreuvent quelques impalas. A votre arrivée, exténuée, vous voyez une femme noire de grande taille, le corps peint et tatoué, couvert de breloques cliquetantes, enveloppée dans une cape de peau d'antilope, qui vient rapidement vers vous. Elle se penche aussitôt sur l'Anka tombé à terre, à bout de forces.

- Golgota ! Par les dieux, que lui est-il arrivé ? Peu importe, vite ma sœur, aide-moi !

Dans l'heure qui suit, la guérisseuse soigne, nettoie et désinfecte plaies et blessures, appliquant onguents et emplâtres. Fascinée, vous la regardez faire, soutenant la tête de

votre compagnon pour l'aider à boire un des remèdes. La femme trempe son pouce dans un bol rempli de poudre odorante et trace un signe sur le front de l'homme-buffle, avant de répéter ce geste sur son cœur, les paumes de ses mains, son sexe et ses pieds. Puis elle le recouvre d'une couverture avant de se tourner vers vous.

- Il faut le laisser se reposer maintenant. Il est fort, il devrait s'en sortir. Il y a de la nourriture et de l'eau fraîche dans ma case, repose-toi et reprends des forces ma sœur.

Sur ces mots, la femme s'éloigne.

Si vous voulez demander à la guérisseuse qui elle est, rendez-vous au [104](#).

Si vous voulez veiller celui que vous avez sauvé, rendez-vous au [177](#).

207

La jeune femme vous accueille d'un sourire faussement timide, l'air mutin. Elle est bien une esclave comme l'atteste la plaque de métal, passée à ses colliers, gravée de son nom : Nefka. La voici vous offrant un panier de belles figues violettes presque noires, quelques palets aux pétales de rose et amandes et du fromage enveloppés dans un torchon. Vous la remerciez mais avez à peine le temps d'entamer la conversation que son maître revient à grands pas, ordonnant brusquement à ses hommes de se remettre en route. Un des cavaliers s'en étonne mais reçoit pour toute explication une bordée de jurons et un ordre sec. La jolie Nefka hoche la tête d'un air maussade et ramasse ses affaires avant de remonter dans le chariot. Bientôt, ce dernier s'éloigne, la jeune esclave vous saluant discrètement de la main. Surprise par ce départ précipité, vous vous reposez un moment avant de reprendre également votre route (la nourriture offerte par Nefka vous permettra de récupérer 2 points de vie. Vous pouvez la manger à n'importe quel moment, sauf au cours d'un combat, sous réserve bien sûr de n'avoir pas perdu votre équipement).

Rendez-vous au [196](#).

208

Le reste de la nuit se passe sans incident mais la lumière de l'aube ne parvient pas à effacer cette impression diffuse, d'être observée, épiée... Mal à l'aise, vous quittez rapidement la cité abandonnée, la laissant à ses souvenirs. Marchant d'un bon pas, vous parvenez bientôt à un large cours d'eau scintillant au soleil. Au loin, un groupe d'éléphants traverse lentement, leurs oreilles battant l'air déjà chaud. Ce qui vous étonne, c'est que ces animaux semblent accompagnés par un groupe de noirs, des hommes grands et minces, drapés de rouge, la sagaie sur l'épaule et le bouclier peint au côté, qui semblent veiller sur les imposants pachydermes. Préférant éviter toute mauvaise rencontre possible, vous restez discrète. La rivière traversée, le paysage change progressivement, la végétation devient plus présente, d'immenses acacias étendent leur ombre bleue sur les hautes herbes, fourrés et broussailles. L'herbe est moins sèche, moins rêche et les herbivores se font plus présents. Alors que vous faites halte un moment, vous réalisez que la piste se divise en deux. Sur votre gauche, elle part vers une zone richement boisée. Sur votre droite, la piste se poursuit à travers les plaines, semblant se perdre vers l'horizon.

Si vous décidez de partir sur votre gauche, rendez-vous au [367](#).

Si vous prenez sur votre droite, rendez-vous au [255](#).

209

Votre interlocuteur secoue la tête :

- Nous n'avons vu personne et tous ici évitent la forteresse du dieu-gorille, même les plus braves. Aurais-tu à faire en ce lieu ? Ce serait folie de ta part, crois-moi. Nous allons te laisser te reposer maintenant.

Vous remerciez le chef et vous retirez dans la hutte mise à votre disposition. Allongée sur une natte, vous écoutez monter et s'accélérer le roulement des tambours au loin, en un crescendo sinistre. Mal à l'aise, vous vous agitez sur votre couche, en proie à un sombre pressentiment et mettez du temps à vous endormir.

Si vous avez été envoûtée par Kolonaki et l'êtes toujours, rendez-vous au [132](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [228](#).

210

Rien à faire, cette vieille folle n'a visiblement qu'une idée en tête, fuir. Vous en venez à la menacer mais votre état ne plaide guère en faveur de vos menaces... Très vite, la femme rassemble ses dernières affaires, les jette en hâte dans son sac et quitte ce funeste village sans demander son reste, se perdant dans la mer de roseaux et de papyrus. Vous vous accordez un moment de repos mais bientôt, la présence des morts et l'odeur du sang vous incitent à partir. La démarche hésitante, les yeux brillants, vous reprenez votre route vers le lac Muru. Ce dernier ne tarde pas à enfin apparaître alors que tombe le soir.

Rendez-vous au [195](#).

211

Le garçon se montre enjoué et bavard. Les yeux brillant de curiosité et d'admiration presque enfantine, le jeune esclave vous demande alors :

- Et toi Maîtresse, tu es une Amazone noire ? Tu ressembles à une guerrière, c'est la première fois que je vois une femme comme toi.

Amusée par sa candeur, vous répondez par l'affirmative quand la voix de son maître retentit, douce mais impérieuse.

- Igani, tu es bien impoli et bien curieux. N'as-tu pas mieux à faire ?

Confus, le petit esclave s'excuse et rejoint son maître.

La nuit, inhabituellement sombre, profonde... Le silence, seulement troublé par les bruits de la brousse, le murmure des insectes... Un tambour bat en sourdine au loin. Engourdie,

vous glissez lentement dans le sommeil, éclairée par votre feu.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total de volonté, rendez-vous au 377. Si ce résultat est supérieur à votre total de volonté, rendez-vous au [265](#).

212

La pièce dans laquelle vous entrez semble être un vestiaire : de nombreuses robes à capuchon sont empilées sur les étagères qui courent le long des murs. L'endroit est plongé dans une pénombre fraîche au parfum de safran bleu, uniquement éclairé par une lampe en bronze posée sur un tabouret. Alors que vous vous apprêtez à ressortir, des voix se font entendre dans le couloir, plusieurs personnes approchent... Après une hésitation, vous enfiler rapidement une des robes rouges et rabattez soigneusement le capuchon sur votre visage. L'instant suivant, la porte s'ouvre sur un groupe d'hommes noirs qui s'arrêtent, visiblement surpris de vous voir. Des guerriers, issus de clans différents vus leurs peintures, parures et leur différence de traits et de physionomie.

- Déjà là frère ? Je te comprends, qui oserait être en retard à la Danse du Serpent... Nous serons prêts dans quelques instants également.

Enfer, ils sont au moins une dizaine... Vous vous contentez de hocher la tête, bénissant le vêtement ample et le large capuchon qui vous dérobent à leurs regards. Les nouveaux arrivants enfilent à leur tour les robes identiques à la vôtre, puis vous quittez la pièce ensemble par une porte dérobée. Vous voici glissant le long d'un couloir comme des ombres, en route vers... vous ne savez quoi. Un escalier qui descend dans les profondeurs de la forteresse... Un autre couloir aux murs ouvragés de manière sinistre, ciselé et jaspé comme les écailles d'un serpent... Une nouvelle porte...

Rendez-vous au [391](#).

213

Vous courez vers la porte, enclose dans le mur épais. Derrière vous, un groupe de guerriers s'est lancé à votre poursuite, leur corselet d'écailles de crocodile luisant dans la clarté lunaire, leurs coiffes de plumes ondoyant dans l'air nocturne. La porte, enfin...

Verrouillée ! Non, ce n'est pas possible, Shamu, dieu des illusions et des apparences se joue de vous ! Vous vous retournez pour voir vos poursuivants, plus d'une douzaine, émerger des massifs d'ibiscus, un grand et mince guerrier tend sa sagaie dans votre direction :

- Emparez-vous d'elle ! Mais prenez-la vivante !

Si vous vous laissez emmener, rendez-vous au [74](#).

Si vous voulez combattre ces hommes, rendez-vous au [126](#).

Alors que vous errez au hasard dans les couloirs, une silhouette se découpe soudain dans la pénombre, vaguement éclairée par les lampes en or.

- Ronan !

C'est bien le guerrier blond, arme au poing, du sang coulant d'une blessure à la poitrine, les yeux brillants et la barbe hérissée. Vous lui racontez rapidement ce qui s'est passé et il hoche la tête.

- J'ai réussi à me défaire de ceux qui nous ont attaqués. Ces chiens m'ont cru assommé pour le compte, une erreur qu'ils ne referont plus désormais... J'étais à ta recherche à travers cette forteresse du diable. Tiens, j'ai gardé une de leurs armes pour toi.

Le sabre que le guerrier vous tend vous permettra de frapper avec un 5 minimum et d'infliger + 3 points de blessure supplémentaires. L'instant suivant, couvrant le bruit de l'orage au-dehors, des portes claquent, des cris retentissent...

- Viens vite ! Ils sont à notre recherche.

Vous partez en courant le long du couloir pour déboucher sur une grande salle brillamment éclairée, ornée de massifs piliers aux chapiteaux sculptés. Sur ces derniers, des gorilles ouvragés dans l'ivoire semblent soutenir le haut plafond, représentés avec un réalisme saisissant. A la lueur des lampes, ils semblent même vivants, animés d'une vie étrange et fantastique, vous surplombant de leur regard encoléré, comme furieux de voir des intrus ici. Contre le mur du fond se trouve un siège de bois à haut dossier, tel un trône, sur une estrade de pierre à trois marches. De chaque côté, une porte permet de quitter les lieux. A vos côtés, Ronan murmure :

- Sans doute la salle des audiences de Kolonaki. Il nous faut faire vite, ses serviteurs ne vont pas tarder. Mais je ne connais pas cette partie de la forteresse, j'ignore où mènent ces portes. Laquelle choisis-tu ?

Vous lui jetez un regard étonné, lui demandant pourquoi ce serait à vous de choisir et le nordique a un léger rire :

- Tu es une reine, la décision te revient donc de droit ma belle.

Agacée, vous observez la porte de droite, puis celle de gauche. La première est frappée de l'emblème d'Anti, déesse de la lune, des étoiles et de la nuit. La seconde porte l'emblème de Shama, dieu du soleil et du jour.

Si vous choisissez la porte du soleil, rendez-vous au [293](#).

Si vous vous dirigez vers la porte de la lune, rendez-vous au [430](#).

Les remparts de Gambuju s'éloignent rapidement, bientôt masqués par la végétation. Pénombre verte, moite, chaleur lourde... Cris des singes, mouvements furtifs, odeurs âcres qui tournent la tête... Des formes indistinctes se meuvent dans la pénombre mais vous n'avez pas peur, vous êtes chez vous ici et savez trouver une piste là où d'autres se perdraient assurément. En petites foulées, légère et discrète comme la gazelle, vous maintenez une bonne allure, heureuse de retrouver l'aventure, l'action, loin de la langueur de ces derniers jours. Vous progressez rapidement, gardant les sens en éveil afin de ne pas tomber sur un léopard en maraude ou un autre prédateur. Alors que la journée tire à sa fin, un grondement sourd attire votre attention et bientôt, la végétation s'écarte sur un spectacle

grandiose : les chutes de Mavugu... Devant vous se déploie une masse d'eau impressionnante, vertigineuse, qui tombe en grondant dans une immense cuvette bouillonnante. Des millions de litres d'eau s'abattent dans un rugissement fantastique, le long d'une faille titanesque, sans doute née lors des premiers matins du monde. Un nuage de vapeur nimbe le paysage d'un voile fantomatique et monte en fumant vers le ciel, vous mouillant la peau. Vous restez un moment à contempler ce spectacle, enivrée par l'immensité, le vertige de l'espace, les rayons du soleil qui semblent danser sur les eaux grondantes, y dessinant des reflets d'arc-en-ciel. Inti, déesse de l'eau et de la pluie, réside-t-elle vraiment ici, dans un palais derrière le rideau liquide ? Vous avez d'autres préoccupations en tête car la nuit approche et, dans la jungle, il vaut mieux trouver un abri pour dormir. Vous savez que d'anciennes ruines, bâties par un peuple inconnu, sont situées non loin, sur un promontoire proche des chutes.

Si vous décidez de vous installer dans les ruines pour la nuit, rendez-vous au [47](#).

Si vous jugez préférable de bivouaquer loin de ces vestiges, rendez-vous au [162](#).

216

Fuite éperdue à travers les ténèbres... Sensations confuses, éclatées comme les bris d'un miroir... Courir, encore et toujours, lui échapper... Le souffle vous manque, la poitrine vous brûle... Vous chutez lourdement, poussez un cri... et vous réveillez brusquement, dans votre chambre. La nuit, orageuse et étouffante, le silence, les lampes qui fument lentement... Vos femmes toujours endormies, comme droguées... Ployée en avant, main sur la poitrine, bouche grande ouverte, vous inspirez désespérément, comme un poisson rejeté sur le rivage. Quel rêve horrible, si réel... Vous avez néanmoins la certitude qu'il s'agissait bien plus que d'un cauchemar. Un noir sortilège, une tentative de possession. Tout comme vous êtes certaine d'avoir échappé à un sort terrible. Haletante, vous reposez la tête sur le traversin rayé, respirant profondément, à l'écoute des bruits de la nuit. Dehors, un vent furieux souffle et mugit à travers les palmes et le tonnerre gronde. C'est alors que Tallula surgit, bâton au poing, jetant des regards incertains de tous côtés. En un instant, elle est assise à vos côtés, enserrant vos épaules de ses bras.

- Qu'y a-t-il Maîtresse ? Je dormais à côté quand je t'ai entendue gémir et t'agiter dans ton sommeil.

Sans répondre, vous passez sur le balcon pour respirer l'air de la nuit. Une fois là, à bout de nerfs, vous racontez tout à la jeune esclave, ces cauchemars, ces visions, vos guerrières endormies...

Rendez-vous au [428](#).

217

Kalia s'inquiète, vous prenant le bras :

- Tu es blessée ma reine, viens, il faut voir la guérisseuse. Ceux qui vivent dans l'Ombre sont des assassins, la lame était peut-être empoisonnée.

Vous vous en remettez donc aux soins de Baliki l'herboriste, convoquée en hâte au palais.

Dans l'heure qui suit, alors que le jour naissant blanchit l'horizon, salué par le cri des singes, vous vous agitez sur votre couche, en proie à un brutal accès de fièvre, ruisellante de sueur, un goût amer à la bouche. Baliki vous observe avec inquiétude, son visage peint penché sur le vôtre, prenant votre pouls, inspectant vos yeux brillants.

- Un venin est à l'oeuvre ma reine mais les dieux soient loués, la quantité répandue sur la lame était trop faible. Je vais composer l'antidote.

Un peu plus tard, alors que vous brûlez de fièvre, en proie à une forte migraine, la guérisseuse est de retour, tenant un bol fumant à l'odeur âcre dont elle vous force à boire le contenu. Elle passe ensuite autour de votre cou un lacet de cuir portant une amulette de Békès, le génie protecteur, avant de vous masser les tempes à l'eau de rose. Le reste de la journée se passe dans une sorte de torpeur étouffante et vaseuse, où vous vous agitez, sans force, les membres lourds comme du plomb. Mais bientôt, la fièvre baisse, vos forces reviennent lentement et vous vous sentez mieux (les soins prodigués vous ont sans doute sauvé mais vous perdez néanmoins 3 points de vie). Apaisée, rafraîchie, vous ne tardez pas à vous endormir alors que tombe à nouveau la nuit.

Rendez-vous au [347](#).

218

Monophi vous entraîne vers un groupe faisant cercle autour d'un grand et splendide guerrier, sa peau noire et huilée luisant à la lueur des lampes, soulignant une musculature nerveuse et bien dessinée. Un beau spécimen qui, à n'en pas douter, donnerait une ou deux vigoureuses futures guerrières à Gambuju... Vêtu d'un simple pagne blanc, l'homme semble aussi habile avec une arme qu'avec ses mains nues. Il est en train d'enseigner à ses élèves les secrets d'un mouvement pour se défaire de la prise d'un adversaire au corps à corps et vous l'écoutez avec intérêt, mettant votre condescendance de côté un moment. Vous n'êtes pas aveuglée par l'orgueil au point de négliger un enseignement important sous prétexte qu'il vient d'un mâle, ce genre d'attitude a coûté cher à plus d'une guerrière trop imbue d'elle-même. Son mouvement semble efficace, comme il le démontre à plusieurs reprises avec certains de ses auditeurs qui tentent de le maîtriser. Ses yeux se posent alors sur vous et il vous tend la main, le regard moqueur.

- Veux-tu essayer, femme ?

Toutes les têtes se tournent vers vous.

Si vous acceptez, rendez-vous au [280](#).

Si vous déclinez la proposition, il ne vous reste plus qu'à aller vous coucher car il se fait tard (rendez-vous au [9](#)).

219

Ignorant les protestations de votre compagnon, vous décidez de rester avec lui et quelques instants plus tard, la meute est sur vous. Des babouins comme vous n'en avez jamais vus, presque aussi grands qu'un homme, les crocs recourbés comme des poignards, les griffes acérées... Le guerrier en abat plusieurs de ses flèches mais ils surgissent de partout,

bondissant entre les rochers, criant et les yeux rouges comme les charbons de l'Enfer. Vous en éventrez un dans une averse de sang, dégagez votre arme et frappez à nouveau, encore et encore. Mais ils sont trop nombreux et vous submergent. Bientôt, certains saisissent des pierres et vous les lancent, votre compagnon s'effondre en gémissant, la tempe éclaboussée de sang... Plusieurs pierres vous heurtent et vous reculez, titubante et engourdie... Une nouvelle volée de projectiles traverse les airs en sifflant et vous roulez au bas de la pente avant de heurter violemment un rocher. Yelaya soit louée, vous êtes déjà morte quand les terribles primates mangeurs de chair humaine trouvent votre corps lapidé et brisé.

Votre aventure s'achève ici.

220

Une voix. Une voix dans votre tête. Celle de Kolonaki !

- Ma reine, attention, le monstre ! Il est là, derrière toi, il te cherche !

Vous sursautez, un frisson glacé vous parcourt l'échine.

- Le monstre est là ma reine, tout prêt !

Vous vous mettez à trembler violemment, sentant une peur panique, impossible à réfréner, monter en vous. La salle danse devant vos yeux, ses contours soudain flous et indécis. Il vous semble apercevoir une masse sombre et terrible derrière vous, vous sentez son odeur animale, son souffle brûlant, sa présence... Kolonaki glisse lentement le long du mur, sans vous quitter des yeux...

- Ne bouge pas. Si tu ne bouges pas, il ne te verra pas.

Le prêtre longe doucement le mur, en direction d'une alcôve donnant sur un escalier. Le temps s'est suspendu, Ronan vous tourne toujours le dos, vous luttez contre cet enchantement, cette peur insensée, violente et nue, instillée dans votre esprit.

- Ne bouge pas, si tu ne bouges pas, il ne t'arrivera rien.

Si vous possédez une amulette remise par Ronan, rendez-vous au [392](#).

Sinon, rendez-vous au [163](#).

221

Les chambres d'embaumement ressemblent plus que jamais à un abattoir, jonchés de corps brisés et maculés de sang. Reprenant votre souffle et profitant de la fuite des autres, terrifiés, qui se bousculent pour quitter les lieux par l'escalier, vous quittez rapidement l'endroit par la porte du fond. Porte que Ronan repousse avant de mettre en place le lourd verrou de métal.

- Nous allons avoir un moment de répit... Mais il faut faire vite, ces chiens vont ameuter tout le château... En tous cas, ils vont avoir du travail en plus avec ceux que nous venons d'expédier en Enfer !

Ne répondant pas à ce trait d'humour cynique, vous emboîtez le pas au nordique qui monte rapidement un escalier pour déboucher dans un haut et long couloir, du plafond duquel pendent des encensoirs d'argent aux volutes lourdes. Vous voici donc marchant ensemble,

aux aguets...

Si vous avez tué les trois frères, chefs de Ceux qui sont dans l'Ombre, rendez-vous au [83](#).

Si deux ont succombé à vos coups, rendez-vous au [55](#).

Si vous n'en avez tué qu'un seul, rendez-vous au [92](#).

Enfin, si vous n'en avez rencontré aucun, rendez-vous au [285](#).

222

Avec des gestes fébriles, le coeur battant, vous faites pivoter chaque anneau dans un sourd cliquetis, jusqu'à aligner verticalement les trois symboles dans l'ordre choisi. Un déclic se fait alors entendre, les panneaux vibrent légèrement... Et un nuage de gaz jaunâtre jaillit en sifflant du trou de serrure, juste devant votre visage ! Vous reculez précipitamment, toussant et les yeux pleins de larmes tandis qu'une clochette d'alarme résonne soudain. Impossible de reprendre votre souffle, vous suffoquez, la main autour de la gorge... Vous titubez, des étincelles plein les yeux, tout tourne comme si vous étiez ivre... Vos poumons deviennent durs comme de la pierre, refusent de se déplier, de s'emplier et vous tombez au sol, bouche ouverte comme un poisson rejeté sur le rivage, vous tordant et griffant la pierre dans vos dernières convulsions. Le pollen du lotus jaune des marais de l'est est un poison qui ne pardonne pas.

Votre aventure s'achève ici.

223

Le chant monte encore, invocation sinistre résonnant sous les étoiles... Le tonnerre gronde à nouveau et un éclair déchire la nuit, illuminant les collines. Soudain, dans un hurlement libérateur, le captif parvient à se défaire de ses liens ! Son cri agit sur vous, brisant l'enchantement qui vous tenait captive comme une bulle de savon qui éclate. Vous retrouvez aussitôt tout votre entendement, regardant autour de vous avec stupeur, l'esprit encore confus. Sans attendre, le noir se précipite et vous prend la main, vous entraînant :
- Vite ma soeur ! Vite !

Un autre hurlement retentit alors, empli de rage et de haine et une clameur sauvage monte de la foule. La scène vole en éclats et vous détalez sans attendre. Des pèlerins tentent de vous barrer le passage mais ces villageois abrutis par la drogue ne sont pas de taille, vous en étalez plusieurs de solides coups de poing et vous fondez dans la nuit. Un archer surgit, flèche encochée, mais votre compagnon est plus prompt : il saisit une pierre et la lance, lui faisant éclater le crâne. L'homme part à la renverse tandis que sa flèche s'envole vers le ciel d'orage et l'ancien prisonnier s'empare de l'arc et des flèches. Des cris retentissent soudain, différents des autres, et des silhouettes souples et furtives se glissent dans la nuit. Essoufflé, votre compagnon s'arrête et vous prend le bras :

- Les babouins mangeurs de chair humaine, les chiens de Gorulga. Ils sont après nous, s'ils nous rattrapent, ils nous submergeront.

Le bas de la colline, enfin. Dans l'obscurité, vous voyez le sentier se rétrécir entre les rochers bordés d'arbres, jusqu'à ne laisser le passage que pour une personne. Les cris se

rapprochent, des yeux rouges brûlent dans l'obscurité...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [284](#).

Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [123](#).

224

Kolonaki poursuit son incantation mais vous pouvez sentir une note de panique dans sa voix, il bute même sur certains mots et doit se reprendre. Le verrou de métal a sauté, la porte ne tient plus que par ses gonds, des trognes furieuses apparaissent par les fissures du bois... Le panneau cède enfin, laissant Ronan, Golgota et les Ankas se répandre avec bruit dans la pièce. Kumbanigash s'interpose aussitôt mais sa force brute ne lui servira à rien cette fois : le glaive de Ronan le transperce, le clouant à un pilier où il pend bientôt, tel un pantin brisé. Le nordique est déjà penché sur vous, en train de défaire vos liens. Sitôt ces derniers dénoués, vous lui prenez sa lame et bondissez avec un feulement de rage vers Kolonaki : le prêtre est plaqué au mur, les yeux dilatés à la perspective du sort qui l'attend.

- Arrière ! Je... Je suis au service des dieux !

- Tu ne fais que te cacher derrière eux, les mains rouges de sang... Je ne leur recommanderai même pas ton âme pourrie...

Votre lame s'enfonce dans le ventre du prêtre et remonte vers le coeur, tranchant chair, tendons et veines. Kolonaki a un hoquet violent, ses yeux se révulsent, sa bouche s'ouvre toute grande mais aucun son n'en sort. Les mains potelées s'agrippent à vos épaules puis le corps déjà flasque s'affaisse lentement avant de s'immobiliser aux pieds de la statue du dieu-gorille, dans une mare de sang.

Rendez-vous au [417](#).

225

Vos réflexes sont suffisants pour vous éviter une mort certaine mais pas assez pour empêcher le trait de vous blesser, cruellement, à l'épaule. Brûlure, giclée de sang, douleur, engourdissement (Vous perdez 3 points de vie)... Vous roulez à terre avec un gémissement involontaire, le dernier des trois frères recharge son arme... et s'effondre, le crâne ouvert jusqu'aux dents, dans une mare de sang et de cervelle. Sans attendre, Ronan repousse le corps et s'agenouille devant vous, déchirant une bande de tissu de sa tunique pour la rouler en boule contre votre épaule.

- Pas joli, joli... Je devrais pouvoir étancher le saignement mais la blessure est profonde... Je vais essayer de panser ça, ne bouge pas.

Si vous avez une petite boîte en or, prise à un homme-buffle aux chutes de Mavugu, rendez-vous au [130](#).

Sinon, rendez-vous au [431](#).

Vous vous détournez de votre adversaire mort pour voir que la bataille a tourné en votre faveur : démoralisés, les membres de Ceux qui vivent dans l'Ombre se sont enfuis et les fidèles de Gorulga battent en retraite sous les assauts furieux de Golgota et des siens. L'homme-buffle vous rejoint bientôt, imposante et formidable silhouette, le poil hérissé, les cornes rouges de sang, son lourd marteau de guerre souillé en main. Derrière lui vient Ronan qui titube en jurant, blessé à la cuisse.

- Hé bien femme, ne t'avais-je pas dit que je n'oublierai pas ton geste ? Dès que rétabli, j'ai appris qui tu étais et quelle était ta quête. J'ai alors rassemblé plusieurs clans autour du mien et nous sommes partis pour Maliki afin de te prêter main-forte. Quand nous sommes arrivés, les gardes avaient abandonné leur poste, ils s'agitaient tous au pied de cette tour, comme des déments... Je comprends pourquoi maintenant. Tu es décidément une vraie guerrière ! Et tu as su en plus te faire un allié de Celui qui vient de loin !

- Plus tard, plus tard... grommelle Ronan en pensant maladroitement sa blessure. Ils vont revenir à l'assaut, il ne faut pas rester là. Venez, je sais où se trouvent les appartements de Kolonaki.

Protégés par les farouches guerriers-buffles, courbés sous la pluie battante, vous suivez le nordique à travers les jardins détrempés et fumants, à la lueur des éclairs.

Rendez-vous au [191](#).

Haletante, vous reculez jusqu'au mur et allumez fébrilement la petite lampe d'argile. Le bruit du combat a réveillé toute la maison, des pêcheurs aux yeux embués de sommeil se répandent dans la chambre, caquetant et gesticulant. Négligeant toute cette agitation, vous vous penchez sur le corps de votre assaillant, levant la lampe. Un homme noir, grand et bien dessiné, le crâne rasé et uniquement vêtu d'un pagne. Sur son front large et bas est peint en rouge un étrange symbole, comme une flamme d'un écarlate sombre. Autour de vous, un silence terrifié s'est abattu, certains des pêcheurs claquent des dents et frissonnent sous leur châte. Leur chef murmure alors :

- La marque de Ceux qui vivent dans l'Ombre, les dieux nous protègent ! Le symbole de la flamme... Et rouge, ce qui indique que cet homme était un chef parmi cette sombre confrérie...

Si Mélycinte le baladin vous a parlé de Ceux qui vivent dans l'Ombre, rendez-vous au [3](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [182](#).

Un cri vous réveille au milieu de la nuit, un hurlement plutôt, exprimant une horreur éperdue et se brisant net. S'y ajoutent des tambours et une exclamation sourde, exprimant

une satisfaction sinistre. Vous sortez précipitamment de votre case, les villageois sont dehors eux aussi, inquiets et mal réveillés, certains tenant torches et gourdins.

- Cela vient de la Colline aux Singes, s'exclame l'un d'eux, tendant le bras vers l'est. Il se passe quelque chose là-bas !

- Que les dieux nous viennent en aide, murmure le chef avant d'ordonner que tous les jeunes gens restent éveillés et montent la garde.

Le reste de la nuit se déroule sans incidents mais ce demi-sommeil tendu et nerveux ne vous apporte guère de repos (vous regagnez néanmoins 3 points de vie). Au matin, voilà remerciant ces braves gens pour leur accueil et reprenant votre route. Au fil des heures, l'atmosphère change, de façon subtile : un silence pesant s'étend sur la forêt, plus de chants d'oiseaux, ni de cris de singes... La lumière se voile, s'assombrit, prenant une teinte sinistre... Alors que le jour décline, écartant les branchages, vous découvrez enfin votre but...

Rendez-vous au [190](#).

229

Autour de vous, les autres spectateurs se retirent également, les yeux emplis d'un regard exalté, visiblement comblés par le spectacle auquel ils viennent d'assister. Vous ignorez quelle en était la signification et vous en moquez, tout ce qui vous importe est de sortir d'ici. Il y a tant de monde que vous n'avez aucune peine à quitter les lieux en toute discrétion. D'abord perdue dans un labyrinthe de souterrains mal éclairés, vous ne tardez pas à rejoindre le couloir où vous vous trouviez tantôt. Décidée à ne pas perdre de temps, vous vous hâtez vers la fameuse double porte, dans le mur du fond. Jamais vous n'avez vu tel ouvrage... Suffisamment épaisse pour résister à la charge d'un éléphant, elle est dotée d'une serrure imposante, à nulle autre pareille : trois anneaux de métal richement ouvragés, un petit, un moyen encerclant le premier et un grand encerclant les deux autres. Chacun est divisé en sections, ces dernières contenant chacune un symbole gravé dans le métal. Un examen attentif vous amène à penser que ces trois anneaux ornés de signes tournent, un peu comme une molette. Il doit falloir tourner chacun jusqu'au symbole prévu et, lorsque les trois symboles se retrouvent alignés verticalement, le mécanisme d'ouverture doit se déclencher. Assurément, un tel ouvrage est unique dans tout Shamanka ! Ce qui n'arrange pas vos affaires : vous n'avez aucune idée des trois symboles à aligner pour ouvrir cette maudite porte. Découragée, vous apercevez alors, parmi les ciselures couvrant le panneau, un trou de serrure, assez large, foré dans le métal noir. Dieux, voilà votre chance : il s'agit sans doute d'un système de secours, la porte doit s'ouvrir avec une clef en cas d'urgence ou si le système à combinaison se grippait...

Si vous possédez une clef en métal noir, rendez-vous au [188](#).

Rendez-vous au [71](#).

230

Alors que vous longez les murs de la forteresse, vous demandant comment entrer, un bruit

attire votre attention et vous vous retournez. Sur la route qui monte vers le château, deux buffles peinent, luisant de sueur sous le ciel lourd et gris, tirant un chariot bâché conduit par un grand noir maigre au crâne rasé, enveloppé d'un manteau de laine, fouet en main. A l'arrière, vous discernez une silhouette imposante, celle d'un homme assis en tailleur, drapé de rouge, fumant une longue pipe. L'attelage approche de la forteresse et ne va pas tarder à arriver à votre hauteur.

Allez-vous attendre les nouveaux arrivants (rendez-vous au [31](#)) ?

Ou préférez-vous vous dissimuler et les laisser passer (rendez-vous au [119](#)) ?

231

Vous êtes distraite de vos pensées par votre voisin le plus proche : les cavaliers sont en train de faire tourner une pipe au petit fourneau empli d'un mélange à l'odeur âcre et on vous la tend avec un sourire. Malgré vos réticences, vous pensez qu'il serait malvenu de refuser et la prenez pour en porter l'extrémité à vos lèvres.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total de volonté, rendez-vous au [310](#). Si ce résultat est supérieur à votre total de volonté, rendez-vous au [56](#).

232

Vous racontez à Monophi ce rêve obscène où vous êtes poursuivie par ce gorille monstrueux. Alors qu'il s'apprêtait à quitter la chambre, le vieil homme se retourne vers vous, sourcils froncés.

- Alors cela veut dire que Kolonaki t'a envoûtée ma reine. Il s'est insinué dans ton esprit et tente, par ces visions, d'affaiblir ta volonté pour te soumettre à la sienne.

Avec un frisson, vous demandez à Monophi s'il peut vous venir en aide mais le noble vieillard secoue la tête :

- Hélas non, mes connaissances ne sont pas assez étendues pour briser un envoûtement. Le seul moyen de t'en libérer sera de tuer Kolonaki. Bonne nuit ô reine.

Restée seule, vous avez du mal à vous endormir, redoutant la venue de nouveaux cauchemars. Heureusement, rien de tel ne se passe. Au matin, après une nuit de repos, votre décision est prise et vous voilà prête à prendre la route des Grandes Collines pour rejoindre la forteresse de Maliki. Vous avez bien pensé retourner à Gambuju pour y rassembler vos guerrières mais le temps vous manque et il serait trop voyant, trop peu discret de traverser Shamanka avec des centaines de femmes en armes. Mieux vaut agir vite et avec discrétion. Vous vous remettez donc en route, accompagnée par les bénédictions des bons prêtres (si vous aviez perdu votre arme, les religieux vous en offrent une, équivalente, laissée là par un voyageur de passage). Le lac Muru se déploie, fumant et embrumé en ce matin humide, quelques barques aux allures de fantômes glissant sur ses eaux bleues-grises parmi les hérons endormis. Vous longez ses rives un moment, sous un ciel bas et délavé, froissant la végétation mouillée, puis obliquez vers le nord. Au fil des heures, le paysage change, un soleil vif monte dans un ciel d'un bleu dur. Les fourrés de roseaux et de papyrus emplis d'oiseaux laissent place à un sol sec et poussiéreux, une

herbe haute et sèche qui crépite au soleil. Des troupes de buffles aux cornes recourbées vous regardent passer avec indifférence, le muflon lustré de bave... De minces et gracieuses girafes déploient leurs longs cous vers les hautes branches des acacias... Un tambour invisible bat à travers la brousse, comme un cœur régulier... Plus loin, un groupe de zèbres s'ébroue et s'agite, sans doute effrayé par un prédateur aux aguets tapi dans les hautes herbes. Alors que le jour décline et que le ciel s'enflamme, vous discernez, surprise, le contour de murailles imposantes et de tours majestueuses se profilant au loin...
Rendez-vous au [2](#).

233

Vous vous écartez du corps de votre adversaire qui fixe le ciel sans le voir, une mare écarlate s'élargissant autour de lui. Puis, avec un haussement d'épaules, vous vous détournez et reprenez votre route. Dans le courant de la matinée, vos sens exercés vous mettent en alerte : des bruits de pas précipités, des branchages brisés, une respiration haletante... Dissimulée dans la végétation, vous voyez avec surprise cette dernière s'ouvrir sur un couple inattendu... Un homme et une femme noirs, liés au poignet par une corde, qui avancent en titubant de fatigue, visiblement à bout de souffle. Leurs peintures tribales se sont délavées sous l'effet de la sueur, leurs membres sont couverts de griffures, d'entailles... Ils portent aussi la marque du fouet sur leur dos et leurs épaules... La femme s'effondre soudain et reste immobile, son compagnon penché sur elle la secouant avec désespoir, l'encourageant d'une voix où l'émotion se mêle à la panique. De là où vous êtes, vous réalisez que l'inconnue, visiblement exténuée, a succombé à ses blessures et à l'épuisement. Des cris, le martèlement de pas, des silhouettes qui se dessinent à travers les arbres... L'homme se redresse et tente frénétiquement de se libérer du lien qui le relie à sa défunte compagne, en vain.

Si vous intervenez pour l'aider, rendez-vous au [242](#).

Si vous ne voulez pas vous en mêler, rendez-vous au [309](#).

234

Rêves de sang, cauchemars, visions fantastiques et terrifiantes... Ce rire obscène... Course éperdue à travers un monde nébuleux, poursuivie par ce gorille monstrueux aux yeux rouges... Vous vous réveillez en sursaut, haletante, la poitrine oppressée, allongée dans l'herbe épaisse. Engourdie, choquée, vous relevez la tête pour réaliser que l'arbre où vous aviez trouvé refuge est loin là-bas. La jungle est étrangement silencieuse, une lune indifférente et haute blanchit les frondaisons... Ebranlée, vous tentez de vous calmer mais en vain, replongeant dans un demi-sommeil chaotique et fiévreux. Au matin, vous vous remettez en route d'un pas hésitant, les yeux cernés (vous perdez 1 point de volonté et 1 point de vie).

Dans le courant de la matinée, vos sens exercés vous mettent en alerte : des bruits de pas précipités, des branchages brisés, une respiration haletante... Dissimulée dans la végétation, vous voyez avec surprise cette dernière s'ouvrir sur un couple inattendu... Un

homme et une femme noirs, liés au poignet par une corde, qui avancent en titubant de fatigue, visiblement à bout de souffle. Leurs peintures tribales se sont délayées sous l'effet de la sueur, leurs membres sont couverts de griffures, d'entailles... Ils portent aussi la marque du fouet sur leur dos et leurs épaules... La femme s'effondre soudain et reste immobile, son compagnon penché sur elle la secouant avec désespoir, l'encourageant d'une voix où l'émotion se mêle à la panique. De là où vous êtes, vous réalisez que l'inconnue, visiblement exténuée, a succombé à ses blessures et à l'épuisement. Des cris, le martèlement de pas, des silhouettes qui se dessinent à travers les arbres... L'homme se redresse et tente frénétiquement de se libérer du lien qui le relie à sa défunte compagne, en vain.

Si vous intervenez pour l'aider, rendez-vous au [242](#).

Si vous ne voulez pas vous en mêler, rendez-vous au [309](#).

235

Vos réflexes ne sont pas assez prompts : alors que vous vous jetez au sol, une douleur vive vous brûle le flanc à trois reprises, comme la caresse mortelle d'une lame de rasoir. Vous tombez dans l'herbe épaisse, portant les mains à votre côté, irradié d'une intense brûlure, pour les retirer mouillées de sang (vous perdez 2 points de vie). Les projectiles inconnus venaient du côté opposé... Par les dieux, ils sont plusieurs... L'instant suivant, une silhouette menaçante surgit de la pénombre, la lune éclairant un poignard haut levé... Votre adversaire est doté de 19 points de vie, vous touchera avec un 5 minimum et son arme à large lame inflige + 2 points de blessure supplémentaires. De votre côté, étant mains nues, vous devrez obtenir un 6 minimum pour l'atteindre et n'infligerez que les blessures indiquées par les dés.

Au bout de deux assauts, rendez-vous au [393](#).

236

Face aux pouvoirs d'hypnose de votre adversaire, votre esprit assiégé puise au plus profond de lui-même, au cœur de la volonté et de l'orgueil indompté de dizaines de reines ayant occupé le trône d'ivoire. Avec un cri de rage, vous parvenez à briser l'enchantement et à vous rejeter en arrière, hors de portée de ce regard de serpent. Titubante, encore confuse, vous tentez de reprendre vos esprits alors que Kolonaki dégage un poignard et s'avance, décidé à jouer sa dernière carte. Un cri retentit brusquement, l'éclair bleuté de l'acier précède le craquement des os, le bruit mat de la chair tranchée et le prêtre s'effondre en beuglant comme un buffle à l'agonie, une mare de sang s'élargissant rapidement sous lui. Vous tournez la tête pour découvrir Ronan, glaive en main.

- J'ai mis du temps à vous rejoindre avec cette cuisse blessée, la peur donnait des ailes à ce porc et tu coures comme une gazelle ma fille. Mais je suis arrivé à temps dirait-on.

Vous restez sans répondre, vous avançant pour contempler le corps inerte avec un mélange

de soulagement et de frustration. Comme si votre compagnon vous avait volé votre victoire quelque part...

Rendez-vous au [359](#).

237

Vous avez débusqué et abattu deux des frères, mais vous ignorez que Ronan a intercepté le troisième. Ce dernier, en route pour Maliki, a croisé le chemin du guerrier blond à la peau claire qui l'a envoyé en Enfer. Les trois frères ne sont plus désormais, leur sinistre confrérie ne renaîtra pas, ce qui vous procure un avantage certain pour la suite des évènements.

Rendez-vous au [87](#).

238

Avec une exclamation de mépris, vous balancez votre arme et elle heurte le pêcheur au crâne, le faisant tomber lourdement dans l'herbe, du sang coulant de son visage. Vous vous attendiez à voir l'homme s'enfuir ou céder mais il se relève avec un juron ordurier et se précipite sur vous, poignard brandi.

Ce pêcheur frappe avec un 6 minimum et son poignard tranchant inflige + 1 point de blessure supplémentaires. Nerveux et endurci par une vie de labeur, il est doté de 17 points de vie.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [64](#).

239

Malgré vos caresses et gestes mesurés, le cheval s'effarouche et se dérobe lorsque vous tentez de l'enfourcher, avant de s'éloigner. Déçue, vous reprenez votre long périple mais bientôt, l'épuisement vous gagne. Contrairement aux jungles du sud, ici, il n'y a pas d'ombre et le soleil est plus ardent. En ces plaines infinies, il ne chauffe pas, il brûle. La saison sèche culmine, Shama, la saison du feu sous la peau, de la poussière qui couvre les chemins, de l'air épais qui vibre dans les brumes de chaleur... Plus aucun animal en ces heures... Vous pourriez être seule au monde, dans un monde consumé, au parfum de fournaise, où même votre haleine semble brûlante. Vous faites halte un long moment, accablée, à l'abri d'un baobab providentiel, massant vos pieds meurtris et contusionnés (cette longue marche sous le soleil ardent vous coûte 2 points de vie). Ce n'est qu'une heure plus tard, alors que la chaleur décline enfin, que se dessine au loin la ligne sombre d'épais remparts...

Rendez-vous au [2](#).

Alors que vous vous débattez, votre main se referme soudain sur la poignée de la dague que le colosse porte au côté. Empoignant l'arme, vous frappez de toute vos forces. Un cri de douleur retentit, votre ravisseur vous lâche brusquement et titube, la main pressée à son flanc. Au premier coup d'œil, vous vous rendez compte que vous ne l'avez blessé que superficiellement : la lame a glissé sur sa large ceinture, ne faisant que lui érafler les côtes. Avant que vous ayez pu vous redresser, le spadassin vous saisit brutalement par les cheveux et des étincelles jaillissent devant vos yeux.

- Chienne ! Tu vas me payer ça !

Une gifle incroyable, tout se met à tourner et vous partez en arrière, heurtant violemment le mur (vous perdez 2 points de vie). L'instant suivant, Kumbanigash s'approche avec un rire obscène tandis que vous vous recroquevillez, tout votre corps frémissant d'horreur devant ce qui se profile... Une lueur bleutée, le bruit mat de la chair tranchée... Le corps s'affaisse lentement, ruisselant de sang, le crâne ouvert, et roule au sol. Stupide jusqu'au bout, il est mort sans comprendre.

- Ronan !

Le guerrier blond au teint d'ivoire n'a plus rien de chaleureux ou jovial. Cheveux et barbe hérissés, les yeux flamboyant et le visage déformé par un rictus, il se dresse au-dessus du corps étendu, couvert d'entailles, de meurtrissures et de sang séché, lame au poing. La fureur qui éclaire ses yeux gris semble s'apaiser quand il pose son regard sur vous.

- Tout va bien petite ?

Vous lui racontez rapidement ce qui s'est passé et il hoche la tête.

- Je suis revenu à moi alors que les chiens noirs de Kolonaki m'emmenaient à travers les couloirs, sans doute à quelque salle de torture. Ces imbéciles étaient si sûrs d'eux qu'ils ne m'avaient même pas ligoté... Ils auront tout le temps de regretter leur négligence. En Enfer... Après m'être débarrassé d'eux, je cherchais à retrouver mon chemin et j'ai entendu des éclats de voix. Tiens, voici pour toi.

Le guerrier arrache au corps de Kumbanigash la peau de léopard qu'il portait et vous la tend. Vous vous en drapiez rapidement et prenez également le lourd poignard du spadassin (cette arme vous permet d'atteindre votre adversaire avec un 5 minimum et de lui infliger + 3 points de blessure supplémentaires). Alors que vous vous apprêtez à quitter les lieux, votre main se pose sur le bras de votre compagnon :

- Kolonaki. Il est à moi. A moi seule, tu entends ?

- Comme tu voudras ma belle, répond le guerrier avec un rire mauvais.

Rendez-vous au [69](#).

La stupéfaction se lit sur le visage des autres hommes-buffles et il y a un moment comme suspendu pendant lequel ils vous observent avec silence et incrédulité. Puis, lentement, ils reculent et se détournent, retournant vers les rives pour disparaître sous les frondaisons de

la forêt. Reprenant souffle, vous vous penchez pour examiner le grand corps immobile léché par les eaux. A sa ceinture, vous découvrez une petite boîte ronde en or, passée à un lien de cuir. Une fois ouverte, elle révèle une sorte de poudre brun doré, à l'odeur agréable (vous pouvez garder cette petite boîte avec vous si vous le désirez). Avec effort, vous poussez le corps de l'Anka et le voyez tomber à travers les chutes avec un sourire de satisfaction non dissimulé. Reprenant votre route, vous progressez rapidement et sans encombres pour atteindre les rivages du lac Muru alors que le couchant embrase le ciel. Si vous êtes à la recherche de Monophi, rendez-vous au [369](#). Si c'est le Talmundin que vous cherchez, rendez-vous au [186](#).

242

L'inconnu reste stupéfait en vous voyant surgir des fourrés et accourir vers lui. A votre vue, il se répand en un flot de paroles auxquelles vous ne comprenez rien mais se laisse faire quand vous lui saisissez le poignet pour l'aider. Diable, ces maudites cordes tressées sont solidement nouées. Pressée par le temps, vous dégainez votre arme et tranchez la corde. Au même moment, des silhouettes imposantes se dessinent à travers les arbres. Des Ankas, les hommes-buffles, impossible de se méprendre... Ils se révèlent impressionnants, avec leur corps d'homme, leur tête de buffle au regard terriblement humain, surmontée de deux cornes épaisses et recourbées... Le poitrail large et velu, les membres solidement musclés, la peau tannée comme du vieux cuir, ils se découpent dans la lumière vert sombre avec leurs ornements barbares d'os, de fer et de bronze, imposants minotaures de la jungle. Aussitôt, celui à qui vous êtes venu en aide vous saisit par le poignet et vous entraîne. Prise de court, ne sachant pas vraiment pourquoi vous êtes intervenue dans cette affaire, vous lui emboîtez le pas à travers la végétation épaisse. Derrière vous, un beuglement sourd retentit et une trompe d'ivoire résonne sous les frondaisons. Ils vous ont vu... Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total de furtivité, rendez-vous au [204](#). Si ce résultat est supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [13](#).

243

Sur le point de partir, vous parlez à Timkat de cet envoûtement et le sage réfléchit un moment.

- Kolonaki a posé sa marque sur ton esprit, le sceau du gorille. Je peux tenter de t'en délivrer, mon maître Akram m'a enseigné comment procéder autrefois. Mais il te faudra être forte... Suis-moi ma reine.

Vous quittez la case, le sage vous précédant, le fauve au noir pelage aussitôt réveillé et le suivant comme son ombre. Un peu plus loin, il s'arrête devant un espace nu, où affleure la terre rouge et vous invite à vous y allonger, après vous être entièrement dévêtue. Une fois en place, le sage trace à la craie blanche un vaste cercle autour de vous avant d'y rajouter d'étranges symboles tout en psalmodiant une incantation mystérieuse. Rien ne se passe, vous restez étendue, le corps chauffé par le soleil, ce dernier éclatant en tâches rouges sous

vos paupières. Puis la lumière se voile soudain, le vent se lève, la panthère grogne et s'agite...

- Ne bouge pas. Et surtout, quoiqu'il arrive, n'ouvre pas les yeux.

Bientôt, vous sentez un mouvement, un déplacement d'air, votre corps se met à vibrer, bouger, comme assailli par des forces inconnues, immatérielles mais bien réelles. Le vent siffle de plus en plus fort, l'obscurité est complète, vous pouvez le sentir sous vos paupières closes. Que se passe-t-il ? Vous vous sentez soudain écartelée par des forces dépassant votre compréhension, comme si des courants contraires vous ballotaient...

Comme si un groupe de démons se disputait votre corps, votre tête roule de droite à gauche, vos hanches se soulèvent, la nausée vous envahit...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de volonté, rendez-vous au [183](#).

Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total de volonté, rendez-vous au [371](#).

244

Vous glissant dans l'ombre des murs, vous parvenez rapidement au pied de ces derniers, détachant le grappin de votre ceinture avant de lever la tête. Diable, ces remparts sont vraiment hauts et votre longueur de corde bien courte... Il va vous falloir être adroite... Heureusement, le jour décline et un orage gronde au loin, le ciel s'obscurcit rapidement, ce qui vous avantage pour dissimuler votre présence.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [54](#). Si le résultat est égal ou supérieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [346](#).

245

Après un rapide regard à la ronde, vous ôtez vos vêtements raidis de sueur avant d'entrer dans l'eau fraîche. Vous vous baignez longuement et lorsque vous émergez de l'eau, reposée, la nuit est tombée. Une nuit sombre, humide. Frissonnante, vous cherchez de quoi faire du feu et vous figez : non loin, la lueur d'un foyer est visible, quelqu'un s'est installé là. Préférant savoir à quoi vous attendre, vous vous approchez en silence et ne tardez pas à découvrir un véritable bivouac... Une petite tente est montée sous le couvert des figuiers, un feu brûle devant et une cassolette en métal est suspendue au-dessus des flammes, dégageant des vapeurs lourdes et entêtantes. A proximité se trouvent posées une sacoche en cuir de buffle et une couverture sur laquelle un homme repose, visiblement endormi. C'est un colosse, la peau aussi noire que l'ébène, ses muscles puissants luisant au clair de lune. Il est étendu, drapé d'une cape en laine, tenant un poignard contre lui dans la main droite. Alors que vous vous approchez discrètement, une odeur forte vous tourne la tête et vous la reconnaissez aussitôt : celle du lotus pourpre, une fleur au suc hallucinogène qui pousse dans les puits abandonnés de Gambuju ou de Méroé. Les Amazones se méfient depuis longtemps des vapeurs de la "fleur des rêves", censées provoquer des visions et des rêves fantastiques mais donc l'abus peut conduire à la mort. Qui est donc cet étrange dormeur, plongé sous le voile de rêves nébuleux et inconnus provoqués par la drogue ? C'est alors que la lune se lève et éclaire un médaillon en argent représentant une tête de

gorille, passé à une chaînette, posée dans son autre main ouverte. Le dormeur ne bouge pas, sa respiration est régulière mais trop profonde pour que son sommeil soit naturel. Ce médaillon vous intrigue...

Si vous voulez tenter de le dérober, rendez-vous au [334](#).

Sinon, rendez-vous au [411](#).

246

Alors que vous suivez ces traces, une hypothèse commence à prendre forme dans votre esprit. Djebel a réussi à fuir Gambuju après que vous ayez ordonné l'exécution des siens et les Anaptis portent des bottes. Se pourrait-il que ces traces lui appartiennent ? Et ces autres, plus petites, visiblement des pieds de femme... Une supposition de plus en plus évidente s'impose à vous tandis que vous progressez dans la pénombre verte et odorante. Des traces de sang récentes, des branchages brisés, viennent bientôt renforcer vos soupçons. Mais en attendant, vous vous éloignez de plus en plus de votre chemin et le temps vous est précieux.

Si vous décidez de poursuivre, rendez-vous au [335](#).

Si vous jugez préférable d'abandonner et de revenir en arrière, rendez-vous au [137](#).

247

Le panneau vole enfin en éclats, vos alliés trébuchant les uns sur les autres dans leur hâte. Mais il est trop tard, l'incantation est terminée et devant vous, se dresse la statue du dieu-gorille, imposante et terrible, golem de pierre animé d'une vie magique et impure. Les yeux rouges et brûlants, la démarche un peu raide, elle approche, ses formidables poings serrés. Kolonaki s'est plaqué contre le mur, le visage déformé par une joie mauvaise, et tend un bras replet vers vous :

- Tue-les ! Tue-les tous !

Vous reculez, frémissements, un frisson vous parcourant l'échine. Puis Golgota affirme sa prise sur son lourd marteau de guerre et pousse un grondement sourd avant d'entraîner les siens à l'assaut.

Le monstrueux golem est doté de 25 points de vie et ses poings formidables infligent + 3 points de blessure supplémentaires. Par contre, lent et lourd, il se déplace lentement et aura besoin d'un 7 minimum pour vous toucher. De votre côté, vos alliés, épuisés et blessés, sont dotés de 20 points de vie, frappent avec un 5 minimum et les marteaux de guerre des Ankas infligeront + 2 points de blessure supplémentaires. Ils attaquent les premiers.

Si vous êtes vainqueurs, rendez-vous au [174](#).

- Ils m'ont attaqué, ces chiens... Les tueurs de Ceux qui vivent dans l'Ombre. Ils ont attaqué le village noir où je me reposais, avant de remonter vers le nord. Ils ont surgi dans la nuit, le poignard en main, se glissant comme des assassins sous les étoiles, escaladant la palissade... Le chef de ce village avait refusé de jurer allégeance au dieu-gorille quelques jours plus tôt. Nous les avons repoussés mais beaucoup de braves l'ont payé de leur vie hélas.

- Et après ? demandez-vous.

Un sourire mauvais éclaire le visage de votre interlocuteur, effaçant toute trace de jovialité.

- On ne m'attaque pas impunément ma reine... J'ai pris la direction de Maliki au lever du jour, bien décidé à trouver Kolonaki et lui régler son compte. Mais ses hommes m'ont intercepté peu de temps après mon entrée dans la forteresse. Ce chien de prêtre a pourtant ordonné de m'épargner : il préférerait m'asservir plutôt que me tuer, espérant me convertir à sa cause et se servir de mon influence sur les tribus noires pour les rallier à lui. Le guerrier désigne du menton le vaste jardin en contrebas, sur lequel la pluie commence à tomber et où de nombreuses silhouettes s'agitent :

- Il m'a envoyé ici, dans ce jardin qu'il utilise pour briser la volonté de ceux dont il veut se servir. Les droguant et leur prodiguant toutes les voluptés, tous les plaisirs, afin d'abolir leur volonté, de leur faire oublier jusqu'à qui ils sont... Une fois ses victimes plongés dans le désœuvrement, il les conditionne et modèle leur esprit comme de la cire tiède entre ses mains... Les dieux soient loués, j'ai réussi à résister et à m'enfuir après en avoir tué quelques-uns. Les gardes me poursuivaient, je cherchais à leur échapper quand nous nous sommes rencontrés. Comme je te l'ai dit, en te voyant, j'ai compris qui tu étais et j'ai pensé que nous aurions plus de chances à deux, non ?

La question est ponctuée d'un sourire et d'un clin d'œil qui vous agacent légèrement. Mais celui que vous avez en face de vous n'est pas n'importe qui... Et de toute façon, maintenant, vous êtes dans le même sac de vipères tous les deux. Mettant de côté votre orgueil, vous regardez autour de vous.

Si Golgota, l'homme-buffle, vous a fait serment de vous venir en aide un jour, rendez-vous au [380](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [324](#).

- Et toi ? demandez-vous.

- Moi ? J'ai fui les flammes et ce rouge carnage. Aujourd'hui encore, je sens la fumée, le sang qui colle à ma peau, j'entends les hurlements, les cris... Dans ma fuite à travers les rues, je suis tombé et suis resté inconscient. A mon réveil, j'étais étendu ici même. Les noirs m'aimaient et me respectaient, un groupe qui fuyait la ville m'a vu, m'a reconnu et m'a emmené. Libres désormais, ils regagnaient leur village et m'y ont porté, me soignant et me veillant les deux jours où je suis resté inconscient.

- Et tu es resté ?

- Et où aurais-je pu aller ? Méroé n'est plus qu'une ville fantôme, une cité perdue. Je suis resté et ils m'ont accepté. Je vis ici, parmi eux, désormais. Je survis plutôt... Je ne suis qu'un fantôme, un souvenir d'un autre monde, d'un autre temps. Les journées se suivent et se ressemblent, identiques et vaines. Alors chaque nuit, je m'évade... Chaque nuit, les

vapeurs du lotus pourpre m'emmènent, me ramènent à ces matins radieux où j'arpentais, insouciant, les jardins aux jacarandas mauves et aux acacias bleus... Ne reste pas là femme, rejoins le monde des vivants, rejoins la lumière... Moi, je ne suis plus qu'une ombre, un souvenir...

La voix s'est progressivement tue, chargée d'une tristesse infinie, d'un sourd mal de vivre. Vous avez devant vous le seigneur Néroli, seul survivant d'un monde disparu, qui n'est plus que légende désormais. Cet homme est encore jeune, fort et beau, mais a vu la chute et la fin de tout ce qui était son monde et n'attend plus rien, sinon la mort peut-être, comme une délivrance. Et vous priez fugitivement Yelaya de vous épargner un sort semblable, de voir un jour Gambuju finir ainsi. Néroli s'est endormi, renversé sur ses coussins, une larme brillant sur sa joue, un sourire triste aux lèvres. Troublée, vous quittez les lieux en silence et regagnez votre case.

Rendez-vous au [173](#).

250

Le fleuve s'élargit bientôt et s'ouvre sur la vue impressionnante du lac Muru. La plus grande étendue d'eau douce de Shamanka se déploie devant vous, ses eaux profondes semblant d'or sombre dans la lumière du couchant. Ses rives se profilent, noires sous un ciel rouge, des dizaines, des centaines d'oiseaux et d'échassiers s'envolent, dans un tourbillon de plumes et d'éclaboussures. Ici et là, des barques à voile triangulaire, conduites par des pêcheurs à demi-nus parés de coquillages, la peau brune et peinte, rejoignent les rives. De place en place, de petites îles se dessinent, chacune ornée d'une chapelle, certaines d'un monastère blanchi à la chaux, bordé de quelques cultures et d'un quai où se balancent des pirogues. Les ombres s'étendent, l'obscurité grandit, il va falloir songer à trouver un abri pour la nuit, quitte à devoir supporter la compagnie des mâles... Si vous voulez aborder au monastère le plus proche et y demander l'hospitalité, rendez-vous au [35](#).

Si vous cherchez le gîte dans l'un des nombreux villages de pêcheurs bordant la rive, rendez-vous au [108](#).

Si vous êtes à la recherche de Monophi, rendez-vous au [329](#).

251

Vous reculez lentement, trousseau de clefs en main, avant de finalement fixer ce dernier à votre ceinture et de vous détourner. D'abord stupéfait, le guerrier captif éclate en imprécations virulentes :

- Garce traîtresse ! Tu te crois donc suffisamment forte pour te sortir de cette forteresse dont tu ne sais rien ? A ta guise et que les dieux te maudissent !

Haussant les épaules, vous quittez rapidement les lieux par un escalier étroit dont les marches mènent à une porte aux trois barres d'airain. Une fois le panneau entrebaillé, vous jetez un oeil : la porte donne sur la cour intérieure de la forteresse. Sous un ciel noir et menaçant, vous comptez nombre de guerriers de différentes tribus en train de bavarder ou

fraterniser tandis que les serviteurs déchargent chariots et montures. Au loin, le tonnerre gronde sur les collines, un vent furieux fait ondoyer les coiffes de plumes et les amples manteaux. Que font tous ces hommes ici ? Vous reconnaissez les ornements et peintures de nombreux clans qui, d'ordinaire, se livrent une guerre farouche. Pourtant, les voilà bavardant et visiblement alliés. De toute évidence, une autorité supérieure est à l'œuvre ici, suffisamment forte pour unir ces tribus en un seul ensemble. Très vite, il vous apparaît qu'il vous faudra traverser la cour pour rejoindre le bâtiment principal du château... Vous coulant le long des murs, vous longez les murailles imposantes, tentant de vous fondre dans la pénombre.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [341](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [146](#).

252

Vous vous éveillez avec le jour, salué par un concert de cris, jappements et autres bruits. Sautant au pied de votre refuge, vous reprenez votre route sans attendre. Dans le courant de la matinée, vos sens exercés vous mettent en alerte : des bruits de pas précipités, des branchages brisés, une respiration haletante... Dissimulée dans la végétation, vous voyez avec surprise cette dernière s'ouvrir sur un couple inattendu... Un homme et une femme noirs, liés au poignet par une corde, qui avancent en titubant de fatigue, visiblement à bout de souffle. Leurs peintures tribales se sont délayées sous l'effet de la sueur, leurs membres sont couverts de griffures, d'entailles... Ils portent aussi la marque du fouet sur leur dos et leurs épaules... La femme s'effondre soudain et reste immobile, son compagnon penché sur elle la secouant avec désespoir, l'encourageant d'une voix où l'émotion se mêle à la panique. De là où vous êtes, vous réalisez que l'inconnue, visiblement exténuée, a succombé à ses blessures et à l'épuisement. Des cris, le martèlement de pas, des silhouettes qui se dessinent à travers les arbres... L'homme se redresse et tente frénétiquement de se libérer du lien qui le relie à sa défunte compagne, en vain.

Si vous intervenez pour l'aider, rendez-vous au [242](#).

Si vous ne voulez pas vous en mêler, rendez-vous au [309](#).

253

Le retardataire rejoint bientôt le groupe. Prudente, vous préférez attendre encore un moment et faites bien : deux autres de ces mystérieux personnages apparaissent soudain, ayant visiblement fait marche arrière pour voir ce que faisait leur camarade. Ce dernier baisse la tête sous les réprimandes de ses compagnons et les trois inconnus s'éloignent. Vous faites de même dans la direction opposée et ne tardez pas à parvenir au pied d'un escalier. Montant les marches, vous vous trouvez bientôt dans un long couloir au plafond voûté. Des grappes d'étranges pierres lumineuses, fixées à intervalles réguliers, baignent l'endroit d'un éclat blafard et sinistre. Avançant sans bruit, vous ne tardez pas à découvrir trois portes qui s'ouvrent sur votre gauche. Plus loin, le couloir s'achève sur une double porte aux vantaux épais, taillés dans l'ébène et ouvragés d'ivoire. La première porte est

gravée d'un symbole représentant un bol et un pilon, la seconde d'un collier clouté et la dernière ne porte aucun signe.

Vous pouvez ouvrir la première porte (rendez-vous au [259](#)).

La seconde (rendez-vous au [118](#)).

La troisième (rendez-vous au [212](#)).

Vous pouvez également délaissier ces pièces, longer le couloir et rejoindre la grande double porte. Dans ce cas, rendez-vous au [400](#).

254

La pénombre se fait plus épaisse, humide, et la pierre suintante. Avec un frisson, vous poursuivez votre descente, vous enfonçant dans les entrailles de la forteresse du gorille. Une pièce ronde, assez vaste... Un feu brûle dans l'âtre, éclairant une couche de peaux de bêtes et de couvertures ornée d'une moustiquaire dans un coin, une table, des tabourets, un grand coffre peint aux barres de métal, de la vaisselle d'argile... Un long couloir voûté qui semble desservir de nombreuses cellules, fermées par des grilles... Puant, odeur de sueur, de déjections et de crasse... Jetant un œil, vous distinguez des corps affaissés, prostrés, certains portant la marque du fouet ou du fer rouge, sans savoir s'ils sont morts ou vivants. La dernière cellule vous réserve une surprise : celui qui l'occupe est de taille médiocre mais solidement bâti (quoiqu'un peu enrobé) mais surtout sa peau est claire comme le lait, ses cheveux courts et sa barbe ressemblent à de l'or au soleil. Enchaîné à la paroi lépreuse, assis à même le sol, il semble perdu dans ses pensées, la tête inclinée sur sa robuste poitrine.

Si vous avez rencontré Ronan à Méroé, plus tôt dans votre aventure, rendez-vous au [201](#).

Si tel n'est pas le cas, rendez-vous au [49](#).

255

Votre périple se poursuit à travers cet espace ouvert, inondé de lumière, vibrant dans la chaleur. Maudissant les insectes qui vrombissent autour de vous, couverte de sueur et de poussière, vous en venez à avoir une profonde nostalgie des forêts luxuriantes de vos origines, de leurs cours d'eau immenses et de leurs vastes lacs emplis d'oiseaux et d'échassiers. Ici, tout est silencieux et d'un ennui pesant. En fin de journée, alors qu'un groupe de buffles se dirige vers un point d'eau dans un nuage de poussière d'or, un groupe de silhouettes attire votre attention : des cavaliers approchent, venant à votre rencontre. Vous pouvez décider d'attendre qu'ils arrivent à votre hauteur. Dans ce cas, rendez-vous au [38](#).

Si vous préférez faire un large détour pour les éviter, rendez-vous au [139](#).

Vous quittez rapidement le mausolée et, une fois dehors, vous dissimulez derrière une grande stèle de pierre gravée envahie par la vigne sauvage et les ronces. De là où vous êtes, vous voyez l'inconnu de dos, au-dehors, regardant autour de lui, arme au poing. Au bout d'un moment, il hausse ses larges épaules et regagne l'intérieur du bâtiment. Vous préférez néanmoins attendre et votre prudence se trouve bientôt récompensée : l'homme ressort, enveloppé d'un ample manteau au capuchon rabattu. Intriguée, vous le voyez refermer le lourd battant puis s'activer en silence pendant quelques instants. Vous en déduisez qu'il doit être en train de verrouiller la porte par quelque mécanisme secret. Puis l'inconnu monte en selle et ne tarde pas à s'éloigner. Vous restez encore cachée un long moment avant de conclure qu'il est bien parti et vous remettez en route, la tête pleine de questions.

Rendez-vous au [79](#).

Vous avez beau multiplier cajoleries et flatteries, votre invité n'en dira pas plus et vous n'insistez pas. Comme à l'accoutumée, son départ quelques jours plus tard rassemble bien des guerrières qui l'accompagnent jusqu'aux portes de la ville, lui souhaitant bonne route. Le musicien parti, la vie reprend sa routine mais au fil des jours, des nouvelles vous parviennent, des nouvelles qui ne font que confirmer ce que le musicien vous a révélé : la rumeur enfle, propagée de tribus en villages par les tambours à travers tout Shamanka. Il se passe des choses dans l'ouest, dans la région des Grandes Collines... Une menace couve, encore floue, imprécise, mais bien réelle. En cette fin d'après-midi, debout sur le toit du temple de Yelaya, vous écoutez les battements assourdis, au loin. Accroupi à vos côtés, un tambour contre lui, un esclave écoute lui aussi.

- Que dit le tambour ?

- La menace se lève dans l'ouest ma reine... Un homme fort est apparu et le sang coule, les femmes se lamentent et les dieux s'inquiètent... Des villages ont brûlé, des chefs sont morts, égorgés sur leur trône ou empoisonnés... La menace se répand vers le sud... Alors, que l'on se méfie à Gambuju !

- Envoie un message à nos sœurs de la tribu Ylassa. Remercie-les de nous prévenir.

Le visage fermé, préoccupée, vous regagnez le palais. Au loin, le ciel se couvre et un éclair de chaleur fait vibrer l'azur. La saison des pluies approche...

Rendez-vous au [308](#).

Au moment où la créature se dresse devant le prisonnier, vous poussez un cri de rage et de dégoût, jaillissez de la foule des pèlerins, brandissant votre arme et frappez ! La large lame

brise les côtes, déchire chair, tendons et muscles avant d'ouvrir le coeur en deux, dans une pluie de sang. Le singe monstrueux reste figé, yeux dilatés, refermant ses mains griffues sur la lame avant de s'effondrer à terre. La sidération est totale, nul ne bouge et vous en profitez vous dégager votre arme et trancher la corde qui retient le prisonnier. Un hurlement retentit alors, comme celui d'un animal blessé, empli de rage et de haine, le colosse d'ébène vous désigne du bras et une clameur sauvage monte de la foule. La scène vole en éclats et vous détalez avec celui que vous venez de délivrer. Des pèlerins tentent de vous barrer le passage mais ces villageois abrutis par la drogue ne sont pas de taille, vous en étalez plusieurs de solides coups de poing et vous fondez dans la nuit. Un guerrier surgit, arc en main et flèche encochée mais votre compagnon est plus prompt : il saisit une pierre et la lance sur l'archer, lui faisant éclater le crâne. L'homme part à la renverse tandis que sa flèche s'envole vers le ciel d'orage et l'ancien prisonnier s'empare de l'arc et des flèches. Des cris retentissent soudain, différents des autres, et des silhouettes souples, furtives, se glissent dans la nuit. Essoufflé, votre compagnon s'arrête et vous prend le bras :

- Les babouins mangeurs de chair humaine, les chiens de Gorulga. Ils sont après nous, s'ils nous rattrapent, ils nous submergeront.

Le bas de la colline, enfin. Dans l'obscurité, vous voyez le sentier se rétrécir entre les rochers bordés d'arbres, jusqu'à ne laisser le passage que pour une personne. Les cris se rapprochent, des yeux rouges brûlent dans la nuit...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [43](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [123](#).

La porte s'ouvre sur une petite pièce qui se révèle être l'herboristerie de la forteresse. Une quantité incroyable de plantes, baies, feuillages et graminées s'entasse sur les étagères de pierre, côtoyant flacons, pots d'onguents et autres philtres. La grande table centrale est encombrée de semblable manière, au milieu d'une foule d'ustensiles, louches, passoires, écumoirs, récipients divers. Dans le mur du fond est inséré un four devant lequel sont disposés sacs, corbeilles en raphia et une sorte de grand alambic de cuivre. Après avoir refermé la porte, vous laissez votre regard errer au hasard sur les étagères, le nez assailli par de nombreuses odeurs et senteurs. Vous prenez quelques flacons pour les examiner, ôtez le bouchon pour en humer les parfums, amer, citronné, miellé ou acide...

Si, de passage dans un monastère du lac Muru, vous avez appris d'un vieux sage la composition d'une potion de régénération, rendez-vous au [350](#).

Sinon, rendez-vous au [33](#).

Comment diable retrouver cette clef ou obtenir la combinaison dans cette forteresse ? Alors que vous réfléchissez, hésitant sur la conduite à tenir, un bruit de pas vous met en alerte et vous vous rencognez dans l'ombre. Un homme approche, un esclave à en juger par sa tenue, sa démarche lasse et le plateau qu'il porte. Au moment où l'homme passe à votre portée, vous vous emparez de lui, le plateau tombe avec fracas, votre victime se débat, affolée, mais cesse brusquement de s'agiter en sentant votre lame contre sa pomme d'adam... Vous pouvez le sentir trembler de tous ses membres, roulant des yeux affolés, ruisselant de sueur. D'une voix impérieuse, vous lui parlez de la fameuse porte, lui demandant où trouver la clef, voire la combinaison.

- Pi... Pitié Maîtresse ! Je... J'ignore la combinaison, seules...seules deux personnes la connaissent ou ont la clef...

- Qui donc ?

- Laruga et Kumbanigash, les... les deux lieutenants du seigneur Kolonaki. J'ignore où est Kumbanigash... Laruga se repose non loin, dans sa chambre. Je... Je viens de lui apporter son repas mais il dormait.

Vous ordonnez à l'esclave de vous indiquer l'endroit, ce qu'il s'empresse de faire. Et maintenant ?

Si vous assomez votre victime, le ligotez et le dissimulez dans un coin, rendez-vous au [39](#).

Si vous ne voulez pas prendre de risques et préférez le tuer, rendez-vous au [198](#).

La traversée de ces chambres vous semble durer une éternité, la tête tournée par les fortes odeurs et les senteurs acides mais vous parvenez à rejoindre la porte du fond sans être inquiétés. Aussitôt le panneau refermé, vous et votre compagnon montez un étroit escalier pour déboucher dans un haut et long couloir au plafond orné de feuilles d'or, d'où pendent des encensoirs d'argent aux volutes lourdes. Tous les sens en alerte, vous poursuivez, pour arriver dans une grande pièce...

Si vous avez tué les trois frères, chefs de Ceux qui sont dans l'Ombre, rendez-vous au [83](#).

Si deux ont succombé à vos coups, rendez-vous au [55](#).

Si vous n'en avez tué qu'un seul, rendez-vous au [92](#).

Enfin, si vous n'en avez rencontré aucun, rendez-vous au [285](#).

- Ils m'ont attaqué... Les tueurs de Ceux qui vivent dans l'Ombre. Ils ont attaqué le village noir où je me reposais, avant de remonter vers le nord. Ils ont surgi dans la nuit, le

poignard en main, se glissant comme des assassins sous les étoiles, escaladant la palissade... Le chef de ce village avait refusé de jurer allégeance au dieu-gorille quelques jours plus tôt. Nous les avons repoussés mais beaucoup de braves l'ont payé de leur vie hélas.

- Et après ? demandez-vous.

Un sourire mauvais éclaire le visage de votre interlocuteur, effaçant toute trace de jovialité.

- On ne m'attaque pas impunément ma reine... J'ai pris la direction de Maliki au lever du jour, bien décidé à trouver Kolonaki et lui régler son compte. Mais ses hommes m'ont intercepté peu de temps après mon entrée dans la forteresse. Ce chien de prêtre a pourtant ordonné de m'épargner : il préférerait m'asservir plutôt que me tuer, espérant me convertir à sa cause et se servir de mon influence sur les tribus noires pour les rallier à lui.

Le guerrier désigne du menton la porte verrouillée donnant sur le jardin que vous venez de fuir :

- Il m'a envoyé ici, dans ce jardin qu'il utilise pour briser la volonté de ceux dont il veut se servir. Les droguant et leur prodiguant toutes les voluptés, tous les plaisirs, afin d'abolir leur volonté, de leur faire oublier jusqu'à qui ils sont... Une fois ses victimes plongés dans le désœuvrement, il les conditionne et modèle leur esprit comme de la cire tiède entre ses mains... Les dieux soient loués, j'ai réussi à résister et à m'enfuir après en avoir tué quelques-uns. Les gardes me poursuivaient, je cherchais à leur échapper quand nous nous sommes... rencontrés. En te voyant, j'ai tout de suite compris qui tu étais. Il semble bien que nous chassions la même proie toi et moi... Viens maintenant, il ne faut pas rester ici, tout le château est à nos trousses. Je connais un chemin que les gardes ne prendront pas. Stupéfaite, vous voyez le nordique s'éloigner à grands pas, sans même vérifier si vous le suivez. Par les dieux, quelle arrogance !

Si néanmoins, vous lui emboîtez le pas, rendez-vous au [345](#).

Si vous préférez l'envoyer au diable et poursuivre seule, rendez-vous au [116](#).

263

La porte vole en éclats alors que vous atteignez à peine celle de la petite chambre. Un groupe furieux se répand dans le couloir, brandissant sagaies et machettes, leurs yeux et leurs dents éclairés par la lueur des éclairs, derrière eux. Laissant votre compagnon tomber au sol, vous faites face, sans avoir aucune illusion. Mais avant de mourir, vous apprendrez à ces chiens comment meurt une reine ! Avec un rire sauvage, vous plongez parmi eux, frappant et tailladant, un sang rouge éclaboussant les murs, l'esprit embrasé par la folie du combat. Mais tout ceci ne changera pas une issue irrémédiablement fatale...

Votre aventure s'achève ici, au coeur de la forteresse du dieu-gorille, par une nuit de fureur et d'orage.

264

Combien de temps errez-vous dans ce dédale infernal ? Vous ne le saurez jamais. Alors

que le couloir que vous suivez fait un coude, vous percevez l'éclat d'une lampe et détectez une présence. Embusquée dans la pénombre, vous jetez un oeil prudent... Ronan ! C'est bien lui qui avance, glaive en main et une lampe dans l'autre. Le guerrier nordique a perdu toute bonhomie cette fois : il est couvert d'entailles et de sang séché, la tunique déchirée, la barbe hérissée et les yeux brillants. A votre vue, il s'immobilise, stupéfait.

- Te voilà enfin ma fille ! Et dans quel état ! Je craignais de ne jamais te retrouver.

Vous lui demandez ce qu'il fait ici et un sourire mauvais éclaire son visage.

- Je suis revenu à moi alors que les fidèles de Kolonaki m'emmenaient à travers les couloirs. Ces imbéciles étaient si sûrs d'eux qu'ils ne m'avaient même pas ligoté... Ils auront tout le temps de regretter leur négligence. En Enfer... Après m'être débarrassé d'eux, je suis parti à ta recherche. J'avais entendu ces imbéciles parler entre eux et dire que Kumbanigash t'avait emmené dans les souterrains du château. Que s'est-il passé de ton côté ?

Marchant aux côtés du guerrier, vous lui racontez les derniers événements, éprouvant un sentiment de soulagement au fait qu'il soit avec vous, sentiment dont vous vous sentez vaguement coupable pourtant. Votre récit achevé, vous lui demandez quel est cet endroit.

- Les fosses de Maliki. Un dédale de puits et de couloirs qui existait déjà avant que les prêtres de Gorulga n'occupent la forteresse. Quand ils se sont installés ici, creusant les fondations, ils ont découvert ces chambres souterraines établies autrefois par une race mystérieuse et oubliée. On murmure qu'il y pratiquent des rites impurs au cours de cérémonies sacrilèges. Quant à ce serpent géant, c'est un présent des prêtres de Kalkru, le dieu-reptile, à Kolonaki. Une bête monstrueuse, apportée de très loin, des marais fétides de l'est... On dirait bien que Kumbanigash n'a pas eu le temps de l'apprivoiser...

Vous frissonnez légèrement devant cet humour cynique alors que le guerrier s'exclame :

- Ha ! Je crois que voici la sortie de cet Enfer... Et cet imbécile était si pressé de te courir après qu'il ne l'a pas verrouillée derrière lui, c'est notre chance.

Devant vous se dessine un escalier donnant sur une porte. Cette dernière s'ouvre sur un couloir au sol dallé d'ivoire, les murs couverts de tentures aux motifs barbares. Au plafond, des encensoirs d'or diffusent de lourds parfums. Ronan arrache une des tentures pour vous la tendre :

- Prend ceci pour te couvrir, une reine ne saurait aller nue. Et j'ai récupéré ça aussi pour toi.

Le guerrier dégaine un lourd poignard à large lame passé à sa ceinture et tâché de sang (cette arme vous permettra de frapper avec un 5 minimum et d'infliger + 2 points de blessure supplémentaires à vos adversaires). Revigorée, vous lui emboîtez le pas le long du couloir.

Rendez-vous au [69](#).

Vous ne vous réveillerez jamais du sommeil dans lequel vous avez plongé. Le voyageur inconnu est l'un des trois frères, chefs de Ceux qui vivent dans l'Ombre, en route pour Maliki. Il a entendu votre conversation avec son esclave et a alors compris qui vous étiez. Sa vulnérabilité n'est qu'apparence et tromperie : il a développé au fil des ans ses autres sens de façon exceptionnelle pour compenser son handicap, sensible au moindre bruit, à la

moindre odeur, apprenant à se mouvoir en silence et infailliblement dans cette nuit qui est sienne depuis toujours. Nul ne saurait l'entendre, nul ne saurait le voir dans la nuit car les ténèbres sont son royaume. Pendant que vous et le jeune Igani dormiez, il s'est approché, furtif et silencieux comme un léopard, et a mis fin à vos jours d'un rapide et précis coup de poignard.

Votre vie, votre règne et votre aventure s'achèvent ici.

266

Une fois accostés, le pêcheur vous aide à descendre puis s'éloigne, repartant vers les rives, agitant la main de façon amicale. Vous montez rapidement vers le bâtiment blanc au toit plat, bordé de dépendances. La nuit est tombée, des lampes trouent l'obscurité de dizaines de lumières tremblotant dans le vent du soir et se reflétant dans les eaux. Devant le porche, un noir au fier profil vous attend, drapé d'un ample manteau de laine bleu, la tête enserrée d'un turban blanc, un bâton à la main.

- Salut à toi ô reine. Je suis Monophi, celui que tu cherches.

Vous fronchez les sourcils, méfiante, et le vieil homme esquisse un sourire :

- Tout se sait à Shamanka ô reine. Les tambours... Les tambours ont annoncé ta venue, ont prévenu qu'une reine noire était en route pour un long voyage vers l'ouest et cherchait Monophi. Viens ô reine, et je répondrai à tes questions.

Vous suivez le prêtre à l'intérieur et, très vite, alors qu'il vous guide le long des couloirs silencieux, vous remarquez quelque chose : tous ceux que vous croisez semblent solides et bien bâtis, la musculature nerveuse, le regard vif, se déplaçant avec souplesse et assurance.

Votre hôte sourit :

- Je comprends ton étonnement. Nous formons ici une communauté de lutteurs-guérisseurs, les *Kalarakis*. Nous sommes consacrés à Gandam et Opet. De ces deux divinités, nous apprenons l'art de la guerre et l'art du soin, nous apprenons comment blesser et comment guérir, comment tuer et comment maintenir la vie.

Sur ces paroles, votre guide pousse un panneau peint et vous fait entrer dans une petite pièce blanche et austère, éclairée par une lampe. Il vous invite à prendre place sur les coussins répandus au sol et fait de même, s'installant en face de vous.

- Hé bien, que puis-je pour toi, ô reine ?

Rendez-vous au [147](#).

267

Désireuse de mettre le plus de distance possible entre vous et cette secte de fanatiques, vous marchez un long moment sous la pluie froide, à travers les collines fumantes envahies par la nuit. Un affleurement de roche couvert de fleurs vous permet enfin de vous reposer à l'abri, dans un confort relatif. La nuit qui suit se révèle inconfortable, allongée sur la mousse détremnée et humide, hantée par la scène à laquelle vous avez assisté. Au matin, vous devez lutter contre un lourd sentiment de découragement et de solitude (vous perdez 1 point de volonté). Frissonnante, vous poursuivez votre chemin en reniflant tandis

que le soleil sèche lentement les forêts et les massifs d'orchidées, un oiseau inconnu lançant un cri matinal. Le reste de la journée se déroule sans incidents mais bientôt, un silence étrange semble peser sur les lieux : plus de bruissements, de cris, de chants d'oiseaux ou autres. Les singes eux-mêmes, si bruyants d'habitude, se contentent de vous observer, immobiles, du haut de leurs branchages. La lumière change, se voile, s'assombrit. Et bientôt, alors que le soleil décline, vous découvrez enfin votre but...
Rendez-vous au [190](#).

268

Une clameur monte de l'assistance quand Djebel tombe à terre et y reste immobile, geignant comme un nouveau-né, du sang s'écoulant de son nez. L'esclave plante son bâton au sol, affichant un sourire farouche, les yeux brillants d'une joie sauvage. Vous donnez un ordre et vos gardes viennent lui ôter le reste de ses liens tandis que les Anaptis emportent leur chef pour le soigner. Alors que vous vous détournez, l'esclave vous rejoint et se tient devant vous, toujours aussi altière mais avec une lueur de respect dans ses yeux sombres comme le fond d'un puits.

- Tu m'as permis de me venger et je te dois ma liberté. Ma vie est à toi. Permet-moi de servir une reine en restant à tes côtés tant que tu voudras de moi.

Vous observez longuement cette femme qui pourrait en remonter à plus d'une de vos guerrières. Elle se tait, ayant dit ce qu'elle avait à dire et vous devinez en elle quelqu'un qui n'a jamais plié devant personne, un caractère trempé comme une lame passée au feu. Oui, un petit animal, entier, franc et libre. Derrière vous, vos femmes murmurent, jetant des regards suspicieux et méfiants sur l'inconnue.

Si vous acceptez de prendre cette étrangère à votre service, rendez-vous au [363](#).

Si vous déclinez sa demande, rendez-vous au [117](#).

269

Le guerrier gît dans l'herbe mouillée de sang, le tonnerre gronde, le temps semble suspendu. Puis soudain, les autres noceurs détalent précipitamment tandis que la fille aux seins lourds se met à hurler. Agacée, vous la faites taire d'une gifle magistrale qui l'envoie rouler plus loin. Mais il est trop tard, d'autres cris retentissent, des appels, des bruits de pas précipités... Un gong d'alarme se met à résonner... Avec un juron, vous quittez rapidement les lieux, vous perdant entre les massifs. Au loin, sur votre gauche se dessine une tour solitaire. Sur votre droite, un mur d'enceinte élevé longe le jardin, percé d'une porte.

Si vous vous dirigez vers la tour, rendez-vous au [322](#).

Si vous préférez vous diriger vers la porte du mur d'enceinte, rendez-vous au [213](#).

Le vieil homme a un grand savoir en ce qui concerne les plantes qui soignent et guérissent. Son passage sur la composition d'un philtre permettant de lutter contre la fatigue, de soulager les blessures et régénérer le corps a particulièrement retenu votre attention. Vous avez gardé en tête la liste des composants nécessaires, la façon de les préparer et cela pourra peut-être vous servir à l'avenir. Quittant les lieux, vous regagnez votre chambre pour y dormir.

Rendez-vous au [9](#).

Alors que les mains épaisses descendent le long de votre cou, vous sentez soudain un changement... L'amulette d'ivoire se met à briller d'un vif éclat et des flots d'énergie, telles des ondes invisibles, s'en dégagent, redynamisant votre volonté chancelante. Votre corps frémit, palpite, puis soudain vous retrouvez toute votre liberté de mouvement et vous vous dégagez, vous jetant sur le côté. Au moment où vos yeux quittent ceux du prêtre, un soulagement immense vous envahit, une totale libération. Désarçonné, Kolonaki recule et heurte le mur du dos. Et cette fois, c'est la peur qui hante son regard tandis que vous avancez vers lui, arme au poing.

- Non, n'approche pas ! Je... je suis au service des dieux !

- Tu n'es au service que de toi-même, gros porc, répondez-vous, la voix vibrante de haine. Les dieux ? Bah, tu ne fais qu'agripper leur manteau avec des mains souillées de sang... L'instant suivant, vous frappez et votre arme s'enfonce dans la poitrine du prêtre.

Lentement, très lentement, vous remontez la lame, déchirant chair, muscles et nerfs, jusqu'au cœur. Kolonaki se cramponne à vous, les yeux dilatés et déjà vitreux, secoué de spasmes, la bouche ouverte sur un couinement misérable. Vous achevez votre travail sans jamais le quitter des yeux jusqu'à ce qu'il s'effondre au sol et y reste immobile, une mousse sanglante aux lèvres, baignant dans une mare rouge. Dégageant votre arme d'une rapide torsion, vous reculez, le cœur battant, ruisselante de sueur.

Rendez-vous au [359](#).

Furieuse et humiliée, vous vous démenez en vain tandis qu'on vous emmène. De nombreux guerriers, visiblement issus de clans et tribus différents, assemblés dans la cour, regardent passer votre groupe avec étonnement. Vous voilà brutalement entraînée à l'intérieur, le long d'un couloir voûté en pierre qui semble s'enfoncer dans les profondeurs de la forteresse. Vous avez été désarmée et les guerriers vous menacent de leurs lances tandis que le nommé Laruga vous force à avancer, vous maintenant toujours les poignets dans le dos, en une prise aussi solide qu'un étau. Vous parvenez bientôt à un escalier étroit qui descend en colimaçon vers les souterrains du château. Un escalier si étroit que vos géoliers ne peuvent plus vous entourer et vous garder sous la menace de leurs armes,

obligés de descendre à la file, l'un derrière l'autre... Ici et maintenant ! Avec un juron, vous balancez un solide coup de pied en arrière, vers l'entrejambe de celui qui vous maintient. Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [405](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [155](#).

273

Votre progression est d'abord difficile, au sein de l'obscurité, sous les frondaisons épaisses plongées dans les ténèbres, à peine éclairées par la lune. Mais bientôt, vous distinguez au loin de petits points lumineux, par dizaines, par centaines même, qui semblent danser comme des lucioles autour des étangs. Vous les suivez et découvrez qu'il s'agit d'une procession : des hommes et des femmes qui avancent dans la nuit, formant une longue file serpentant entre les collines, chacun, chacune, tenant une bougie allumée. Tous portent une ample robe blanche à capuchon et avancent à allure régulière, entonnant un chant plaintif, sinistre, qui semble s'accorder aux roulements incessant des tambours. Au loin, se dessine à la lueur des étoiles une colline imposante où brûlent des feux, rouges dans la nuit noire. Ces gens sont proches désormais, vous n'êtes qu'à quelques pas d'eux. Au pied de la colline se trouve un grand noir vêtu de blanc qui accueille les arrivants et donne à ceux qui n'en n'ont pas encore une de ces fameuses robes et un cierge avant de les laisser poursuivre.

Si vous avez avec vous un médaillon orné d'une tête de gorille, rendez-vous au [34](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [365](#).

274

Le combat se révèle intense, la haine de la jeune esclave répondant à l'habileté de Djebel, combattant éprouvé, endurci par la jungle, les errances et aventures de toutes sortes. C'est sans doute ce qui lui permet de remporter l'affrontement, faisant voler l'arme de son adversaire avant de plaquer cette dernière contre un mur, son bâton sur sa gorge frémissante. Un murmure de déception parcourt les rangs des guerrières assemblées, visiblement furieuses de voir un mâle l'emporter. Djebel ordonne à ses hommes d'emmener l'esclave, s'incline ironiquement devant vous et suit les siens, ricanant doucement. Vexée, vous ordonnez le retour au palais.

Ce soir-là, vous êtes tirée du sommeil par Kalia. Cette dernière, le doigt sur les lèvres, vous fait signe de la suivre en silence. Enjambant les corps endormis de vos femmes, vous quittez votre chambre, intriguée. Kalia vous remet alors une ample manteau à capuchon et, après s'être vêtue de même, vous prend par la main. Vous voici bientôt dans les rues sombres de Gambuju, à la suite de votre favorite, escortées par deux guerrières.

- Me diras-tu enfin quel est ce jeu ? demandez-vous avec agacement.

La réponse se dessine bientôt à la lueur des étoiles : la maison de Baliki, la guérisseuse. C'est elle en personne qui vous ouvre la porte et vous fait signe, lampe en main, de la suivre à l'étage. Dans une petite chambre, sur une couche sommaire, une femme repose. La jeune esclave. Mais dans quel état... Elle a visiblement été rouée de coups et même

violée d'après ce que vous rapporte Baliki. Vous interrogez Kalia du regard.

- Une patrouille l'a trouvée, gémissante et prostrée, dans une impasse crasseuse. Nul doute que Djebel et ses hommes lui aient fait payer sa révolte...

Brusquement éveillée, l'esclave vous aperçoit et saisit votre bras avec vigueur :

- Maîtresse, c'est toi ! Ces... Ces chiens... Ils m'ont... Maîtresse, je t'en prie, fais-moi soigner. Je veux vivre ! Je veux vivre pour pouvoir me venger ! Accorde-moi la vengeance ô reine !

La main retombe, les paroles se perdent dans une suite de gémissements. Le haut front ruisselle de sueur, elle brûle de fièvre. Vous jetez un regard à Baliki et la vieille guérisseuse hoche la tête, faisant tinter ses pendentifs d'ivoire :

- Elle est forte. Elle va s'en remettre.

Derrière vous, vos guerrières débattent à voix basse :

- Djebel doit payer pour cela, il ne convient pas qu'un mâle l'emporte sur une femme.

- Ce n'est qu'une esclave ma sœur.

- Certes, mais ce qu'a fait Djebel pourrait donner des idées à certains, nos esclaves mâles pourraient s'en inspirer pour se retourner contre nous. Ils ne doivent pas croire qu'à Gambuju un homme peut lever la main contre une femme en toute impunité.

Agacée, Kalia fait taire les deux guerrières d'un ordre sec. De retour au palais, vous réfléchissez...

Vous pouvez ordonner l'expulsion de Djebel et des siens de Gambuju. Dans ce cas, rendez-vous au [59](#).

Vous pouvez également décider d'aller plus loin, c'est à dire de faire exécuter le trafiquant et ses hommes (rendez-vous au [355](#)).

Si enfin vous préférez en rester là et retourner dormir (de toute façon les Anaptis vont bientôt repartir), rendez-vous au [308](#).

275

Vous argumentez un moment avec le pêcheur mais ce dernier refuse avec obstination de vous céder son embarcation. Excédée, vous faites un pas vers lui, arme au poing et il réagit aussitôt, se mettant en garde, son poignard brandi devant lui. Toute discussion est inutile, ce chien arrogant ne comprendra que la manière forte décidément.

Ce pêcheur frappe avec un 6 minimum et son poignard tranchant inflige + 1 point de blessure supplémentaires. Nerveux et solide, il est doté de 17 points de vie.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [64](#).

276

Visiblement satisfait de votre réponse, l'homme descend du chariot, sa pipe à la main et souriant. Son ample manteau s'écarte un instant, laissant entrevoir un corps splendide, alliant la force du buffle à la souplesse du fauve, moulé par une tunique de soie rouge ceinturée de cuir tressé. Votre interlocuteur se déplace avec une grâce féline, une aisance qui est celle d'un danseur-né.

- Je vois que tu es une guerrière, tu viens sans doute de Gambuju. Tu as fait un long voyage pour me voir danser. Je suis Yusuf le danseur.

Yusuf le danseur... Même à Gambuju, vous avez entendu parler de celui que l'on surnomme le démon de la danse, celui qui marche sur le ciel. Ne dit-on pas que lorsqu'il danse, le monde s'arrête de tourner et que les dieux le regardent ? Avant que vous ayez pu répondre, le danseur lève la tête vers le ciel d'ivoire délavé.

- L'heure approche. Parcourons les derniers mètres à pied femme, Sita nous suivra avec le chariot.

Vous hochez la tête et vous voilà marchant à ses côtés, enviant secrètement sa démarche de félin, tandis que le chariot vous suit, bringuebalant le long du chemin, offrant un contraste presque comique avec ses buffles soufflants et son vieux cocher osseux.

Rendez-vous au [16](#).

277

Vous reculez, haletante, la lune éclairant d'un éclat blafard le visage de votre assaillant. Après une hésitation, vous vous penchez et ôtez le foulard noir qui masque son front, révélant le symbole que vous redoutiez : une flamme rouge. Ainsi cet homme était l'un des trois frères... Il a probablement entendu votre conversation avec son esclave, a alors compris qui vous étiez et a décidé de profiter de l'occasion pour vous tuer. Heureusement, en dépit de ses sens exceptionnellement aiguisés, il n'a pu s'empêcher de vous effleurer et donc vous réveiller. Un bruit vous fait vous retourner pour voir le petit esclave s'enfuir, terrifié, à bride abattue. Inutile de tenter quoi que ce soit, à l'aube, il galopera encore... Mal à l'aise, vous éloignez le corps de l'assassin, laissant les charognards de la brousse accomplir leur besogne avant de vous percher dans les hautes branches de l'arbre pour y dormir jusqu'à l'aube. Une fois réveillée, vous reprenez votre périple vers Maliki (une fouille rapide de votre victime vous permet de mettre la main sur un petit flacon contenant une potion curative. Cette dernière vous permettra de récupérer 5 points de vie quand vous la boirez. Il n'y a qu'une dose, que vous pouvez boire à tout moment, sauf pendant un combat).

Rendez-vous au [18](#).

278

Un escalier étroit qui descend dans les ténèbres... Prudente, sur le qui-vive, vous en descendez les marches pour rejoindre un long et haut couloir voûté, éclairé à intervalles réguliers de torches projetant des lueurs dansantes sur les murs. Alors que vous avancez en silence, un bruit vous fait sursauter... Des murmures, des pas : quelqu'un approche. Dissimulée en hâte dans l'ombre d'une alcôve, vous apercevez bientôt un groupe qui s'avance. Les inconnus sont drapés d'amples manteaux flottant autour d'eux et ont le visage caché par un masque étrange, fait d'écailles de jade et ouvragé de façon à représenter la tête d'un serpent. Dans la pénombre de ce couloir mal éclairé, surgissant de l'obscurité, les nouveaux venus ressemblent à des hommes-serpents surgis des profondeurs ou de quelque

puits secret. Ils passent sans vous voir, bavardant à voix basse, comme un murmure. Voilà que l'un d'eux s'arrête et s'appuie au mur, penché sur sa jambe repliée et vous comprenez qu'il refait les lacets de sa sandale. Ses compagnons ont disparu dans un coude du couloir, il se retrouve seul.

Si vous voulez lui régler son compte et prendre son déguisement, rendez-vous au [373](#). Si vous jugez plus avisé d'attendre qu'il rejoigne les autres avant de reprendre votre exploration, rendez-vous au [253](#).

279

Fuite éperdue à travers les ténèbres... Sensations confuses, éclatées comme les bris d'un miroir... Courir, encore et toujours, lui échapper... Le souffle vous manque, la poitrine vous brûle... Vous chutez lourdement, poussez un cri... et vous réveillez brusquement, dans votre chambre. La nuit, orageuse et étouffante, le silence, les lampes qui fument lentement... Vos femmes toujours endormies autour de votre couche... Ployée en avant, main sur la poitrine, bouche grande ouverte, vous inspirez désespérément, comme un poisson rejeté sur le rivage. Quel rêve horrible, si réel... Vous avez néanmoins la certitude qu'il s'agissait bien plus que d'un cauchemar. Un noir sortilège, une tentative de possession. Tout comme vous êtes certaine d'avoir échappé à un sort terrible. Haletante, vous reposez la tête sur le traversin rayé, respirant profondément, à l'écoute des bruits de la nuit. Dehors, un vent furieux souffle et mugit à travers les palmes et le tonnerre gronde. Une des dormeuses s'éveille finalement, bâille et s'étire avant de vous rejoindre au bord de votre lit, le regard inquiet et interrogateur. Kalia...
Rendez-vous au [304](#).

280

Un murmure surpris parcourt le cercle des disciples qui s'écartent pour vous laisser passer. Le guerrier répète son mouvement une nouvelle fois et vous vous mettez en place. Au signal donné, il se jette sur vous pour vous ceinturer et vous frémissez en sentant ses bras solides se refermer sur vous, en une étreinte puissante.
Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté, rendez-vous au [17](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [109](#).

281

Le coeur serré par l'inquiétude, vous accélérez le pas et quittez l'avenue aux larges dalles disloquées pour vous fondre dans la végétation, espérant ainsi semer votre mystérieux poursuivant. Mais celui qui vous a pris en chasse a des sens bien trop affinés et exercés pour se laisser ainsi tromper... Bientôt, l'odeur revient, forte, âcre, et un bruit de reptation

se fait entendre, tout proche... La lune éclaire alors la scène et vous reculez avec un frémissement d'horreur, le poing sur la bouche, devant la créature qui apparaît, glissant hors des fourrés : un serpent monstrueux déploie ses anneaux aux écailles luisantes, dressant sa tête triangulaire aux yeux sans paupières, sa langue bifide s'agitant hors de son museau camus. En quelques ondulations sinueuses, le reptile est sur vous et vous enserre de ses replis glacés et souples comme des câbles d'acier.

Ce redoutable reptile est assez lent vue sa masse imposante, il lui faut un 7 minimum pour vous toucher et il n'est pas venimeux mais constricteur : s'il vous touche, cela veut dire qu'il vous aura enserré dans ses replis, vous écrasant les côtes, vous coupant le souffle et vous occasionnant ainsi + 3 points de blessure supplémentaires. Ses écailles épaisses le protègent, lui permettant de retrancher - 2 points de blessure lorsque vous le toucherez. Le serpent est doté de 25 points de vie.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [99](#).

282

Branchages et feuillages vous griffent, vous écorchent. Impossible de la distancer, elle est toujours là... Vous l'avez aperçue... Un gorille monstrueux, comme le monde n'en a jamais porté en son sein, la bête immonde... Hors d'haleine, vous trébuchez soudain et tombez... Il est là ! Deux yeux rouges et brûlants, un corps chaud, massif et velu, une haleine âcre qui soulève le cœur... Ses bras formidables se referment sur vous, vous vous débattez en hurlant... pour vous réveiller brusquement, au sein des branchages où vous aviez trouvé refuge. Haletante, vous avez du mal à reprendre le contrôle de vos nerfs, vous vous sentez souillée, horriblement salie. Autour de vous, le jour décline, la nuit approche. Frémissante, ébranlée, vous quittez maladroitement votre refuge (vous perdez 1 point de volonté). Un peu plus loin, une barque de papyrus se balance doucement. Le courant étant maintenant apaisé, vous y montez et reprenez votre périple en direction du lac. Ce dernier n'est plus très loin maintenant.

Rendez-vous au [250](#).

283

Vous vous approchez en silence de la sinistre cage de bois et demandez à l'Anka, à voix basse, qui il est.

- Mon nom est Golgota, le briseur de crânes, chef de mon clan, grogne l'homme-buffle. Vous lui demandez pourquoi il est prisonnier et il gronde alors, au risque d'éveiller les autres :

- Ces bâtards nous ont attaqués, voulant s'emparer de nos pâtures pour leur bétail et nous avons alors riposté par une expédition punitive. Ils m'ont capturé alors que je couvrais la retraite des miens et enfermé ici, dans cette maudite cage emplie de verre pilé et d'échardes où je souffre mille maux à chaque cahot du chemin.

Golgota vrille ses yeux injectés de sang dans les vôtres :

- Délivre-moi femme et fuis avec moi. Je suis un chef puissant et je n'oublierai pas ton

geste, tu as ma parole ! Rends-moi ma liberté et tu n'auras pas à faire à un ingrat !

- Je ne connais que ton nom et encore, depuis moins d'une minute. Pourquoi me ferais-je des ennemis pour toi ?

- Tu viens déjà de t'en faire si j'en crois ce que j'ai vu en voyant ces trois là t'emmener... Les as-tu tués ? Sinon, tout le groupe sera bientôt réveillé et contre toi.

Un coup d'oeil par-dessus votre épaule : le bivouac est toujours endormi, tout est tranquille et silencieux.

Si vous acceptez de délivrer l'homme-buffle et de fuir avec lui, rendez-vous au [419](#).

Si vous refusez et partez au plus vite, rendez-vous au [385](#).

284

Les premiers singes vous ont rejoint, ils sont là, bondissant de rochers en rochers... Votre compagnon décoche plusieurs flèches, certains des primates roulent au bas de la pente mais d'autres arrivent. Le noir se tourne alors vers vous :

- Fuis ma soeur ! Je vais les retenir pour protéger ta fuite.

- Mais et toi ?

- Ma route s'arrête ici. Ils m'ont longuement torturé, je ne pourrais poursuivre longtemps. Mais avec ces flèches, je peux les retenir un moment et en emporter le plus possible en Enfer avec moi... Je ne sais qui tu es et peu importe, au moins toi tu pourras t'en sortir ! Fuis et que les dieux te protègent.

Les cris se rapprochent, des torches brillent dans la nuit, des éclats de voix résonnent...

Si vous acceptez de fuir, rendez-vous au [27](#).

Si vous restez aux côtés du guerrier, rendez-vous au [219](#).

285

- Oui, j'ai entendu parler de ces trois chiens, vous confirme Ronan. Il nous faudra être prudents, si tu n'en a vu aucun, c'est qu'ils sont sûrement déjà arrivés ici et...

L'attaque vient brusquement : une lumière bleue, vive, insupportable et qui vous oblige à lever votre bras pour protéger vos yeux. Pendant une seconde, vous avez la vision de plusieurs silhouettes se découpant de façon éclatante sur ce fond lumineux, puis vous partez en arrière, titubante et éblouie. Vous secouez la tête et, une fois les effets de la poudre à feu dissipés, vous réalisez que vous n'êtes plus seuls... Vous voici encerclés par un groupe de guerriers vêtus de noir, drapés d'amples robes à capuchon, le visage dissimulé derrière un masque en ivoire à l'effigie d'un gorille pour certains. D'autres portent sur leur front le symbole de la flamme, peint en blanc et tiennent en main un long poignard à large lame. Un peu en retrait se tiennent trois hautes silhouettes, mais arborant le symbole en rouge et non en blanc. Sans mot dire, les assassins se rapprochent, silencieux, refermant le cercle. Ronan et vous vous mettez immédiatement dos à dos, de façon à vous couvrir mutuellement mais vous ne vous faites pas d'illusions : ils sont bien trop nombreux, même pour deux combattants comme vous...

Si Golgota l'homme-buffle vous a fait le serment de vous venir en aide un jour, rendez-vous au [82](#).

Sinon, rendez-vous au [187](#).

286

Vous revenez lentement à vous, vous agitant dans un demi sommeil. Une couche de bois dur et d'ivoire, la lueur dorée d'une lampe, le chuintement de la pluie au-dehors, traversé de temps à autres par le grondement du tonnerre... Des voix surnagent dans votre torpeur, vous discernez des silhouettes vêtues de blanc qui vont et viennent, tels des fantômes... Ce n'est qu'au matin que vous recouvrez pleinement vos sens, un matin frais et humide, sous un ciel mouillé. Un vieil homme noir à la barbe grise est assis à votre chevet et vous sourit. Drapé de coton blanc, un châle frangé sur ses épaules étroites, il affiche sérénité et bonté.

- Tu reviens à toi ma fille.

- Où... Où suis-je ?

- Au monastère de Nomopa. Tu t'es présentée cette nuit, exténuée et blessée, te souviens-tu ? Nous t'avons soigné, avons nettoyé et pansé tes blessures. Qui donc t'a mordu ainsi ? On aurait dit que tu sortais d'une fosse aux serpents.

Vous racontez au vieil homme votre mésaventure et il hoche la tête avec bienveillance.

- Tu seras bientôt sur pied. Non, ne me remercie pas, l'invité qu'envoient les dieux est sacré, tu es chez toi ici. Tu viens de Gambuju n'est-ce pas ? Que fais-tu donc par ici ?

Si vous êtes à la recherche de Monophi, rendez-vous au [305](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [78](#).

287

Votre flèche traverse le rideau de pluie mais ne fait que se ficher dans l'épaule de votre cible. Le guerrier part en arrière avec un grognement, aussitôt soutenu par ses fidèles. Dans un rugissement, ces derniers se précipitent vers l'endroit où vous vous trouvez, heurtant de plein fouet Ronan et les Ankas montant à l'assaut. Le choc est d'une incroyable violence, le fracas du combat se mêle au grondement du tonnerre, des silhouettes furieuses, prises de démence, gesticulent et hurlent à la lueur des éclairs, ruisselantes d'eau, de sueur et de sang. Golgota vous rejoint au moment où votre groupe perd pied et cède sous l'assaut conjugué de Ceux qui vivent dans l'Ombre et des fidèles du dieu-gorille. La victoire est posée sur les genoux des dieux...

Le groupe des spadassins, nombreux, est doté de 25 points de vie et leurs armes infligent + 2 points de blessure supplémentaires. Par contre, ils se gênent et se bousculent les uns les autres, ce qui fait qu'il leur faudra un 7 minimum pour vous toucher. De votre côté, vos alliés, épuisés et blessés, sont dotés de 19 points de vie seulement mais frappent avec un 5 minimum et les redoutables marteaux de guerre des Ankas infligeront + 3 points de blessure supplémentaires.

Si votre groupe est vainqueur, rendez-vous au [226](#).

En des gestes fébriles, le coeur battant, vous faites pivoter les trois anneaux du cadran dans un cliquetis, jusqu'à aligner les trois symboles dans l'ordre choisi. Un dé clic se fait alors entendre, les panneaux vibrent légèrement puis s'ouvrent lentement. Affichant le sourire d'une profonde satisfaction, vous franchissez l'ouverture tandis que la porte se referme déjà derrière vous. Comme prévu, un mécanisme identique se trouve de ce côté et vous vous hâtez de brouiller la combinaison afin d'assurer vos arrières. C'est alors seulement que vous prenez conscience d'être à l'extérieur : le vent frais du soir, le ciel qui s'assombrit, un parfum de fleurs, lourd et entêtant... Stupéfaite, vous découvrez un vaste jardin intérieur, aux massifs épais, à la végétation luxuriante, éclairé par des lampes de verre qui baignent l'endroit d'une lueur apaisante et dorée, presque féérique. Une musique, lancinante, sensuelle, semble venir de partout et nulle part, au son un peu acide des cithares, des mandolines et des luths. Ici et là, des hommes sont allongés avec volupté à même l'herbe épaisse ou sur des peaux de bêtes jonchées de coussins, de la nourriture et du vin à leur portée. Vous reconnaissez à leurs parures, tatouages et peintures, des guerriers de nombreux clans, de nombreuses tribus, dont certaines pourtant ennemies jurées. Certains dorment, d'un sommeil trop profond pour être naturel, d'autres restent alanguis et rêveurs, le regard perdu, comme celui des fumeurs d'opium. Des femmes vont et viennent également, toutes aussi rêveuses et indécises. Stupéfaite, vous faites quelques pas dans ce jardin irréel à l'atmosphère étrange. Ici et là, des couples ou des groupes font l'amour, la lueur des lampes soulignant les corps enlacés à la peau sombre et luisante. Le sentier que vous suivez se divise bientôt. Sur votre droite vous parvient le murmure d'une fontaine que vous apercevez à travers les hibiscus pourpres et les jacarandas. Sur votre gauche se trouve un groupe bruyant qui semble admirer les évolutions de danseurs.

Si vous vous dirigez vers votre droite, rendez-vous au [402](#).

Si vous prenez sur votre gauche, rendez-vous au [360](#).

Bientôt, Golgota et ses hommes reviennent, annonçant que la voie est libre. Deux hommes-buffles empoignent le corpulent prêtre et le traînent au sol, ce dernier, toute dignité abolie, couinant et suppliant en vain. Quel qu'ait été le charme utilisé par Kolonaki, il est visiblement rompu désormais : en arrivant dans la cour, vous découvrez que la plus grande confusion y règne... Certains guerriers s'invectivent, s'empoignent ou dégainent leurs armes, d'autres se hâtent de quitter les lieux. Le lien est rompu, les vieilles haines tribales et ancestrales resurgissent, les voilà prêts à se sauter à la gorge à nouveau. Vous n'avez aucun mal à quitter le château et à vous engager sur la route qui serpente entre les collines, courbant la tête sous la pluie légère et tiède, qui semble vous laver de tout ce sang, de toutes ces épreuves. Ronan glisse un regard de mépris vers le prêtre qui s'est évanoui de terreur avant de se tourner vers vous :

- Ton règne commence vraiment aujourd'hui ma reine. Shamanka est sauvée, Méroé n'est

plus, les Avars déclinent et les tribus noires vont revenir à leurs divisions. Rien ne s'oppose à ton pouvoir désormais.

- Et les miens seront fiers de te prêter allégeance femme ! tonne Golgota en brandissant son marteau de guerre.

Vous esquissez un sourire alors que vous pénétrez sous le couvert de la forêt, la pluie tambourinant sur les feuillages.

- Et toi ? demandez-vous à Ronan.

Le nordique passe une main épaisse dans ses cheveux mouillés.

- Je pense que je vais rester un moment cette fois.

- Alors viens à Gambuju si tu veux. Viens quand il te plaira.

Le guerrier vous lance un regard malicieux avant d'éclater de rire. D'un bon pas, vous poursuivez sur le chemin du retour.

C'est donc ainsi que s'achève votre aventure. Félicitations !

290

- Nous n'avons pas de temps à perdre, venez ! enchaîne le guerrier.

Entourés par les robustes Ankas, Golgota et vous emboîtez le pas à Ronan. Un des hommes-buffles tire de sa besace et vous tend une poignée d'herbes et de baies à mâchonner. Ces dernières ont un fort pouvoir énergétique et purifiant, vous sentez un peu de vos forces vous revenir (lancez un dé et ajoutez le résultat à votre total de points de vie). Connaissant un peu les lieux, Ronan poursuit, le long du couloir voûté éclairé par des grappes de pierres lumineuses à l'éclat spectral. Un épais rideau de fils d'or, que le guerrier écarte avec impatience... Un hall immense aux imposants piliers de pierre dont les chapiteaux sont sculptés de gorilles debout, soutenant le haut plafond aux caissons peints... Et là, en haut d'une estrade, devant une porte voûtée... Kolonaki ! C'est bien le prêtre qui se tient là, semblable à un gros crapaud, la peau noire et luisante, l'œil mauvais et le sourire torve. Son éclat de rire résonne dans la pièce, roulant comme le tonnerre à l'extérieur :

- Hé bien, que de visites ! Je m'attendais à te voir prochainement ma belle mais tu as semble-t-il amené avec toi des invités inattendus...

- Porc immonde ! gronde Golgota. Tu nous as évité la fatigue d'avoir à te chercher ! Le sang et la cervelle de tes fidèles souille mon marteau de guerre et bientôt, ce seront les tiens !

Drapé dans sa peau de panthère ocellée, sa coiffe de plumes ondoyant au-dessus de ses yeux noirs, le prêtre éclate de rire à nouveau. A vos côtés, Ronan reste sur la défensive, le regard méfiant.

Rendez-vous au [185](#).

291

Votre groupe monte rapidement les escaliers, sur le qui-vive mais sans rencontrer personne. Un silence étrange règne sur les lieux, seulement troublé par le grondement de

l'orage, au-dehors. C'est alors qu'une voix s'élève, une incantation plutôt, prononcée dans une langue inconnue et mystérieuse, une mélodie funèbre aux sinistres accents... Et soudain, toutes les lumières s'éteignent ! Vous voilà plongés dans le noir, des ténèbres épaisses, presque tangibles. Trop épaisses pour être naturelles... Dans la confusion, vous devinez une présence hostile, des silhouettes qui se bousculent... Le bruit d'une lutte étouffée, un grognement suivi du bruit sourd d'un corps qui tombe au sol... Avant que vous ayez pu réagir, un bras puissant passe autour de votre taille et vous soulève, telle une enfant. Vous vous débattez furieusement mais un coup s'abat sur votre tête, faisant jaillir une pluie d'étincelles dans votre crâne.

Rendez-vous au [202](#).

292

Qu'est-ce que... Vous vous figez tandis qu'un gong résonne soudain, de façon régulière, se répercutant à travers les couloirs... Enfer, votre présence a été découverte, probablement ceux que vous avez épargné tantôt ! Ces chiens sont revenus à eux et ont dû donner l'alarme. Des cris, des éclats de voix se font entendre, accompagnés de bruits de pas précipités. Pressée par le temps, vous revenez en arrière, courant le long des murs de pierre, vite désorientée. Derrière vous, le bruit d'hommes en armes se rapproche... Une intersection... Un nouveau couloir sur votre droite et votre gauche, devant vous une haute fenêtre aux barreaux torsadés. Un rapide coup d'oeil vous dévoile un vaste jardin en contrebas, éclairés par de nombreuses lampes car la nuit est tombée, sous un ciel d'orage qui se couvre rapidement. Le gong ne cesse de résonner, cette fois, tout le château est en alerte.

Si vous prenez le couloir de droite, rendez-vous au [46](#).

Si vous prenez celui de gauche, rendez-vous au [7](#).

Si vous préférez passer par la fenêtre et sauter dans le jardin en contrebas, rendez-vous au [175](#).

293

Vous traversez rapidement la salle, vous faufilez sans bruit. Un bruit ? Celui d'un déclic soudain vous met en alerte mais trop tard : la grande dalle de pierre sur laquelle vous vous trouvez bascule soudain sur des gonds invisibles, vous précipitant dans le vide ! Vos réflexes vous permettent de vous rattraper de justesse au rebord, vous tendez le bras et saisissez la main de Ronan, tombé en premier, la secousse vous vrillant le bras du poignet à l'épaule. Vous voici agrippée au rebord d'un bras, l'autre tendu pour retenir le guerrier suspendu, ses jambes gesticulant dans le vide. Au fond de la trappe, des pieux acérés luisent doucement à la lueur des lampes. Grognant, ruisselante de sueur, tout le dos contracté et les épaules douloureuses, vous tentez de remonter votre compagnon. Par Yelaya, qu'il est lourd !

Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [406](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [342](#).

Une silhouette se dresse soudain derrière votre adversaire et une sagaie le traverse de part en part, la large lame saillant de sa poitrine en vibrant. L'assassin reste figé, les yeux ouverts, puis tombe au sol où une demi-douzaine de lances viennent achever le travail. Vous ordonnez à vos femmes de cesser et vous penchez pour arracher le voile poissé de sang qui lui entoure la tête : sur le large front noir, une flamme blanche est peinte.

- Un membre de Ceux qui vivent dans l'Ombre, murmure Kalia. Yelaya nous protège, la Confrérie des Assassins est bien de retour...

Un bruit vous fait vous retourner : d'autres guerrières arrivent, brandissant torches et lances, pour vous annoncer que l'autre assaillant s'est enfui. Blême de rage, vous ordonnez que l'on double les sentinelles jusqu'à nouvel ordre.

Si vous avez été blessée à deux reprises au cours du combat, rendez-vous au [217](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [434](#).

Dans l'heure qui suit, les Anaptis sont expulsés de la cité, soigneusement encadrés par vos guerrières. Au sein du groupe, allongé sur un brancard et protégé par ses hommes, Djebel se répand en malédictions et injures dont l'écho vous parvient jusqu'à ce que les siens soient loin des remparts. Depuis la fenêtre où vous avez assisté à ce départ, Kalia ne cache pas sa réprobation :

- Tu t'es fait là des ennemis ma reine... Et tout ça pour une vulgaire esclave dont nous ne savons rien...

Cette nuit là, alors que Gambuju dort sous une chaleur lourde, les cauchemars reviennent, ce rire dément et sinistre, ce visage inconnu, ces éclaboussures de sang... Au-dessus de vous, dans l'obscurité, une tâche lumineuse apparaît soudain, se déploie, palpite...

Rapidement, elle prend la forme d'une tête humaine, flottant dans les ténèbres. Un homme noir, les traits épais et joufflus, empreints de méchanceté et de mépris. Deux yeux noirs et froids comme l'obsidienne se posent sur vous et vous frémissez sous ce regard, comme sous une souillure. Un sourire mauvais éclaire le visage au crâne luisant, au front bombé. Et vos guerrières qui dorment toujours autour de votre couche, comment est-ce possible... Une voix s'élève, moqueuse, cynique...

- Salutations ô reine ! Je repose dans ma forteresse, très loin de toi, mais nous serons bientôt réunis ! Oui, je vais venir te chercher, avec une armée de fidèles... Le culte de Gorulga va renaître et tout Shamanka courbera l'échine sous le règne du gorille. L'ancien royaume du dieu-singe va être restauré sous le soleil... Et toi, ma beauté, tu seras ma reine ! Voilà déjà longtemps que j'ai fixé mon regard sur toi. Un roi a besoin d'une reine à ses côtés et tu es la femme qu'il faut à un conquérant... Bientôt nous serons réunis, je saurai briser ta volonté et tu m'aimeras ! N'oublie pas : je viendrai bientôt te chercher !

Un ultime éclat de rire, démoniaque et strident... Puis le silence retombe.

Rendez-vous au [181](#).

De plus en plus enivrée, comme envoûtée, vous vous avancez dans la fosse, faisant bruisser les pièces et les bijoux sur votre passage, les jetant en l'air et les faisant retomber en une pluie sonore autour de vous. Il y a là le trésor d'une reine et, parvenue au centre du caveau flamboyant, vous poussez un cri d'admiration devant le chapelet de diamants, étincelant comme une couronne de feu bleu, posé non loin. Alors que vous tendez le bras pour vous en saisir, un déclic se fait entendre et, sans prévenir, le sol s'ouvre sous vos pieds. Brutalement aspirée, vous glissez au sein d'une pluie scintillante et bruissante, vous rattrapant de justesse au rebord de la trappe, les jambes ballotant dans le vide. Sous vos pieds, pièces et bijoux dégringolent en rebondissant avec bruit contre les parois avant de disparaître dans les ténèbres comme une chute d'étoiles filantes. La trappe continue de s'ouvrir, tout le trésor bascule, un monceau d'or et de pierreries qui vous submerge et vous fait lâcher prise. Vous basculez dans le vide en hurlant, engloutie par une fantastique pluie d'or et de gemmes, tel le plus flamboyant des linceuls. Au-dessus de vous, la trappe se referme lentement et claque sourdement.

Votre aventure s'achève ici.

Au matin, Kalia ne décolère pas :

- Y aller seule est une folie ma reine ! Laisse-moi au moins t'accompagner.

Vous secouez la tête, préférant agir seule et laisser votre favorite vous représenter et gérer les affaires de la ville en votre absence. De guerre lasse, cette dernière finit par céder.

Dans les heures qui suivent, vos préparatifs sont achevés. Baliki l'herboriste vous a remis un petit flacon d'un philtre de régénération que vous mettez avec soin dans votre besace (ce philtre, mélange d'herbes curatives puissantes, vous permettra de récupérer 12 points de vie. Il ne contient qu'une dose qui peut être bue à tout moment sauf au cours d'un combat). Négligeant la sagaie, arme de prédilection des Amazones, vous vous équipez d'un glaive à la lame large et acérée, forgé loin au nord, un présent offert par le chef d'une tribu soumise à votre tante Tananda, qui occupait le trône avant vous (cette arme vous permet de frapper avec un 5 minimum et inflige + 3 points de blessure supplémentaires). Un large bouclier ovale en cuir de buffle durci est passé dans votre dos et vous permettra

de retrancher - 2 points de blessure lors de vos combats. Le moment est venu de déterminer votre itinéraire pour trouver le Talmundin. Deux routes s'offrent à vous, par voie fluviale ou terrestre. La première vous fera remonter le fleuve Tambure jusqu'au lac Muru avant d'arriver un peu plus tard à la cité de Méroé et d'obliquer vers l'ouest. Vous pouvez également traverser la jungle épaisse qui entoure Gambuju pour atteindre les plaines et rejoindre Méroé avant de partir alors vers l'ouest.

Si vous décidez de remonter le fleuve, rendez-vous au [22](#).

Si vous préférez passer par la jungle, rendez-vous au [215](#).

298

Mettant en pratique la technique apprise auprès du prêtre-guerrier, vous parvenez à vous libérer. Surpris et déstabilisé par cette réaction inattendue, le colosse lâche prise et vous déalez comme un impala effrayé le long du couloir. Une porte, une petite pièce assez sombre et sentant la limaille de fer, la cire... Non ! Elle est sans issue. Mais Yelaya ne vous a pas oublié : autour de vous sont dressés des râteliers d'armes encombrés de sagaies, glaives, coutelas et machettes, poignards en tous genres... Et surtout une arme inhabituelle, un glaive dont la lame semble avoir été taillée dans une pierre verte, une sorte d'émeraude translucide, le fil tranchant et acéré comme un rasoir. Dès que vous la prenez en main, vous en ressentez l'équilibre impeccable, la parfaite maîtrise de celui qui l'a forgé. Au même instant, Kumbanigash déboule dans la pièce, fou furieux. Pour vous trouver en position, arme au poing et la haine dans le cœur. Mais en guerrier expérimenté, il se reprend vite et s'approche, sur la pointe des pieds, tel un grand chat...

Kumbanigash est doté de 25 points de vie, il vous atteindra avec un 5 minimum et son poignard à large lame occasionne + 2 points de blessure supplémentaires. De votre côté, l'arme exceptionnelle que vous avez en main vous permet de l'atteindre avec un 4 minimum et d'infliger + 5 points de blessures supplémentaires.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [89](#).

299

Feignant la soumission, vous vous efforcez discrètement de mettre en action ce que vous avez appris au monastère. Un farouche sourire de satisfaction éclaire brièvement votre visage en sentant vos liens se détendre, se distendre... Vos mains enfin libres, vous donnez un solide coup de poing au noir et, surpris, il tombe au sol, vous entraînant avec lui. Vous roulez sur les dalles, vous meurtrissant coudes et genoux avant de vous relever maladroitement. A vos côtés, le colosse se redresse en beuglant, étourdi. Dans sa chute, sa dague a glissé de son ceinturon et se trouve à votre portée ! Vous bondissez sur l'arme et vous en emparez au moment où le noir se rue sur vous dans un grondement de buffle mal réveillé. Kolonaki se plaque contre le mur, observant d'un regard anxieux le déroulement du combat.

Kumbanigash, valet des basses œuvres de Kolonaki, est un colosse doté de 25 points de vie, il vous atteindra avec un 6 minimum et, étant mains nues, il ne vous infligera que les

blessures indiquées par les dés. De votre côté, l'arme que vous avez en main lui occasionnera + 2 points de blessure supplémentaires.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [124](#).

300

- Tu vas au village d'Assombi n'est-ce pas ? demandez-vous. Tu vas voir Néroli ?

Cette fois, une vive surprise se lit dans les yeux gris et, alors qu'il s'apprêtait à monter en selle, le guerrier suspend son geste et vient vers vous.

- Tu connais Néroli ? Comment va-t-il ?

Vous racontez votre rencontre avec l'ancien seigneur de Méroé et le visage du nordique se ferme.

- Quand j'ai su qu'il était vivant, je l'ai retrouvé et j'ai voulu l'emmener avec moi. Mais il a toujours refusé. Il n'a jamais voulu quitter Shamanka. Il n'est plus qu'une ombre, un fantôme, si loin du jeune homme rayonnant qui éclairait la cour d'Olmec de ses rires et de sa beauté... Il a été le seul à l'époque à m'accueillir tout de suite avec amitié... Avec Olmec, il était le seul qui m'aimait... A chaque retour, j'espère le voir enfin délivré de cette mélancolie qui le ronge, de cette tristesse qui le hante...

Ronan secoue la tête et s'ébroue.

- Merci de m'avoir donné de ses nouvelles. Je le verrai bientôt de toute façon.

Après un dernier salut, le guerrier saute en selle et s'éloigne. Le dos légèrement courbé, la tête basse, il donne l'impression d'un homme fatigué, chargé d'émotions et de souvenirs...

Au bout d'un moment, vous passez le bijou qu'il vous a remis autour de votre cou et vous remettez en route également.

Rendez-vous au [156](#).

301

Vous passez une nuit paisible, plongée dans un sommeil profond comme la mort mais réparateur. Et aucune vision, aucun cauchemar ne vient vous hanter. Sans doute le caractère sacré de ce lieu vous protège-t-il. Au matin, il pleut, le lac fume, noyé dans la brume et seules quelques barques de pêcheurs sillonnent sa surface, glissant comme des fantômes dans la vapeur d'eau épaisse. Vous déposez une fleur et allumez une lampe devant la statuette de Yelaya, remerciant la divine chasseresse d'avoir mis ces braves prêtres sur votre chemin. Vous ne voulez néanmoins pas abuser de leur générosité et vous remettez bientôt en route (leurs soins vous permettent de lancer un dé, de rajouter 2 et d'ajouter le résultat à votre total de points de vie. De plus, si vous aviez perdu votre arme, les religieux vous en offrent une équivalente, laissée là par un voyageur de passage). Vous longez les rives du lac Muru un bon moment. La plus grande étendue d'eau douce de Shamanka reste drapée dans ses lambeaux de brume, sous un ciel bas et gris, le silence uniquement troublé par le cri d'un échassier, de temps à autres. Alors que vous obliquez vers le nord, le ciel s'éclaircit rapidement, éclairé par un soleil vif. Les fourrés de roseaux,

d'ajoncs et de papyrus, les tourbières et la glaise, laissent place à un sol sec et poussiéreux, une herbe haute et rêche qui crépite dans la chaleur. Des troupeaux de buffles aux cornes recourbées, le cuir noir, luisant et épais, vous regardent passer avec indifférence, le mufler lustré de bave. Vaste perspective de plaines immenses vibrant de chaleur sous un ciel bleu... Alors que le jour décline, une case solitaire se dresse à la croisée des chemins, bâtie sur pilotis, à l'ombre d'un grand sycomore. La porte s'ouvre, laissant apparaître une haute et mince silhouette drapée de bleu sombre, le front tatoué, une superbe panthère noire se glissant à sa suite. Un bref sourire vient éclairer votre visage : vous avez trouvé le Talmundin. Rendez-vous au [135](#).

302

Le guerrier venu du nord vous dévisage avec stupeur tandis que vous reculez lentement, lui indiquant vouloir poursuivre seule. Rapidement, la colère l'emporte :

- Va au diable ! Je viens de certainement te sauver la vie, je t'ai remis cette amulette qui pend entre tes seins et tu te défies encore de moi ? A ton aise ! Il y aura bien un jour où ton foutu orgueil d'Amazone te coûtera cher.

Sur ces paroles, le nordique se détourne et quitte les lieux, en de petites et rapides foulées, disparaissant par une autre porte. Après un moment d'hésitation, vous poursuivez de votre côté. Mais vous voilà bientôt perdue dans un labyrinthe de couloirs et de pièces où vous semblez errer comme une âme en peine. Ancienne, très ancienne est cette forteresse et ses seigneurs successifs n'ont fait qu'y ajouter des salles au fil des siècles. Et les maîtres actuels vous traquent désormais sans relâche, ayant l'avantage de connaître les lieux...

Ouvrant une porte, vous débouchez dans ces jardins que vous aviez fui, sous un ciel noir d'orage, le vent mugissant à travers les collines, un rideau de pluie froide crépitant sur la terre fumante. Alors que vous avancez, une silhouette embusquée jaillit des ténèbres, celle d'un colosse noir, peint et tatoué, le visage portant un masque d'ivoire à l'effigie du gorille divin. Ses dents et ses yeux brillant à la lueur des éclairs, sa sagaie brandie, sa silhouette se découpant sur le ciel noir et encoléré... La large lame s'abat, transperçant votre poitrine entre les deux seins, ressortant de plus d'un pied entre vos omoplates.

Votre aventure s'achève ici, sur l'herbe détrempée de sang et d'eau des jardins de Maliki.

303

Vous observez longuement celui qui vous fait face tandis qu'il fait de même, tels deux fauves circonspects. Jamais vous n'avez vu un tel homme... Ses cheveux ont la couleur de l'or, sa peau celle de l'ivoire et ses yeux sont gris. Desservi par une taille médiocre, il est néanmoins solidement bâti et souple, bien que gagné par l'embonpoint. Le visage à la barbe courte bien taillée, au nez vigoureux et aux joues pleines, affiche une expression franche et directe.

- Qui es-tu ? demandez-vous.

- Qui je suis ? Allons ma beauté à la peau noire, quel autre homme blanc aux cheveux blonds arpenterait Shamanka et en parlerait la langue ? Je suis Ronan, Celui qui vient de

loin.

Ronan... L'ami et favori d'Olmec, dernier roi de Méroé ! Qui n'a pas entendu la geste de l'étranger issu d'un lointain royaume du nord devenu l'ami, le confident du dernier des rois de la Cité Sauvage ? Celui qui était à ses côtés quand Olmec mourût, lors du soulèvement de la population noire qui mît fin au règne des seigneurs blancs... Certaines légendes le disaient mort, brisé de chagrin, d'autres racontent qu'il est retourné chez lui mais qu'il revient parfois à Méroé. L'homme vous observe avec attention, avant de reprendre, comme s'il lisait dans vos pensées :

- Oui, j'ai survécu après la mort d'Olmec. Ses derniers fidèles l'ont emporté pendant que la ville était livrée aux flammes et au pillage. Ils l'ont déposé en sécurité dans son mausolée, ont fermé et verrouillé les portes avant de mourir, autour du monument, en un rouge massacre... Mais les noirs furieux ne purent forcer l'entrée ni en briser les portes, que ce soit par l'acier, la pierre ou le feu... A la fin, ils s'en allèrent, repus de haine, leur vengeance assouvie. De mon côté, j'avais déjà fui la ville. Mais j'y suis revenu par la suite. On ne quitte jamais vraiment la Cité Sauvage... Une fois l'an, je viens me recueillir auprès d'Olmec dans son mausolée. Je connais le mécanisme secret qui permet d'en ouvrir les portes, Olmec me l'avait révélé. Ta curiosité est-elle satisfaite ma reine ?

Vous tressaillez mais votre interlocuteur éclate de rire :

- Les tambours, les tambours de Shamanka... Ils savent tout et j'ai appris à les écouter. Tout Shamanka sait que la reine de Gambuju a entamé un long voyage vers l'ouest, vers la forteresse de Maliki. Et je connais trop bien Shamanka pour ne pas faire le lien en te voyant.

- Et que fais-tu ici ?

Rendez-vous au [382](#).

304

Vous restez un long moment à réfléchir, ignorant les paroles rassurantes de votre favorite. Puis, mue par une impulsion subite, vous vous levez et passez dans une petite pièce adjacente, séparée de votre chambre par un rideau de fils d'or. Là, dans la pénombre baignée d'encens se dessine une statuette de Yelaya la divine chasserresse, déesse de la guerre et des animaux sauvages, protectrice de Gambuju. Sans mot dire, vous ouvrez un coffret ouvragé, en sortez les galets polis et luisant gravés de runes, avant de murmurer une prière et de les lancer au sol. Le coeur battant, Kalia blottie contre votre épaule, vous vous penchez pour lire le message envoyé par les dieux. Partir... Chercher... Trouver le... Le Talmudin... Talmudin... Le sage, l'homme de science, celui qui sait. Votre compagne semble réfléchir, se parlant à elle-même :

- Talmudin... C'est le surnom donné à un sage, un chamane qui vit plus au nord. Il s'est retiré dans la solitude pour étudier son art, il parcourt son domaine accompagné d'une panthère noire qu'il a élevée comme sa propre fille et qui le suit partout. Il parle aux esprits et voit parfois l'avenir.

- Qu'en sais-tu ? demandez-vous.

- Te souviens-tu de Kali la chasserresse, qui s'est perdue l'an dernier, surprise par un violent orage alors qu'elle traquait un lion ? Elle nous a raconté à son retour comment elle avait trouvé refuge dans la case d'un sorcier, un chamane qui vivait là avec une panthère et

connaissait bien des choses. L'homme lui a offert l'hospitalité et a même soigné et pansé ses blessures avant de la laisser repartir. Quand elle lui a demandé son nom, il lui a dit être le Talmudin. Il vit au-delà du lac Muru, entre la jungle et les plaines où se dresse Méroé, la Cité Sauvage.

Vous observez les runes sans rien dire. Tout ceci reste mystérieux et confus mais on ne remet pas en question la volonté des dieux. Alors que vous retournez vous coucher, votre décision est prise.

Rendez-vous au [297](#).

305

- Monophi ? As-tu à faire avec lui ? En ce cas, je peux l'envoyer chercher. Il officie dans un monastère sur l'île principale du lac et nos deux confréries échangent régulièrement. Je vais envoyer un pêcheur lui demander de venir nous rejoindre. Repose-toi en attendant. Vous remerciez à nouveau le vieil homme, qui se nomme Besta, et ce dernier vous laisse aux soins d'un jeune novice au crâne rasé qui vous fait boire une décoction amère avant d'enduire à nouveau d'onguent vos blessures et de changer vos bandages. Plus tard dans la journée, vous vous levez pour marcher un peu. Le monastère est petit et simple, blanchi à la chaux, les prêtres y mènent une vie austère et dépouillée. Alors que le ciel reste gris et lourd, l'atmosphère humide, vous posez une fleur et allumez une lampe devant la statuette de terre cuite de Yelaya la divine chasserresse, la remerciant d'avoir mis ces bons prêtres sur votre route (leurs soins vous permettent de lancer un dé et d'ajouter le résultat obtenu à votre total de points de vie). La nuit tombe à nouveau et les novices allument les bougies lorsque Besta vous rejoint, accompagné d'un homme grand et mince, le visage étroit et le teint acajou, frileusement drapé dans une grande robe blanche et bleue. Le cou cerclé de perles de bois, des bracelets d'ivoire aux poignets et chevilles, l'inconnu dégage une aura de sagesse et d'autorité.

- Je t'ai amené Monophi ma fille, annonce Besta avant de se retirer, refermant la porte derrière lui.

- Qui es-tu donc femme et que me veux-tu ?

Rendez-vous au [172](#).

306

Le sort de votre compagnon vous ramène rapidement à la réalité. Sans attendre, vous rejoignez la salle où Ronan écume de fureur et d'impuissance derrière son mur. Le soulagement se lit néanmoins sur son visage en vous voyant revenir et il semble vous indiquer quelque chose... Regardant dans cette direction, vous apercevez alors une pierre verte enchâssée dans le socle de la statue du dieu-gorille et qui pulse d'une lumière étrange. Vous interrogez Ronan du regard et il vous fait un signe de tête affirmatif. Après une hésitation, vous pressez la pierre en tous sens et le mur de verre remonte sans un bruit, permettant à votre compagnon d'enfin vous rejoindre. Ce dernier arbore un sourire mauvais en apprenant la mort du prêtre.

- Et maintenant ? demandez-vous.

- Tu as gagné ma reine, tu as libéré Shamanka d'un grand péril et ses tambours chanteront ta gloire désormais.

Vous objectez qu'il vous faut encore sortir de la forteresse mais Ronan secoue la tête :

- Nous serons tranquilles. Seuls les pouvoirs de Kolonaki pouvaient maintenir tant de guerriers différents unis. Maintenant qu'il n'est plus, ils vont rapidement se sauter à la gorge à nouveau. Regarde ma reine...

Le guerrier écarte l'épaisse tenture qui occultait une fenêtre donnant sur la cour. Le jour se lève et en bas, des cris, des jurons fusent. Certains guerriers commencent à s'apostropher avec vigueur, d'autres regardent autour d'eux, comme émergeant d'un rêve, visiblement surpris de se trouver ici. Certains remontent déjà dans leurs chariots et quittent le château en toute hâte. Ronan se tourne vers vous :

- En faisant attention, nous pourrons quitter Maliki sans problèmes. Vois, le jour se lève et ton règne commence, ô reine. Kolonaki est mort, Méroé n'est plus, les Avars déclinent et les tribus noires sont plus désunies que jamais. Shamanka est dans ta main.

- Et toi ? demandez-vous.

- Moi ? Je vais peut-être rester quelques temps cette fois.

- Alors viens à Gambuju si le cœur t'en dit. Viens quand il te plaira.

Le nordique vous lance un regard amusé puis s'incline avec déférence pour vous céder le passage. Vous ne tardez pas à quitter la forteresse, vous mêlant aux différents guerriers qui s'empressent de partir tandis que d'autres en viennent déjà aux mains ou en profitent pour piller les lieux. Au sein de cette confusion, nul ne fait attention à vous et bientôt, vous franchissez les lourdes portes de bronze. Un matin frais et rose se lève sur les collines qui embaument, emplies de chants d'oiseaux. Oui, votre règne ne fait que commencer. C'est donc ainsi que s'achève votre aventure. Félicitations !

307

Vous vous laissez glisser le long de la paroi aussi vite que possible, solidement cramponnée au tissu épais. Au-dessus de vous, le fracas de l'acier retentit, des silhouettes furieuses se découpent dans l'embrasement de la fenêtre, à la lueur d'un éclair. Parvenue à l'extrémité de la tenture, vos pieds effleurant les feuillages, vous lâchez le tissu et tombez à travers les branchages, vous meurtrissant et écorchant au passage (vous perdez 2 points de vie). Mais l'épaisseur des frondaisons ralentit votre chute et vous parvenez à rejoindre le sol sans trop de difficultés, étourdie et contusionnée. Au-dessus de vous, la tour se découpe sur le ciel noir, battue par la pluie. Ronan... Au même moment, le mouvement et la vie vous entourent, des silhouettes se découpent sur les massifs détremés, agitant des torches fumeuses, brandissant des lances. Vous détez sans attendre à travers les fourrés. Rendez-vous au [121](#).

308

Cette nuit-là, les cauchemars reviennent, plus insupportables que jamais. Visions d'horreur

striées de sang, hurlements, et surtout ce rire, démoniaque, qui monte et enfle... Vous vous tordez sur vos coussins, frémissant sous ce rire dont les éclats vous meurtrissent comme la caresse brûlante d'un fouet. Au-dessus de vous, dans l'obscurité, une tâche lumineuse apparaît, se déploie, palpite... Rapidement, elle prend la forme d'une tête humaine, flottant dans les ténèbres. Un homme noir, les traits épais et joufflus, empreints de méchanceté et d'orgueil. Deux yeux noirs et froids comme l'obsidienne se posent sur vous et vous frémissez sous ce regard, comme sous une souillure. Un sourire mauvais éclaire le visage au crâne luisant, au front bombé. Et vos guerrières qui dorment toujours, comment est-ce possible... Une voix s'élève, moqueuse, cynique...

- Salutations ô reine ! Je me repose dans ma forteresse, très loin de toi, mais nous serons bientôt réunis ! Oui, je vais venir te chercher, avec une armée de fidèles... Le culte de Gorulga va renaître et tout Shamanka courbera l'échine sous le règne du gorille. L'ancien royaume du primate divin va être restauré sous le soleil... Et toi, ma beauté, tu seras ma reine ! Voilà déjà longtemps que j'ai fixé mon regard sur toi. Un roi a besoin d'une reine à ses côtés et tu es la femme qu'il faut à un conquérant... Bientôt nous serons réunis et tu m'aimeras ! Je saurai briser ta farouche volonté et tu seras mienne ! N'oublie pas : je viendrai bientôt te chercher !

Un ultime éclat de rire, démoniaque et strident, puis le silence retombe dans la chambre endormie. Haletante, vous vous effondrez sur votre lit, ruisselante de sueur. Les autres dorment toujours...

Si Mélycinte le baladin vous a parlé de Ceux qui vivent dans l'Ombre, rendez-vous au [401](#).

Rendez-vous au [347](#).

309

Vous vous éloignez rapidement, laissant là ce mystérieux fuyard. Vous voilà bientôt loin, poursuivant votre périple sous les frondaisons épaisses et bruissantes, avec l'impression de progresser au coeur d'une immense émeraude vert sombre. Au milieu du jour, vous faites halte près d'une source aux bords couverts de mousses fraîches pour vous rafraîchir et remplir votre gourde, dans le bourdonnement incessant des insectes.

Si vous avez fait exécuter les Anaptis, avant votre départ de Gambuju, rendez-vous au [384](#).

Sinon, rendez-vous au [137](#).

310

Ce mélange est redoutable et les Amazones n'ont pas l'usage de fumer. Un goût âcre et puissant vous emplît la gorge, vous soulève le coeur et vous donne aussitôt mal à la tête. Un regard circulaire vous révèle les yeux de tous les autres posés sur vous avec un mélange de défi, de moquerie et de curiosité. Ces chiens vous mettent à l'épreuve ? Fort bien, vous allez montrer ce qu'il en est à ces mâles stupides. Luttant contre la nausée, vous souriez avant d'inspirer lentement une autre bouffée et de relever la tête avec orgueil. Le

chef des noirs éclate de rire, bientôt imité par tous ses hommes.

- Les dieux en soient témoins, tu fumes comme un homme, femme !

Toujours souriante, vous passez la pipe à votre voisin et les conversations reprennent avec animation. Une heure plus tard, le sommeil gagne vos compagnons, bavardages et rires diminuent progressivement, les guerriers s'enroulent dans leurs couvertures de laine tandis que les guetteurs s'installent. La tête lourde, la bouche pâteuse et la migraine aux tempes, vous vous allongez pour la nuit également.

Rendez-vous au [197](#).

311

L'homme s'effondre et vous pivotez pour affronter le suivant mais Ronan lui règle son compte, l'assassin tombant en beuglant comme un boeuf à l'agonie, l'épaule ouverte dans une pluie de sang. Vos ennemis n'ont pas tenu sous les assauts furieux des hommes-buffles, sous les coups puissants de leurs lourds marteaux de guerre. Les deux autres frères gisent au sol, une flaque sombre se répandant sur les larges dalles de pierre. Au-dehors, le tonnerre gronde et un éclair illumine la pièce, l'éclairant d'une lueur violente. Etourdie, écoeurée, vous enjambez les corps étendus pour rejoindre Golgota qui se tient non loin, poings sur les hanches, le poil hérissé et les yeux flamboyant de l'excitation de la bataille. Un sourire farouche et incroyablement humain se dessine sur son mufler gris.

- Hé bien ma reine, nous nous retrouvons enfin ? Et au bon moment dirait-on...

Stupéfaite, vous demandez à l'Anka ce qu'il fait ici et il éclate d'un rire sourd, essuyant ses mains collantes de sang sur ses hanches.

- Je t'avais dit que je n'oublierai pas ce que tu avais fait pour moi. Une fois rétabli, j'ai rejoins les miens et j'ai appris qui tu étais vraiment et quel était ton but. J'ai alors compris que Zargeba le dieu aux cornes de lune m'offrait une occasion de payer ma dette... J'ai rejoins mes frères et nous nous sommes mis en route pour Maliki. Lorsque nous sommes arrivés, alors que nous cherchions un moyen d'entrer, les sentinelles ont quitté leur poste en toute hâte, sans doute pour venir ici vous encercler. L'orage se levait, le moment était propice : le grondement du tonnerre et l'obscurité ont couvert notre approche et nous sommes entrés. Nous ne savions où aller quand nous avons vu de nombreux spadassins se regrouper et se diriger par ici et nous les avons suivis. Tu connais la suite. Mais dis-moi, qui est cet homme qui t'accompagne, avec ses cheveux d'or et sa peau aussi claire que l'ivoire ?

Vous présentez Ronan et les hommes-buffles échangent des regards surpris. Golgota observe le nordique un long moment, semblant perdu dans ses souvenirs.

- Ainsi, c'est donc toi... Tu as dû connaître mon frère, Golgoth... Il était le chef des nôtres qui avaient choisi de servir Olmec de Méroé, devenant ses gardes personnels.

- Oui, et ton frère a défendu son maître jusqu'au bout, j'en ai été témoin.

Golgota hoche la tête en silence.

Rendez-vous au [290](#).

Alors que vous êtes penchée sur votre compagnon, le regard de ce dernier s'éclaire devant la petite boîte en or qui pend entre vos seins, passée à son lacet de cuir. D'une main maladroite, il tente de la saisir et, surprise, vous l'ôtez de votre cou pour la lui donner. Le guerrier l'ouvre, renverse fébrilement une partie de la poudre qu'elle contient sur le dos de son autre main et l'inspire profondément avant de s'adosser au mur, les yeux clos. Ne sachant trop à quoi vous attendre, vous le voyez bientôt se sentir visiblement mieux : sa respiration se fait plus régulière, ses yeux plus vifs, son teint blafard reprend une coloration saine... Il paraît avoir retrouvé ses forces et se lève sans aide, secouant doucement la tête comme pour mieux retrouver tout son entendement.

- Comment diable as-tu obtenu cela ?

Vous lui racontez brièvement votre combat au bord des chutes et il hoche la tête.

- La poudre *Egbo*, issue de l'écorce d'un arbre rare et mêlée à d'autres ingrédients... Seuls les guérisseurs Ankas savent la composer et ils gardent ce secret avec la jalousie d'un alchimiste. Autrefois, les herboristes de Méroé payaient leur poids en or aux chefs Ankas pour en obtenir. Tiens, il en reste pour toi. Partons maintenant, nous ne pouvons rester ici. Non, ne crains rien, je vais bien mieux, je t'assure.

(Ce qui reste de cette fameuse poudre vous permettra de récupérer 5 points de vie. Vous pouvez l'utiliser à tout moment, sauf au cours d'un combat). Vous vous remettez donc en route tous les deux, tels la panthère noire et le taureau blond marchant de concert.

Si vous avez tué les trois frères, chefs de Ceux qui vivent dans l'Ombre, rendez-vous au [83](#).

Si vous en avez intercepté deux, rendez-vous au [55](#).

Si vous n'en avez trouvé qu'un seul, rendez-vous au [92](#).

Enfin, si vous n'en avez tué aucun, rendez-vous au [285](#).

Vous frappez, de toute la vigueur de votre bras, mais le colosse a de prodigieux réflexes et vous saisit le poignet, en une prise aussi solide qu'un étau. Avec un gémissement, vous lâchez la dague qui tinte au sol et Kumbanigash éclate de rire. Récupérant son arme sans effort, il vous administre alors une claque et des étincelles jaillissent devant vos yeux, vous faisant presque perdre conscience. Ballotée sur sa large épaule, étourdie, vous réalisez à peine que votre ravisseur descend un escalier avant de s'arrêter devant une lourde porte renforcée de ferrures épaisses. L'éclat des torches jette des lueurs dansantes sur les incrustations d'or et d'ivoire, semblant donner une vie étrange aux arabesques et volutes ciselées. Kumbanigash vous pose à terre sans ménagements pour prendre un trousseau de clefs à sa ceinture avant d'ouvrir le panneau, laissant passer un courant d'air humide et une odeur fétide. L'esprit à nouveau clair, vous profitez de son attention détournée pour vous redresser et détalé à travers l'ouverture. Derrière vous, le géant noir pousse un juron sonore et se lance à votre poursuite, vous traitant de tous les noms. Course éperdue à travers l'obscurité, succession de couloirs souterrains creusés dans la roche, plongés dans les ténèbres, à peine éclairés par quelques rais de lumière, ici et là... Haletante, vous faites halte à une intersection, complètement perdue. Le bruit d'un pas lourd se fait entendre, il est toujours à votre poursuite et vous ne pourrez rien contre lui s'il vous rattrape, nue et

désarmée comme vous l'êtes...

Si vous prenez le couloir de droite, rendez-vous au [433](#).

Si vous optez pour celui de gauche, rendez-vous au [142](#).

314

Bientôt, les voyageurs inconnus se regroupent pour une rapide collation, à l'ombre des grands acacias. Bafouant les lois de l'hospitalité, aucun ne vous propose de partager sa nourriture alors que vous vous reposez, adossée à un tronc épais, le visage ombragé par les feuillages. Il y a bien la jeune fille qui se lève à un moment, un panier de figues sous le bras, visiblement décidée à vous l'apporter mais son compagnon la retient par le poignet, fronçant les sourcils et le visage fermé. Confuse, l'esclave se rassoit, vous adressant un regard d'excuse avec une petite moue désolée. Bientôt, tous se remettent en route et l'attelage s'éloigne lentement, au pas lent de ses buffles. A l'arrière, la jeune femme vous fait un discret signe de la main. Restée seule, vous vous reposez encore un moment avant de reprendre votre route.

Rendez-vous au [196](#).

315

Vous faites quelques pas au sein de la forêt de papyrus bordant les rives, indécise. Non loin, un aigle pêcheur aux larges ailes déployées effleure la surface des eaux sombres avant de reprendre son envol, avec entre ses serres l'éclair d'argent du poisson qui meurt. Les ombres s'étendent, mauves, l'obscurité grandit et il commence à faire frais. Il va falloir songer à trouver un abri pour la nuit, quitte à devoir supporter la compagnie des mâles... Une barque de roseaux se balance doucement à proximité.

Si vous voulez l'utiliser et aborder au monastère le plus proche pour y demander l'hospitalité, rendez-vous au [35](#).

Si vous cherchez le gîte dans l'un des nombreux villages de pêcheurs bordant la rive, rendez-vous au [108](#).

Si enfin vous recherchez Monophi, rendez-vous au [150](#).

316

Au matin, Kalia ne décolère pas :

- Comment peux-tu te fier aux racontars d'une esclave, ma reine ? Tu veux vraiment partir ainsi au hasard, suite à ce que t'a raconté une femme que tu ne connais que de quelques heures ?

D'une voix insidieuse, vous demandez à votre favorite si le motif de sa colère est l'inquiétude ou la jalousie et elle se tait brusquement, se mordant la lèvre, évitant votre

regard.

- Laisse-moi au moins t'accompagner.

Vous secouez la tête, préférant agir seule et laissant la guerrière vous représenter et gérer les affaires de la ville en votre absence. Dans les heures qui suivent, vos préparatifs sont achevés. Baliki l'herboriste vous a remis un petit flacon d'un philtre de régénération que vous mettez avec soin dans votre besace (ce puissant philtre curatif vous permettra de récupérer 12 points de vie. Il ne contient qu'une dose qui peut être bue à tout moment sauf au cours d'un combat). Négligeant la sagaie, arme de prédilection des Amazones, vous vous équipez d'un glaive à la lame large et acérée, forgé loin au nord, un présent offert autrefois par le chef d'une tribu soumise (cette arme vous permet de frapper avec un 5 minimum et inflige + 3 points de blessure supplémentaires). Un large bouclier ovale en cuir de buffle durci est passé dans votre dos et vous permettra de retrancher - 2 points de blessure lors de vos combats. Le moment est venu de déterminer votre itinéraire pour trouver Monophi. Deux routes s'offrent à vous, par voie fluviale ou terrestre. La première vous fera remonter le fleuve Tambure jusqu'au lac Muru. Vous pouvez également traverser la jungle épaisse qui entoure Gambuju pour atteindre les rives du lac, en un trajet plus court mais plus difficile.

Si vous décidez de remonter le fleuve, rendez-vous au [22](#).

Si vous préférez passer par la jungle, rendez-vous au [215](#).

317

Bientôt, les feux du crépuscule embrasent la brousse, la chaleur brûlante du jour va faire place à celle, étouffante, de la nuit. C'est alors que vous tombez sur un corps étendu au milieu de la piste, dans une flaque de sang caillé, entouré de mouches vrombissantes. Après vous être assurée qu'il n'y ait personne aux alentours, vous vous approchez... Le corps est celui d'un *Intaki*, un homme-guépard. Les messagers de Shamanka, courant à travers les plaines, le pas aussi rapide et sûr que leur animal frère, portant messages et nouvelles que chefs et sorciers s'adressent, d'un village à l'autre. Vêtu de blanc taché de sang, l'Intaki porte encore autour du torse, en bandoulière, une sacoche en cuir de buffle. Un peu plus loin, vous découvrez un autre corps, celui d'un noir robuste, poignard en main, le visage dissimulé sous un masque d'ivoire ciselé en tête de gorille. La gorge ouverte par de redoutables griffes, il fixe le ciel rougeoyant de ses yeux morts. Un spadassin du culte de Gorulga ? En tous cas, il est aisé de deviner ce qui s'est passé : il avait visiblement pour mission d'intercepter ce messager mais ce dernier est parvenu à l'entraîner dans la mort avec lui. Chassant les insectes d'un geste agacé, vous regardez autour de vous mais seul le silence et la solitude répondent à vos interrogations tandis que le ciel brûle, rouge.

Si vous voulez fouiller les corps, rendez-vous au [348](#).

Si vous poursuivez sans perdre de temps, rendez-vous au [111](#).

Avec des gestes fébriles, le coeur battant, vous faites pivoter chaque anneau dans un sourd cliquetis, jusqu'à aligner verticalement les trois symboles dans l'ordre choisi. Un déclic se fait alors entendre, les panneaux vibrent légèrement... Et un nuage de gaz jaunâtre jaillit en sifflant du trou de serrure, juste devant votre visage ! Vous reculez précipitamment, toussant et les yeux pleins de larmes tandis qu'une clochette d'alarme résonne soudain. Impossible de reprendre votre souffle, vous suffoquez, la main autour de la gorge... Vous titubez, des étincelles plein les yeux, tout tourne comme si vous étiez ivre... Vos poumons deviennent durs comme de la pierre, refusent de se déplier, de s'emplir et vous tombez au sol, bouche ouverte comme un poisson rejeté sur le rivage, vous tordant et griffant la pierre dans vos dernières convulsions. Le pollen du lotus jaune des marais de l'est est un poison qui ne pardonne pas.

Votre aventure s'achève ici.

Ruisselante, vous regagnez en hâte la terre ferme, laissant le cadavre au ventre ouvert flotter, teintant les eaux de rouge et attirant déjà les crocodiles. Les sauriens se précipitent au festin comme les chasseurs à la curée, dans un enchevêtrement de corps, d'écume sanglante et de bruissement écailleux accompagné du craquement des os broyés sous les puissantes mâchoires. Ecoeurée, vous vous éloignez rapidement de ces marais de cauchemar pour rejoindre enfin les collines. La région des Grandes Collines... Forêts de bambous, de figuiers, pentes couvertes de caféiers... Des pistes de latérite rouge sombre balafrent les pentes, s'enfonçant au cœur des forêts, d'un vert profond. Les troupeaux d'herbivores ont fait place aux gorilles, aux impalas furtifs, aux oiseaux par centaines perchés dans les hauts bambous. A l'eau également : rivières, sources ou encore chutes comme celles que vous découvrez en fin de journée, bruissant doucement au cœur de la forêt. La peau mouillée, respirant l'odeur de la terre humide, vous prenez une pose picturale, poings sur les hanches, depuis un rocher surplombant le bassin. Sur votre droite, la colline s'étage en cultures diverses, surplombées par un village fortifié entouré d'enclos à bétail. Le jour décline et des ombres mauves s'étendent sur les frondaisons. Si vous voulez demander l'hospitalité au village pour cette première nuit dans les collines, rendez-vous au [58](#). Si vous préférez votre compagnie à celle des autres, rendez-vous au [245](#).

Alors que vous vous installez pour la nuit, une lueur dansante sur l'autre rive attire votre attention. Puis une autre, encore une autre... Elles se suivent et se dirigent vers le pont. Vous grimpez avec agilité aux branches basses d'un arbre et, à l'abri des frondaisons épaisses, tentez d'apercevoir les nouveaux arrivants. Car ces lumières sont celles de torches, à n'en pas douter. Et vous blêmissez en reconnaissant ceux qui franchissent le pont, leur teint mat, leur profil dur sous les casques à pointe, le bouclier rond au bras, le sabre au poing. Djebel ! Ce chien humilié vous a suivi, dans l'intention visible de venger son orgueil blessé. Intouchable parmi les vôtres, vous êtes ici seule, à sa merci. Il est si sûr de lui qu'il n'a pas jugé utile de dissimuler sa venue. En attendant, il faut réagir et vite, lui et ses spadassins sont déjà à la moitié du pont. Fuyant à travers les ruines envahies par la nuit, vous tentez de vous éloigner tout en vous dissimulant à ceux qui vous traquent. Mais bientôt, une odeur écœurante vous soulève le cœur et vous faites halte, frémissante, devant la forme imposante lovée en haut des marches qui descendent vers les chutes. Un monstrueux serpent, énorme, repose là, dans les replis luisant de ses anneaux, ses écailles brillant comme la lèpre au clair de lune. Le fantastique reptile reste immobile, vous fixant de ses yeux sans paupières. Derrière vous, des bruits se font entendre, la lumière des torches s'agite... Après une dernière hésitation, vous commencez à contourner lentement la créature...

Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total de furtivité, rendez-vous au [131](#). Si ce résultat est supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [376](#).

Votre cœur semble manquer un battement quand la chaînette se prend et se coince entre les doigts épais du dormeur. Ce dernier grogne dans son sommeil, vous sentez aussitôt changer le rythme de sa respiration et le voyez s'agiter. Prudente, vous reculez de plusieurs pas tandis que l'homme remonte visiblement des tréfonds du sommeil. Mieux vaut ne pas rester là. Maudissant votre malchance, vous vous hâtez de quitter les lieux et de rejoindre le village proche. Il serait trop risqué de rester à proximité de cet inconnu. Rendez-vous au [58](#).

Vous n'êtes plus très loin de votre but lorsque des archers surgissent d'un bosquet d'hibiscus, leur coiffe de plumes frémissant dans l'air nocturne, le grand arc à la main, flèche encochée. Leur chef pousse un cri en vous voyant et tend le bras vers vous. Cette fois... C'est alors qu'une silhouette inattendue jaillit des fourrés sans prévenir et s'abat sur l'archerie stupéfaite, telle une tempête. Un homme blanc aux cheveux d'or, les yeux furieux... Les archers, trop surpris pour réagir, ne peuvent rien contre la lame luisante qui tranche et déchire, faisant éclater les corselets en écailles de crocodile et les os dans une

éclaboussure de sang. En quelques instants, le chemin est dégagé, l'allée jonchée de corps brisés et l'inconnu vous rejoint en courant.

Si vous avez fait la connaissance de Ronan, dans le mausolée d'Olmec à Méroé, rendez-vous au [50](#).

Sinon, rendez-vous au [73](#).

323

Vous courez, vous mouvant à travers ces ténèbres épaisses, cette jungle étouffante, suffocante, mais sans parvenir à distancer la créature. Un rire résonne, monstrueux, exprimant une raillerie obscène. Vous chutez lourdement, la créature est là, elle est sur vous ! Une tête de gorille, bestiale, les yeux rouges posés sur vous, un rire démoniaque, le visage d'un homme, joufflu, les yeux noirs comme l'obsidienne et qui éclate de rire... Les bras immenses se referment sur vous, vous pouvez sentir ce souffle brûlant sur votre peau, des mains avides se posent sur vos cuisses, les écartent...

Vous vous redressez avec un hurlement qui fait voler le silence en éclats. Les jardins du palais, une nuit noire et pluvieuse, le tonnerre qui gronde au loin... Vous êtes allongée dans l'herbe épaisse, ruisselante de sueur, le cœur battant... Que faites-vous ici ?

- Ma reine, te voilà enfin !

Kalia. La guerrière se précipite, vous enveloppant de son châle et vous frottant les épaules, inquiète :

- Je t'ai entendu te lever et t'ai vu quitter ta chambre. Je t'ai appelée mais tu ne semblais pas m'entendre.

- Où est-il ? Le... Le monstre qui me poursuivait ?

- Il n'y a personne ma reine. Tu as fait un mauvais rêve et tu auras marché dans ton sommeil. Viens, ne restons pas là, l'orage menace.

Frissonnante, vous vous laissez ramener à votre chambre. Le tonnerre gronde sur la ville, un vent furieux souffle entre les mangliers, faisant ondoyer les massifs sous le ciel noir. Une fois rentrées, Kalia vous fait asseoir et tente de vous rassurer, vous frictionnant doucement les épaules.

Notez que vous avez été envoûtée et rendez-vous au [304](#).

324

- Et maintenant ? demandez-vous.

- La fin de la route ma reine. Nous voici piégés, n'entends-tu pas ces bruits par-dessus celui de la pluie ? Ils sont en train d'abattre des arbres pour en faire un bélier et ne tarderont pas à enfoncer la porte pour venir nous cueillir. Nous en tuerons beaucoup avant de mourir sans doute...

Un sourire farouche éclaire le visage de votre compagnon. Assis, sa lame posée sur les genoux, il attend. C'est un guerrier, un mercenaire, qui a suivi une route sanglante jusqu'ici et qui s'apprête à livrer sa dernière bataille. Il n'y a rien d'affecté ou de simulé dans son attitude. Un coup d'oeil nerveux par-dessus le parapet mouillé vous confirme que tenter

une sortie serait folie : ici et là, vous discernez des silhouettes qui s'agitent sous la pluie battante et encerclent rapidement la tour. Rageant de votre impuissance, vous gagnez les étages inférieurs. Cette fenêtre... Au-delà des barreaux de cuivre, vous apercevez les hautes branches des arbres, proches de la paroi. Ces amples tentures... Un coup sourd résonne soudain, venant du rez de chaussée et la voix de Ronan vous parvient depuis le toit.

- Ils enfoncent la porte ! Le fracas des épées va retentir femme !

Sans répondre, vous arrachez une des tentures et la déchirez rapidement en bandes étroites avant de les nouer solidement entre elles. Un nouveau coup résonne, semblant faire vibrer les murs. Au même moment, Ronan apparaît en haut de l'escalier, arme au poing.

- Que diable fais-tu ?

Sans répondre, vous achevez de nouer les morceaux de tissu avant de désigner la fenêtre :

- Tu es fort, brise-la.

Le guerrier hésite, puis vous repousse doucement avant d'abattre son arme à plusieurs reprises, fracassant les fins barreaux dans une pluie d'éclats de verre. En toute hâte, vous nouez une des extrémités de la tenture à un débris du châssis de la fenêtre. Les coups se font de plus en plus violents, on entend le craquement du bois qui cède et se fend. Soudain, sans prévenir, Ronan vous prend par la taille et vous soulève, vous faisant enjamber le large rebord battu par les rafales pluvieuses.

- File, vite ! Je vais les retenir, l'escalier est assez étroit, ils ne pourront m'attaquer de front. Je te rejoins, va !

Au même moment, un fracas retentit dans le hall d'entrée, suivi de cris, jurons et hurlements, du claquement des sandales sur les premières marches...

Si vous descendez rapidement par la corde improvisée, rendez-vous au [307](#).

Si vous refusez de laisser votre compagnon et combattez à ses côtés, rendez-vous au [374](#).

325

Sans perdre de temps, vous enjambez le corps du maître des jardins, franchissez la porte et la refermez aussitôt, poussant le lourd verrou. Momentanément en sécurité, vous vous adossez au panneau épais, reprenant souffle. Devant vous, un long et large couloir voûté se dessine, éclairé par des lampes en or disposées à intervalles réguliers. Des voûtes pendent des encensoirs de bronze diffusant des senteurs lourdes. Alors que vous avancez à pas prudents, vous poussez un juron en voyant surgir un petit groupe de guerriers en pourpoints d'écailles de crocodile, casques à plumes de calao, le sabre au poing. Avant que vous ayez pu réagir, une silhouette imposante jaillit brusquement et s'abat sur les hommes d'armes stupéfaits, en une tempête de coups meurtriers. Un homme blanc aux cheveux d'or, la barbe blonde et les yeux furieux... Les gardes, trop surpris pour réagir, ne peuvent rien contre la lame luisante qui tranche et déchire, faisant éclater les os dans une éclaboussure de sang. En quelques instants, le couloir est dégagé, jonchée de corps brisés et l'inconnu se redresse, un rictus farouche aux lèvres.

Si vous avez fait la connaissance de Ronan, dans le mausolée d'Olmec à Méroé, rendez-vous au [114](#).

Sinon, rendez-vous au [408](#).

- Hé, qui va là ?

Vous n'avez pas été assez rapide, les nouveaux arrivants vous ont aperçue. Avec un juron, vous arrachez violemment la tenture pour la jeter sur eux. Empêtrés dans le lourd et épais tissu, les gardes partent à la renverse, jurant et se heurtant les uns les autres, roulant au sol avec bruit. Vous les dépassez et remontez le long du couloir, ouvrez une porte au hasard, la claquez derrière vous. Très vite retentissent des cris, des appels furieux... Une intersection... Un nouveau couloir sur votre droite et votre gauche, devant vous une haute fenêtre aux barreaux torsadés. Un rapide coup d'oeil vous dévoile un vaste jardin en contrebas, éclairés par de nombreuses lampes car la nuit est tombée, sous un ciel d'orage qui gronde. Un gong d'alarme résonne soudain, des bruits de pas précipités retentissent : cette fois, tout le château est en alerte.

Si vous prenez le couloir de droite, rendez-vous au [46](#).

Si vous prenez celui de gauche, rendez-vous au [7](#).

Si vous préférez passer par la fenêtre et sauter dans le jardin en contrebas, rendez-vous au [175](#).

Vous reculez, haletante. Qui était cet inconnu et pourquoi vous a-t-il attaqué ? Vous rejetez en arrière le capuchon de son ample robe et frémissez en découvrant le symbole de la flamme rouge tatouée sur son front. Dieux, un des trois frères, chefs de Ceux qui sont dans l'Ombre, en route pour Maliki... Il a dû vous reconnaître parmi la foule des pèlerins et vous aura suivi, voyant là sa chance... Soudain, une clameur retentit sur la colline, suivie d'un hurlement de terreur, les lumières des cierges s'agitent follement comme de petits points lumineux pris de folie... Il se passe quelque chose là-bas, quelque chose de sombre et sinistre. Inquiète, vous quittez rapidement les lieux tandis que la pluie se met à tomber, marchant un long moment à travers les collines envahies par la nuit. Un affleurement de roche couvert de fleurs vous permet enfin de vous reposer à l'abri, dans un confort relatif. Votre sommeil se révèle inconfortable, allongée sur la mousse détrempée et humide. Au matin, vous vous éveillez frissonnante, prise d'éternuements et les traits tirés. Vous poursuivez votre chemin en renflant tandis que le soleil sèche lentement les forêts et les massifs d'orchidées, un oiseau inconnu lançant un cri rauque. Le reste de la journée se déroule sans incidents mais bientôt, un silence étrange semble peser comme une chape sur la végétation : plus de bruissements, de cris, de chants d'oiseaux ou autres. Les singes eux-mêmes, si bruyants d'habitude, se contentent de vous observer, immobiles, du haut de leurs branchages. La lumière change, se voile, devient plus sombre. Et bientôt, alors que le soleil décline, vous découvrez enfin votre but...

Rendez-vous au [190](#).

Avec prudence, vous ouvrez la porte qui, à votre grand soulagement, n'est pas verrouillée. Pénombre fraîche d'une petite pièce ronde, vide et silencieuse... Alors que vous refermez le panneau, le tonnerre gronde sur les collines et vous distinguez une volée de marches qui descendent vers les étages inférieurs. Courbée comme une panthère à l'affût, vous descendez lentement les larges degrés de pierre, sans rencontrer âme qui vive. Vous voici en bas de la tour : une lampe posée sur une table massive, des tabourets, une natte couvrant le sol... De nouvelles marches s'enfoncent dans ce qui semblent être les souterrains du château. Une fenêtre aux persiennes baissées vous permet de jeter un oeil dans la cour : cette dernière est moins peuplée désormais, seuls deux ou trois guerriers, frileusement enveloppés dans leurs châles de laine aux vives couleurs, bavardent encore malgré la pluie qui menace. Vous n'êtes qu'à quelques pas de la porte du bâtiment principal...

Si vous êtes décidée à traverser la cour en longeant le rempart pour rejoindre ce bâtiment, rendez-vous au [426](#).

Si cela vous semble trop risqué, il ne vous reste plus qu'à descendre les escaliers. Rendez-vous au [254](#).

Suivant les indications d'un groupe de pêcheurs, vous dirigez votre embarcation vers une des plus grandes îles, non loin de la rive sud. Une fois accostée, vous attachez votre pirogue au ponton avant de monter vers le bâtiment blanc au toit plat, bordé de dépendances. La nuit est tombée, des lampes trouent l'obscurité de dizaines de lumières tremblotant dans le vent du soir et se reflétant dans les eaux. Devant le porche, un noir au fier profil vous attend, drapé d'un ample manteau de laine bleu, la tête enserrée d'un turban blanc, un bâton à la main.

- Salut à toi ô reine. Je suis Monophi, celui que tu cherches.

Vous fronchez les sourcils, méfiante, et le vieil homme esquisse un sourire :

- Tout se sait à Shamanka ô reine. Les tambours... Les tambours ont annoncé ta venue, ont prévenu qu'une reine noire était en route pour un long voyage vers l'ouest et cherchait Monophi. Viens ô reine, et je répondrai à tes questions.

Vous suivez le prêtre à l'intérieur et, très vite, alors qu'il vous guide le long des couloirs silencieux, vous remarquez quelque chose : tous ceux que vous croisez semblent solides et bien bâtis, la musculature nerveuse, le regard vif, se déplaçant avec souplesse et assurance. Votre hôte sourit :

- Je comprends ton étonnement. Nous formons ici une communauté de lutteurs-guérisseurs, les Kalarakis. Nous sommes consacrés à... De ces deux divinités, nous apprenons l'art de la guerre et l'art du soin, nous apprenons comment blesser et comment guérir, comment tuer et comment maintenir la vie.

Sur ces paroles, votre guide pousse un panneau peint et vous fait entrer dans une petite pièce blanche et austère, éclairée par une lampe. Il vous invite à prendre place sur les coussins répandus au sol et fait de même, s'installant en face de vous.

- Hé bien, que puis-je pour toi, ô reine ?

Rendez-vous au [147](#).

Vous ressentez une lassitude infinie, une fatigue incommensurable, comme si l'univers entier se refermait sur vous pour vous submerger. Kolonaki sourit et tend la main, vous caressant doucement le visage.

- Ma fille, mon enfant... Nous voici enfin réunis. Tu es une enfant perdue mais je suis là pour te guider, te protéger. Que serais-tu sans moi ? Quel but aurais-tu sans moi ? La voix du prêtre est douce, incroyablement douce... Apaisante... Vous êtes sous son charme, comme un serpent envoûté.

- Ne sens-tu pas toute cette fatigue mon enfant ? Le poids des responsabilités, du pouvoir... Tout cela est si lourd, si épuisant... Laisse-moi t'aider à porter ce fardeau. La main, si douce, si caressante, descend le long de votre joue, s'attarde sur votre cou... La voix est toujours hypnotique, comme une berceuse, lancinante...

Lancez deux dés (si vous avez été envoûtée par Kolonaki et l'êtes toujours, ajoutez 2 au résultat obtenu) : si ce dernier est inférieur ou égal à votre total de volonté, rendez-vous au [134](#). Si le résultat est supérieur à ce même total, rendez-vous au [361](#).

Vous courez, vous mouvant à travers ces ténèbres épaisses, cette jungle étouffante, suffocante, mais sans parvenir à distancer la créature. Un rire résonne, monstrueux, exprimant une raillerie obscène. Vous chutez lourdement, la créature est là, elle est sur vous ! Une tête de gorille, bestiale, les yeux rouges posés sur vous, un rire démoniaque, le visage d'un homme, joufflu, les yeux noirs et qui éclate de rire... Les bras immenses se referment sur vous, vous pouvez sentir ce souffle brûlant sur votre peau, des mains avides se posent sur vos cuisses, les écartent...

Vous vous redressez en hurlant. Les jardins, une nuit noire et pluvieuse, le tonnerre qui gronde au loin... Vous êtes allongée dans l'herbe épaisse, ruisselante de sueur, le cœur battant... Que faites-vous ici ?

- Maîtresse !

Tallula. La belle esclave se précipite vers vous, se laissant tomber à vos côtés :

- Je t'ai entendu te lever et t'ai vu quitter ta chambre. Ta démarche était si étrange, si mécanique... Je t'ai appelée mais tu ne semblais pas m'entendre.

- Où est-il ? Le... Le monstre qui me poursuivait ?

- Il n'y a personne Maîtresse. Tu as fait un mauvais rêve et tu as sans doute marché dans ton sommeil. Viens, ne restons pas là.

Frissonnante, vous vous laissez ramener à votre chambre. Le tonnerre gronde sur la ville, un vent furieux souffle, faisant ondoyer les massifs sous le ciel noir. Une fois au palais, vous passez sur le balcon, incapable de tenir en place face au trouble qui vous assaille. A bouts de nerfs, exténuée, vous racontez tout à Tallula : ces cauchemars, ces visions, vos guerrières endormies comme droguées...

Notez que vous avez été envoûtée et rendez-vous au [428](#).

Votre parcours sur le fleuve se déroule sans incidents tandis que le soleil et la chaleur montent. Les rives silencieuses forment de chaque côté un mur de végétation épaisse, bruissant d'une vie furtive et mystérieuse. De temps à autres, un groupe d'oiseaux s'envole, d'étranges reptiles aux écailles luisantes se glissent dans les eaux vitreuses. En fin d'après-midi, à l'approche du lac, le courant se fait soudain plus fort, votre esquif avance bien plus vite, les eaux s'agitent... Alors que vous commencez à vous inquiéter, vous voyez se profiler ce que vous redoutiez : les rapides ! Votre embarcation se met à vibrer et tanger, de plus en plus violemment... Par moments elle se soulève même avant de retomber brutalement, l'écume bouillonne, l'eau vous éclabousse... Concentrée, le corps contracté, vous tentez de maintenir la pirogue ballotée comme un fétu au milieu du fleuve grondant et écumant...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [60](#). Si le résultat est égal ou supérieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [168](#).

Vous vous mettez en garde tandis que votre adversaire s'avance, une lueur amusée dans ses yeux d'ambre, un sourire moqueur se dessinant sur son muflé épais. Il tient à la main un fouet lourd et épais, aux replis lovés comme ceux d'un serpent et sa formidable silhouette se découpe sous les rayons du soleil, l'eau impétueuse lui battant et éclaboussant les mollets.

Votre robuste adversaire a besoin d'un 5 minimum pour vous toucher et son fouet n'occasionne que + 1 point de blessure supplémentaires. Mais s'il vous touche, vous devez lancer un dé : si le résultat est compris entre 1 et 3, poursuivez le combat normalement. S'il est compris entre 4 et 6, la lanière s'est enroulée autour de votre cheville, vous faisant tomber et l'Anka a alors le temps de vous frapper de son énorme poing avant que vous puissiez vous libérer et mettre hors de portée. Vous perdez alors 3 points de vie. L'homme-buffle est doté de 21 points de vie.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [241](#).

Le coeur battant, le corps frémissant, vous vous penchez sur l'homme endormi et fronchez les narines sous son souffle chargé du parfum de la drogue. Pas un muscle de sa face ne bouge tandis que vous tendez un bras prudent vers le médaillon, sans cesser de l'épier du coin de l'oeil... Il ne bouge toujours pas... Vos doigts se referment délicatement sur le bijou et vous ramenez ce dernier à vous le plus lentement possible, osant à peine respirer...

Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'habileté, rendez-vous au [154](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [321](#).

335

Le quart d'une heure s'est écoulé lorsque vous débouchez dans une petite clairière, avant d'avoir un brusque mouvement de recul. Déjà, l'odeur du sang vous avait mise en alerte. Devant vous se dresse un arbre solitaire auquel un corps est lié par de solides lianes. Un corps maculé de sang, environné d'insectes, exposé comme un sinistre trophée... Baigné par l'ort vert de la forêt, environné de mouches, Djebel vous fixe de ses yeux morts, égorgé, la tête inclinée sur son torse maculé de sang... Vous vous approchez lentement du corps inanimé et sursautez violemment lorsqu'un rire, sauvage, exprimant une raillerie obscène, retentit quelque part, au loin, sous les frondaisons. Elle l'a suivi, elle l'a traqué et retrouvé, l'esprit consumé par la haine... Cette esclave est digne d'une guerrière mais vous doutez de la revoir jamais désormais. Avec un haussement d'épaules, vous vous détournez de la dépouille sur laquelle courent déjà les fourmis. Rendez-vous au [137](#).

336

La nuit se passe sans incidents, vous apportant un sommeil profond et bienvenu (vous regagnez 4 points de vie). Au petit matin, après une rapide collation, vous voilà prête à reprendre votre route. Bientôt, la zone envahie par les eaux s'éloigne, le paysage change : une chaîne de collines apparaît, barrant l'horizon sous un ciel bas et gris. Elles occupent progressivement tout l'espace, couvertes de profondes forêts, humides et brumeuses. La région des Grandes Collines... Forêts de bambous, de figuiers, pentes couvertes de caféiers griffées par le tracé de nombreuses pistes menant partout et nul part... Les troupeaux d'herbivores ont disparu, faisant place aux singes, aux lézards, aux papillons bleus, jaunes et blancs voletant dans les hautes branches. A l'eau également : rivières, sources ou encore chutes comme celles que vous découvrez en fin de journée, bruissant doucement dans un nuage de vapeur au cœur de la forêt. Respirant l'odeur de la terre mouillée, frissonnant dans l'air humide, vous prenez une pose picturale, poings sur les hanches, depuis un rocher surplombant le bassin. Sur votre droite, la colline s'étage en cultures variées, surplombées par un village fortifié entouré d'enclos à bétail. Le jour décline, il commence à faire frais et la nuit ne va pas tarder. Si vous voulez demander l'hospitalité au village pour cette première nuit dans les collines, rendez-vous au [58](#). Si vous préférez votre compagnie à celle des autres, rendez-vous au [245](#).

337

Vous revenez lentement à vous, remontant vers la conscience comme vous êtes remontée à la surface tantôt. Une pénombre apaisante, le bruit de la pluie au-dehors, la lueur sourde d'une lampe... Vous êtes allongée sur un lit bas en bois, sous un plafond aux poutres peintes. Chacun de vos muscles vous fait mal, chaque mouvement vous demande un effort. A vos côtés se trouve, assis sur un tabouret, un jeune noir drapé de blanc et les pieds nus qui vous sourit.

- Tu reviens enfin à toi. Tu as dormi tout le jour, nous commençons à nous inquiéter.

- Où suis-je ? demandez-vous avec peine.

- Dans un des monastères du lac Muru. Des pêcheurs t'ont trouvé, inconsciente, dérivant agrippée à un tronc d'arbre et t'ont amené à nous. Je suis Besta et te veille depuis ton arrivée. Hé, doucement, tu es encore faible !

Le jeune prêtre vous retient tandis que vous vous asseyez sur votre lit, voyant aussitôt tout tourner. Par la fenêtre, vous apercevez l'immense étendue du lac, parsemé ici et là de petites îles dont les plus grandes abritent un monastère blanchi à la chaux, un ponton de bois devant lequel dansent doucement quelques pirogues. Les dernières barques de pêcheurs se hâtent de rejoindre les rives avec la nuit tandis que la pluie tombe, chuintant doucement sur les roseaux et les fourrés de papyrus.

- Allons, rallonge-toi, il faut encore te reposer. Essaie de dormir, je te laisse la lampe.

Vous remerciez le nommé Besta en reposant votre nuque engourdie sur le petit coussin de cuir.

Si vous étiez à la recherche de Monophi, rendez-vous au [205](#).

Sinon, rendez-vous au [301](#).

338

Rien à faire : toute volonté abolie, vous sombrez dans un puits sans fond, empli de ténèbres, portée par la voix hypnotique du prêtre dont les mains ensèrent votre cou désormais.

- Tout va bien mon enfant, je suis là... Je suis là pour t'emmener loin, très loin...

Ses yeux toujours rivés aux vôtres, Kolonaki accentue sa pression et vous étrangle lentement, un sourire sardonique éclairant son visage. Bientôt, votre corps au cou brisé s'affaisse mollement sur les dalles de pierre froide, toute vie éteinte en lui. Vous ne verrez pas le prêtre s'enfuir ni Ronan débouler là où vous vous trouvez, titubant sur sa jambe blessée, et reculer avec horreur devant votre dépouille. Dehors, l'orage redouble de violence et le tonnerre gronde, faisant craquer les arbres sur les collines.

Votre aventure s'achève ici.

339

Vous réfléchissez rapidement. De toute évidence, cet homme est bien Ronan, «Celui qui venait de loin» et avoir un guerrier tel que lui à vos côtés vous donnerait un avantage certain... Vous ne tardez donc pas à délivrer le prisonnier et ce dernier se redresse, massant ses poignets et chevilles endoloris. Avec un sourire satisfait, il récupère le lourd

poignard du geôlier et se tourne vers vous avant de vous faire signe de passer devant, avec une déférence exagérée :

- A toi l'honneur, ô reine, déclare-t-il avec un sourire moqueur qui vous agace un instant. Vous voici bientôt marchant côte à côte, tels le taureau blond et la panthère noire, sur la piste de votre proie.

Si vous avez tué les trois frères, chefs de Ceux qui sont dans l'Ombre, rendez-vous au [83](#).

Si vous en avez abattu deux, rendez-vous au [55](#).

Si un seul a succombé à vos coups, rendez-vous au [92](#).

Enfin, si vous n'avez intercepté aucun des trois frères, rendez-vous au [285](#).

340

Cette nuit là, alors que Gambuju dort sous une chaleur lourde, les cauchemars reviennent, ce rire dément et sinistre, ce visage inconnu, ces éclaboussures de sang... Au-dessus de vous, dans l'obscurité, une tâche lumineuse apparaît, se déploie et palpite... Rapidement, elle prend la forme d'une tête humaine, flottant dans les ténèbres. Un homme noir, les traits épais et joufflus, empreints de méchanceté et d'orgueil. Deux yeux noirs et froids comme l'obsidienne se posent sur vous et vous frémissez sous ce regard, comme sous une souillure. Un sourire mauvais éclaire le visage au crâne luisant, au front bombé. Et vos guerrières qui dorment toujours, comment est-ce possible... Une voix moqueuse s'élève...

- Salutations ô reine ! Je me repose dans ma forteresse, très loin de toi, mais nous serons bientôt réunis ! Oui, je vais venir te chercher, avec une armée de fidèles... Le culte de Gorulga va renaître et tout Shamanka courbera l'échine sous le règne du gorille divin. L'ancien royaume du dieu-singe va être restauré sous le soleil... Et toi, ma beauté, tu seras ma reine ! Voilà déjà longtemps que j'ai fixé mon regard sur toi. Un roi a besoin d'une reine à ses côtés et tu es la femme qu'il faut à un conquérant... Bientôt nous serons réunis et tu m'aimeras ! Oui, je saurai briser ta farouche volonté. N'oublie pas : je viendrai bientôt te chercher !

Un ultime éclat de rire, démoniaque et strident, puis le silence retombe comme un suaire...

Rendez-vous au [152](#).

341

Vous parvenez à traverser la cour sans vous faire remarquer. A un moment, deux hommes en train de bavarder tournent la tête dans votre direction mais vous plongez derrière une rangée de hauts paniers et couffins où vous restez dissimulée, jusqu'à ce que la voie soit libre à nouveau. Ayant atteint la porte, vous la franchissez et la refermez avec un soupir de soulagement, poussant le verrou. Long et large couloir de pierre, au plafond voûté orné d'encensoirs d'argent diffusant des vapeurs entêtantes... Vous longez les murs couverts de tapisseries aux motifs barbares avant d'arriver à une intersection. Alors que vous

réfléchissez sur la direction à prendre, un gong résonne, à plusieurs reprises, brisant le silence. Bientôt, des bruits se font entendre : portes qui claquent, cris et jurons, bruits de pas précipités, cliquetis d'armes... Votre présence a été découverte (le corps du geôlier a peut-être été trouvé), l'alerte est donnée, il faut vite prendre une décision !

Si vous optez pour le couloir de droite, rendez-vous au [46](#).

Si vous prenez celui de gauche, rendez-vous au [7](#).

342

Jamais vous n'avez fourni un tel effort physique, les épaules vous brûlent, votre bras tendu s'engourdit, devenant aussi rigide qu'un faisceau de bambou. Impossible de le plier. Avec horreur, vous sentez votre autre bras, celui en appui sur le rebord, ruisselant de sueur, commencer à glisser sur la pierre froide. Serrant les dents, visage contracté, vous tentez encore une fois de reprendre pied, de trouver un meilleur appui, mais vos efforts se révèlent vains, vous glissez, inexorablement. L'instinct de survie vous souffle l'idée de lâcher votre compagnon pour sauver votre vie mais il est trop tard : vous cédez brusquement et tombez tous deux dans la fosse où les pieux vous assurent une mort brutale et rapide, aspergeant les murs de vos sang mêlés.

Votre aventure s'achève ici.

343

Soudain, le maître de cérémonie rejette son capuchon en arrière et vous reconnaissez celui à qui vous avez dérobé le médaillon qui pend désormais entre vos seins. Il est bien éveillé maintenant même si ses yeux sombres restent voilés par la drogue, son visage de brute éclairé de rouge par les torches. Les pèlerins chantent toujours, oscillant doucement, les yeux dans le vague, probablement drogués eux aussi. Au même moment, un mouvement d'air se produit, comme une porte qui s'ouvre et se referme brusquement, une bourrasque fait ployer les flammes des torches et un éclair déchire le ciel. Vous vous rejetez instinctivement en arrière tandis qu'un cri monte de l'assistance : une créature monstrueuse vient d'apparaître, découpant sa silhouette fantastique dans la nuit. On dirait une sorte de babouin difforme, énorme, atrocement humain, le fruit de l'union impie d'un singe et d'un homme. Avec un frémissement, vous notez les crocs recourbés et jaunes, les griffes acérées, les yeux brûlant d'une faim terrible, innommable. Le babouin monstrueux s'avance, marchant presque comme un homme, le flanc creusé d'un frisson d'anticipation tandis que le prisonnier recule, horrifié, le blanc de ses yeux brillant dans la nuit. Yelaya en soit témoin, vous n'êtes pas facilement impressionnable mais la perspective de ce qui va s'accomplir vous révolte et vous soulève le cœur.

Si vous décidez d'intervenir, rendez-vous au [258](#).

Si vous restez où vous êtes, rendez-vous au [5](#).

S'il existe une foulée capable de distancer la vôtre, ce chien ne l'a pas. Vous le rejoignez au moment où il atteint une poterne masquée par un magnolia. Il se retourne alors et, au moment où vous arrivez sur lui, porte rapidement à sa bouche un long et fin tuyau de métal, comme une sarbacane. Ce n'est pourtant pas un projectile qui en sort mais un nuage jaunâtre, à l'odeur caractéristique. Horrifiée, vous vous rejetez en arrière tout en retenant votre souffle pour ne pas inspirer le mortel pollen des marais de l'est. Les yeux rougis, toussotante, vous titubez, la main au cou, tandis que l'inconnu en profite pour s'enfuir. Vos réflexes vous ont sauvé la vie mais vous restez un moment appuyée au tronc d'un arbre, la gorge douloureuse et les yeux emplis de larmes (vous perdez 2 points de vie). Vos guerrières se lancent à la poursuite des intrus mais leurs efforts se révèlent vains. Reprenant votre souffle, vous observez à la lueur de la lune les projectiles que Kalia a récupéré, plantés dans l'écorce d'un arbre. De petits disques dentelés, gravés en leur centre d'une flamme. La marque de Ceux qui vivent dans l'Ombre...
Rendez-vous au [434](#).

Vous voici donc longeant les couloirs, côte à côte, tels le taureau blond et la panthère noire marchant de concert. Votre compagnon semble connaître les lieux et bientôt, il ouvre une porte dissimulée par une lourde tenture, dévoilant un escalier étroit s'enfonçant dans les ténèbres. Une fois entrés, il repousse le panneau et allume une torche fixée au mur. Avec un geste de déférence exagéré, il vous invite alors à le suivre.

- Où allons-nous donc ? demandez-vous, agacée.

- Dans les chambres qui s'étendent sous la forteresse. Elles sont très anciennes tu sais, elles étaient déjà là avant que les adorateurs du gorille ne s'installent ici autrefois. Maliki est très vieille, elle a été construite par la race mystérieuse et oubliée qui a bâti Méroé, Eshatta la Cité des Sorciers ou Djembé, la cité funéraire des Montagnes Rouges il y a des siècles. Les gardes ne penseront pas à venir nous y chercher.

Vous demandez au guerrier comment il sait tout cela, lui, un étranger, blanc de surcroît et il se contente de sourire. Le voici ouvrant une porte en bas des marches et vous frémissez aussitôt devant l'odeur qui vous emplit les narines : parfum de plantes aromatiques et d'alcool, d'herbes préservatrices et d'encens, mêlé de façon écoeurante à l'odeur de la mort, du sang... Dissimulée derrière l'épaule de votre compagnon, vous jetez un oeil : une succession de chambres, creusées dans la roche, les murs parcourus d'étagères où s'alignent flacons, fioles et récipients... De grandes cuves emplies de liquides mystérieux à l'odeur âcre... Des autels de pierre sur lesquels reposent des corps, certains nus, d'autres partiellement vêtus... En silence, comme des ombres, des silhouettes vont et viennent, officiant en des gestes lents... Des hommes au visage couvert d'un masque à tête de chacal, en ébène rehaussé d'or. Ronan chuchote :

- Les chambres d'embaumement. C'est ici que les adorateurs du gorille morts sont embaumés et préparés pour leur éternel sommeil. Tu vois cette porte là-bas, dans le fond ? Elle permet de rejoindre la partie du château où se trouvent les appartements de Kolonaki.

Il nous faut l'atteindre.

Vous observez à nouveau les lieux. Les embaumeurs vont et viennent, absorbés par leur tâche. Non loin, sur un banc d'ivoire, sont posés plusieurs de ces masques à tête de chacal. Vous pouvez tenter d'en prendre et vous en coiffer pour mieux tromper les occupants (rendez-vous au [394](#)).

Vous pouvez également compter sur votre furtivité pour vous glisser sans être aperçus jusqu'à cette fameuse porte (rendez-vous au [427](#)).

346

Enfer ! Voilà trois fois que vous lancez ce maudit grappin et trois fois que vous manquez votre but. Alors que vous vous apprêtez à un nouvel essai, des éclats de voix vous parviennent du haut des remparts, le soleil déclinant arrache des éclats métalliques à des pointes de lances et des machettes, des silhouettes s'agitent tout là-haut... Vous vous dissimulez aussitôt dans l'ombre des hibiscus et attendez un moment. Tenter de pénétrer dans la forteresse de cette façon se révèle décidément trop risqué...

Si vous possédez un pendentif en forme de serpent, rendez-vous au [88](#).

Sinon, abandonnant votre grappin, vous vous coulez comme une panthère vers les portes principales. Rendez-vous au [230](#).

347

A peine endormie, vous rêvez à nouveau... Vous courez, vous êtes poursuivie... Autour de vous se déploie un monde flou et nébuleux, indistinct. Une jungle épaisse, étouffante, qui semble se refermer sur vous, noire comme une nuit sans lune. Quelque chose vous poursuit, vous ne savez pas quoi mais vous le savez... Une créature, un incubé surgi des ténèbres. Et vous savez que si cette créature vous rejoint, un sort épouvantable vous attend. Une souillure aussi bien pour le corps que pour l'esprit... Vous courez, hors d'haleine, dans un silence terrifiant, assourdissant. La créature... Elle est là, elle approche... Un rire monstrueux, démoniaque, enfle et résonne sous les frondaisons. Vous avez l'impression de vous mouvoir au ralenti, autour de vous tout se dissout et se recompose sans cesse, comme les volutes d'une fumée. Elle se rapproche, elle est là, vous pouvez sentir sa présence, son odeur... Il faut la distancer...

Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur à votre total de volonté, rendez-vous au [279](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total de volonté, rendez-vous au [323](#).

348

Le spadassin ne portant qu'un pagne, une gourde de peau et une besace se révélant vide, vous examinez le corps de l'Intaki. Soulevant sa tunique, vous découvrez le coup de

poignard qui l'a tué, sous le coeur. Il vous faut insister pour ouvrir sa main griffue crispée sur sa sacoche avant d'inspecter cette dernière. Intriguée, vous découvrez plusieurs feuillets de papyrus couverts d'une écriture pressée, griffonnée à la hâte et accompagnée de ce qui semblent être... des plans. Oui, ce sont bien les plans d'un bâtiment, chargés d'annotations, d'indications. Mais tout cela est écrit dans un langage inconnu et vous reste incompréhensible. Malgré tout, vous reconnaissez un nom qui revient fréquemment, Maliki. Ces plans seraient-ils ceux de la forteresse où vous vous rendez ? Les scrutant à la lueur du soleil couchant, vous arrivez à lire sur un des feuillets "porte du soleil" barré d'un mot qui s'apparente à "danger". Un bruit vous tire de vos réflexions, vous faisant lever la tête : battant des ailes larges et noires, les vautours s'approchent, encore hésitants. Vous reprenez alors votre route, laissant les charognards de la savane à leur tâche. Bientôt, alors que le soleil décline et que le ciel rougeoit sur l'horizon, de majestueux et imposants remparts apparaissent au loin...

Rendez-vous au [2](#).

349

Vous remerciez le vieil homme qui vous conseille de dormir, la nuit étant tombée désormais. Une fois seule, vous vous laissez envahir par le silence, seulement troublé par le clapotis de l'eau, le chant des crapauds et une pluie fine qui tambourine sur les feuillages. Vous avez bien entendu des chuchotements curieux et excités derrière la porte de bambou mais nul ne vient troubler votre repos. Bientôt, le sommeil vous envahit et vos paupières se ferment doucement...

Rendez-vous au [40](#).

350

Ce petit flacon retient votre attention... Son aspect ne vous dit rien au premier abord mais en forçant votre odorat, vous reconnaissez les composants du liquide incolore qu'il contient... Oui, ce sont bien les plantes et baies décrites par le vieil homme au monastère, ceci est donc sans doute la potion de régénération dont il parlait et vous la prenez avec vous sans tarder (cette potion vous rendra, lorsque vous la boirez, 10 points de vie. Le flacon ne contient qu'une dose, que vous pouvez absorber à tout moment, sauf pendant un combat).

Rendez-vous au [33](#).

351

Une porte qui s'ouvre, se referme... Vous êtes jetée au sol, sans ménagements... Alors que vous vous redressez, vous découvrez une vaste salle à peine éclairée, ornée de massifs piliers et d'un autel sur lequel de sinistres traînées brun sombre vous font frémir. Mais pas

autant que la statue qui le surplombe... Taillé dans une pierre noire et translucide avec un réalisme repoussant, Gorulga le dieu-gorille se dresse, menaçant, comme une tâche pour l'œil, ses yeux rouges brillant dans la pénombre. Kolonaki pousse le lourd verrou avant de se tourner vers vous, essoufflé et le regard mauvais :

- Tu as gagné cette manche femme : mes fidèles sont dispersés, la société de Ceux qui vivent dans l'Ombre brisée... Toi et tes maudits hommes-buffles avez anéanti mes plans, sans parler de Ronan... J'aurais dû me débarrasser plus tôt de ce démon nordique... Je dois fuir maintenant mais auparavant... Je vais faire en sorte que tu ne puisses jamais savourer ta victoire... Surveillance-là Kumbanigash.

Vous frémissiez devant le colosse noir, penché sur vous avec un sourire torve : le front bas et large, la mâchoire brutale, les yeux bovins, tout indique la brute née, le tueur sans états d'âme, bestial. Sa silhouette large et imposante se découpe dans la pénombre, aussi repoussante que celle du dieu-singe vers laquelle Kolonaki se tourne soudain, tendant les bras.

Rendez-vous au [65](#).

352

Haletante, vous rejoignez votre embarcation retournée pour vous y accouder un moment et reprendre votre souffle. Autour de vous, les eaux se teintent de rouge et vous voyez avec dégoût ondoyer de grosses limaces noires, palpitantes et frémissantes : les sangsues. Sans perdre de temps, vous rejoignez la rive où vous trouvez enfin une terre plus ferme sous vos pieds. Après un bref repos, vous vous hâtez de quitter ces lieux, partant à l'assaut des collines.

Bientôt, ces dernières occupent tout l'espace, couvertes de profondes forêts, humides et brumeuses, sous un ciel instable. La région des Grandes Collines... Forêts de bambous, de figuiers, pentes couvertes de caféiers... Les grands troupeaux d'herbivores ont fait place aux singes, aux lézards, aux papillons par centaines voletant ici et là dans la pénombre verte. A l'eau également : rivières, sources ou encore chutes comme celles que vous découvrez en fin de journée, bruissant doucement dans un nuage de vapeur au cœur de la forêt. Les narines emplies de l'odeur de la terre mouillée, frissonnant dans l'air humide, vous prenez une pose picturale, poings sur les hanches, depuis un rocher surplombant le bassin. Sur votre droite, la colline s'étage en cultures variées, surplombées par un village fortifié entouré d'enclos à bétail. Le jour décline, les ombres s'allongent et la nuit approche.

Si vous voulez demander l'hospitalité au village pour cette première nuit dans les collines, rendez-vous au [58](#).

Si vous préférez votre compagnie à celle des autres, rendez-vous au [245](#).

353

La divine chasseresse est avec vous : dans la confusion, l'obscurité et l'orage, vous parvenez à rejoindre sans être vus le mur bordant le jardin, mur où se dessine une porte.

L'ouvrant, vous faites entrer votre compagnon et refermez en hâte le panneau avant de pousser le verrou. Le silence, la pénombre... Vous pouvez enfin reprendre souffle et regardez autour de vous. Vous êtes dans une petite pièce circulaire au haut plafond, éclairé par une grappe de pierres lumineuses qui baigne l'endroit d'un éclat vaguement spectral. Devant vous, une ouverture cintrée donne sur un long couloir dallé qui se perd dans les ténèbres, ses murs ornés d'une frise en or. Ronan s'est laissé tomber sur un banc d'ivoire et vous vous penchez vers lui, inquiète. Le nordique est épuisé, du sang coule de sa blessure au crâne. Seule sa vitalité farouche le maintient mais il ne pourra pas continuer longtemps ainsi. Vous pansez du mieux possible sa blessure tandis qu'il se repose tout en jetant des regards inquiets autour de vous. Il ne faut pas rester ici...

Si vous possédez une petite boîte en or, prise à un homme-buffle aux chutes de Mavugu, rendez-vous au [312](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [90](#).

354

Yelaya soit louée, aucune de ces créatures ne vient perturber votre progression. Fendant les eaux lourdes, épaissies de vase, le nez empli de l'odeur âcre des marais, vous ne tardez pas à quitter la zone inondée pour rejoindre les collines aux pieds desquelles vous laissez votre embarcation. La région des Grandes Collines... Forêts de bambous, de figuiers, pentes couvertes de caféiers... Des pistes de latérite rouge sombre balafrent les pentes, s'enfonçant au cœur des forêts, d'un vert profond. Les troupeaux d'herbivores ont fait place aux gorilles, aux impalas furtifs, aux oiseaux par centaines perchés dans les hauts bambous. A l'eau également : rivières, sources ou encore chutes comme celles que vous découvrez en fin de journée, bruissant doucement au cœur de la forêt. La peau mouillée, respirant l'odeur de la terre humide, vous prenez une pose picturale, poings sur les hanches, depuis un rocher surplombant le bassin. Sur votre droite, la colline s'étage en cultures diverses, surplombées par un village fortifié entouré d'enclos à bétail. Le jour décline et des ombres mauves s'étendent sur les frondaisons.

Si vous voulez demander l'hospitalité au village pour cette première nuit dans les collines, rendez-vous au [58](#).

Si vous préférez votre compagnie à celle des autres, rendez-vous au [245](#).

355

Kalia s'oppose à votre décision, la jugeant excessive mais vous restez inflexible. Il est hors de question que vous permettiez que des hommes puissent agir à leur guise à Gambuju, surtout envers une femme. Certaines choses ne sont pas négociables. Dans l'heure qui suit, la maison où logent les Anaptis est encerclée par vos guerrières, les trafiquants réveillés en sursaut pour être rassemblés dans la cour, ligotés et menés au palais sous bonne garde. Une fois là, ils sont à nouveau rassemblés, pathétique troupe encore à moitié endormie, les traits tirés et l'air ahuri, pour être abattus par vos archères. C'est alors que vous apprenez que Djebel est parvenu à fuir au sein de la confusion, s'échappant par les toits et

disparaissant dans la nuit.

- Que la jungle lui règle son compte ! répondez-vous avec mépris.

- Tout cela pour une esclave dont nous ignorons même le nom, soupire Kalia. En vaut-elle tant la peine ?

Haussant les épaules, vous regagnez votre chambre.

Rendez-vous au [308](#).

356

Une vive surprise se lit dans les yeux noirs du prêtre et il recule, se lovant contre le mur comme un serpent.

- Chiens ! Que faites-vous ici ? Où est Kumbanigash ?

- En Enfer ! rétorque Ronan avec un rictus moqueur. Mais ne t'inquiète pas, tu vas bientôt le rejoindre...

Alors que vous avancez tous deux, un chuintement se fait soudain entendre et un panneau vitré glisse du plafond pour rejoindre le sol, le long de rainures invisibles, vous isolant de votre compagnon. Cela s'est fait si vite que vous voilà tous deux séparés, sans que vous ayez pu l'en empêcher. Ronan se jette furieusement sur la paroi mais en vain et ses coups furieux se révèlent tout aussi inutiles. De là où vous êtes, vous le voyez s'agiter en silence, comme un poisson dans son bocal. Kolonaki s'est repris et éclate de rire :

- Cette matière est transparente comme le verre mais solide, il peut tempêter tant qu'il voudra. Un des secrets abandonnés par les maîtres de Méroé après leur fin et que j'ai récupéré à mon profit. Je m'occuperai de lui après. Te voilà donc revenue vers moi ma belle indocile... Il est temps d'en finir cette fois. Je pensais te forcer à me rejoindre mais ton entêtement stupide me pousse à d'autres extrémités...

Alors que vous vous apprêtez à bondir, votre regard croise celui du prêtre et en reste aussitôt captif. Vous avez soudain la sensation de tomber, tomber dans un puits sans fond, tandis que Kolonaki s'avance, ses mains poupines s'agitant en des figures inconnues. Vous sombrez, toute volonté abolie, les paupières alourdies, l'esprit comme endormi.

- Mon enfant, nous voici enfin réunis. Approche ma fille, viens me retrouver. Je suis ton père, ton protecteur et ton amant. Viens ma fille, viens à moi...

La voix du prêtre se fait lancinante, hypnotique, et à chaque mot, cette langueur inexplicée vous submerge un peu plus.

Si vous portez une amulette offerte par Ronan, rendez-vous au [133](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [330](#).

357

Vous parvenez à traverser la cour sans attirer l'attention et gagnez rapidement la porte du bâtiment principal. Une fois à l'intérieur, vous refermez le panneau et poussez le verrou. Vous voici dans un petit hall aux dalles carrées, faiblement éclairé et dans le fond duquel monte une volée de marches. Les empruntant, vous gagnez bientôt un long couloir au plafond voûté. Des grappes d'étranges pierres lumineuses, fixées à intervalles réguliers,

baignent l'endroit d'un éclat blafard et sinistre. Avançant sans bruit, vous ne tardez pas à discerner trois portes qui s'ouvrent sur votre gauche. Plus loin, le couloir s'achève sur une double porte aux vantaux épais, taillés dans l'ébène et ouvragés d'ivoire. La première porte est gravée d'un symbole représentant un bol et un pilon, la seconde d'un collier clouté et la dernière ne porte aucun signe.

Vous pouvez ouvrir la première porte (rendez-vous au [259](#)).

La seconde (rendez-vous au [118](#)).

La troisième (rendez-vous au [212](#)).

Vous pouvez également délaissier ces pièces, longer le couloir et rejoindre la grande double porte. Dans ce cas, rendez-vous au [400](#).

358

Juste à temps ! Vous vous engouffrez dans l'alcôve et vous plaquez contre la paroi de pierre, vous figeant comme une statue, le souffle court. A travers le tissu épais, vous entendez des voix d'hommes et le bruit de leurs pas, le tintement des anneaux d'or ceignant leurs chevilles... Heureusement que le tissu de la tenture retombe jusqu'au sol. Enfer, il semble bien qu'ils se soient arrêtés à votre hauteur ! Le temps s'est suspendu, chaque seconde semble s'éterniser... Tentant le tout pour le tout, vous bougez légèrement la tête et risquez un oeil : cinq guerriers noirs, parés de plumes et le corps peint, bouclier en cuir de rhinocéros au bras et machette à la hanche sont devant la fameuse porte. Le plus grand d'entre eux est en train de manipuler les trois anneaux et votre coeur bat la chamade : il doit être l'un des rares à connaître la combinaison ! Malheureusement, l'homme s'est arrangé pour que ses camarades ne le voient pas faire, votre champ de vision est réduit au minimum par la tenture et vous n'osez bouger. Trois symboles se trouvent alignés, un dé clic retentit suivi d'un bruit sourd lorsque les épais vantaux s'ouvrent lentement. Le groupe de guerriers passe et les panneaux se referment derrière eux dans un claquement sonore qui résonne dans le couloir. Vous voyez alors les trois anneaux tourner à nouveau : sans doute, de l'autre côté, le guerrier est-il en train de brouiller la combinaison. Le coeur battant, vous quittez l'alcôve et rejoignez la porte. Votre vision des trois symboles a été si fugitive, vous n'êtes pas certaine de vous en rappeler exactement.

Si vous voulez malgré tout tenter d'ouvrir la porte, rendez-vous au [32](#).

Si vous préférez y renoncer et vous mettre à la recherche de la fameuse clef, rendez-vous au [260](#).

359

- Hé bien, tout est achevé dirait-on ?

Vous vous retournez : un sourire moqueur aux lèvres, Ronan se tient derrière vous, une main posée sur sa cuisse blessée, sa barbe hérissée, une petite flamme dansant dans ses yeux gris. Vous hochez la tête avec un sourire, sourire que vous perdez bientôt en rejoignant le lieu du combat : Golgota gît au sol, mort, une plaie béante à la poitrine, rouge de sang et laissant voir jusqu'au jaune de l'os. Ses frères sont à genoux à ses côtés, se

frappant la poitrine avec affliction et hochant la tête tristement. Après vous être recueillie un moment auprès du corps, vous rejoignez Ronan. Ce dernier va écarter la tenture d'une fenêtre, révélant le jour naissant sur les collines rincées par les pluies.

- L'aube éclaire le monde. Shamanka est débarrassée de la menace qui pesait sur elle, le culte du gorille divin ne sera pas rétabli, ses fidèles vont se disperser. Et toi ma belle, tu seras une grande reine.

- Tu crois ? demandez-vous.

- J'en suis sûr ! Méroé n'est plus (une ombre de tristesse passe dans les yeux gris), les Avars sont en déclin, les tribus noires dispersées et sans chef... Tu es jeune, belle et intelligente... Ton heure est arrivée ma reine.

Pendant que les Ankas font une litière avec des lances et des manteaux pour transporter le corps de leur chef, vous allez rejoindre le guerrier à la fenêtre, inspirant avec délices l'odeur de la terre fumante et des fleurs sauvages.

- Et toi ? demandez-vous.

- Moi ? Peut-être vais-je rester quelques temps...

- Alors viens à Gambuju si tu veux. Viens quand il te plaira.

Le guerrier blond vous observe un moment avant d'éclater de rire et vous souriez en retour. La terrible menace qui pesait sur Shamanka est levée, les tambours ne tarderont pas à transmettre la nouvelle, glorifiant la jeune reine ayant libéré les Royaumes Noirs d'un sombre péril. Et c'est triomphante que vous retournerez à Gambuju, votre pouvoir plus solide que jamais. Votre règne ne fait que commencer.

C'est ainsi que s'achève votre aventure. Félicitations !

360

Chaque pas supplémentaire dans ce jardin ne fait qu'accentuer votre malaise. Tout est ici empreint d'une volupté malsaine, d'un désœuvrement pervers. Et ces parfums trop forts qui vous tournent la tête... Vous voilà près du groupe, installé dans une clairière bordée de massifs odorants. Répandus sur des peaux ocellées et des coussins, hommes et femmes à moitié nus boivent, mangent et se donnent les uns aux autres tandis que deux guerriers coiffés de plumes, dansent voluptueusement, les yeux clos et ondoyant comme des serpents à la lumière des premières étoiles. Vous dépassez des couples enlacés parmi les fleurs, indifférents à tout ce qui n'est pas leur plaisir et laissez votre regard errer sur les corps étendus et abandonnés, avec un mélange de mépris et de fascination. Soudain, un colosse noir et imposant, à la large carrure, l'haleine empestant le vin et la drogue, vous approche, les yeux grands ouverts d'étonnement. A demi-nu, une coupe en main, il tient difficilement debout, son bras passé autour de la taille d'une fille aux seins lourds, les yeux fardés, visiblement aussi ivre que lui.

- Qui es-tu ma beauté ? demande l'homme d'une voix hésitante. Jamais je n'ai vu de femme comme toi, tu brilles comme Shamash, le soleil ! Viens avec moi !

Sa compagne essaie de le retenir mais il la repousse avec mépris, la faisant chuter sur l'herbe épaisse, sous les rires. Vous reculez, frémissante, tandis que l'homme avance, un sourire idiot sur le visage.

- Arrière mâle stupide !

Un guerrier à la peau sombre et entièrement nu, allongé sur les coussins dans les bras de

son amant, éclate de rire :

- Elle ne semble guère t'apprécier Bullaro ! Viens plutôt avec nous mon vigoureux taureau !

Le nommé Bullaro tend une main avide vers vous.

- Allez, viens ma beauté... Viens faire l'amour avec moi...

Si vous réagissez par un coup de poing, rendez-vous au [203](#).

Si vous frappez avec votre arme, rendez-vous au [415](#).

361

Incapable de bouger, vous laissez les mains potelées caresser votre cou tandis que la litanie du prêtre se poursuit, entêtante. Ses doigts se referment doucement, un sourire mauvais se dessine sur ses lèvres épaisses... Sa voix continue de vous submerger comme une houle, une vague irrépressible...

- J'avais de grands projets pour toi ma belle. Mais tu es bien trop dangereuse, tu es un risque que je ne peux pas prendre. Mieux vaut en finir finalement...

Les mains se referment sur votre cou, les pouces épais cerclés d'argent pressent sur votre gorge. Derrière son mur, Ronan hurle, donne des coups furieux et désespérés tandis que Kolonaki vous étrangle lentement. Bientôt, votre corps sans vie tombe et roule au sol, poupée noire au cou brisé. Dehors, le tonnerre gronde et l'orage éclate sur les collines. Votre aventure s'achève ici.

362

Vous continuez à avancer, comme au sein d'un rêve. Bientôt, vous distinguez au loin de petits points lumineux, par dizaines, par centaines même, semblant danser dans la nuit. Vous les suivez et découvrez des hommes et des femmes qui avancent, formant une longue file serpentant entre les collines, chacun, chacune, tenant une bougie allumée. Tous portent une ample robe blanche à capuchon et avancent à allure régulière, entonnant un chant plaintif, sinistre, qui semble s'accorder aux roulements incessants des tambours. Au loin, se dessine à la lueur des étoiles une colline imposante où brûlent des feux, rouges dans la nuit noire. Toujours envoûtée, possédée, vous poursuivez votre chemin, montant la pente, entourée par ces mystérieux pèlerins. La nuit est noire, froide, le vent souffle, menaçant d'éteindre les bougies. Toujours ces tambours, accompagnant ce chant sombre et sinistre... Le sommet... Les pèlerins forment un large cercle autour d'un espace éclairé par des torches. Leur chant monte, prenant un ton incantatoire, le roulement des tambours s'accélère... Le ciel se couvre, le tonnerre gronde au loin... Le vent souffle plus fort, faisant crépiter les torches et voltiger des étincelles, des singes crient et s'agitent, effrayés. Au centre de l'espace dégagé, un homme se tient, le corps solide et nerveux mais portant la

marque évidente de tortures. Entièrement nu, il est ligoté à un poteau orné de crânes qui cliquètent dans le vent, comme un rire macabre. Au fur et à mesure que le chant monte, la peur apparaît dans son regard tandis qu'il se démène furieusement. Vous restez là, immobile, figée, les yeux vides...Les tambours s'affolent, quelque chose va se passer, vous le savez, inconsciemment...

Rendez-vous au [223](#).

363

Vous demandez à la jeune femme qui elle est et d'où elle vient.

- J'ai pour nom Tallula et peu importe d'où je viens : c'est du passé et seul le présent m'intéresse.

Voilà une réponse qui correspond à ce que vous devinez de cette belle sauvageonne. Vous donnez des ordres, annonçant qu'elle est désormais à votre service. Elle logera au palais et en attendant, qu'on la baigne, qu'on l'habille et qu'on la nourrisse. Tallula hoche la tête et se détourne avec majesté, suivant vos esclaves. Ce bel animal vous intrigue décidément : aussi sauvage qu'une panthère mais loyale et régulière à sa manière, vous en êtes certaine... Remontant dans votre litière, vous rentrez au palais, satisfaite par ces événements inattendus qui sont venus animer la langueur de cette fin d'été. Le reste de la matinée s'écoule rapidement et vous êtes bientôt distraite de vos occupations par Kalia, visiblement préoccupée.

- Ma reine, Djebel se répand en invectives et malédictions contre cette esclave à qui tu accordes une si grande faveur. Elle lui a cassé le nez et, depuis sa chambre à la maison de Baliki où on le soigne, il jure de l'égorger avant la prochaine lune. Baliki elle-même, notre herboriste, m'a rapporté ces propos entendus alors qu'elle le soignait.

Vous réfléchissez, sourcils froncés. Nul doute que le chef des Anaptis se sent outragé d'avoir été ridiculisé devant ses hommes par une esclave, une femme de surcroît. Ces mâles arrogants sont bien tous les mêmes... D'un autre côté, oserait-il tenter quelque chose ici, au coeur de votre cité ? Peu probable. Mais un homme blessé dans sa vanité n'est pas à sous-estimer...

Si par précaution, vous ordonnez l'expulsion de Djebel et ses hommes hors de la ville, rendez-vous au [295](#).

Si vous estimez qu'il y a déjà eu assez de problèmes comme ça pour une esclave, vous en restez donc là (rendez-vous au [340](#)).

364

Visiblement satisfait de votre réponse, l'homme descend du chariot, sa pipe à la main et souriant. Son ample manteau s'écarte un instant, laissant entrevoir un corps splendide, solidement musclé mais souple comme celui d'une panthère, moulé par une tunique de soie rouge vif. Votre interlocuteur se déplace avec une grâce féline, le moindre de ses gestes exprime l'aisance d'un danseur né.

- Je vois que tu es une guerrière, tu viens sans doute de Gambuju. Tu as fait un long

voyage pour venir me voir danser. Je suis Yusuf le danseur.

Yusuf le danseur... Même à Gambuju, vous avez entendu parler de celui que l'on surnomme le démon de la danse, celui qui marche sur le ciel. Ne dit-on pas que lorsqu'il danse, le monde s'arrête de tourner et que les dieux le regardent ? Avant que vous ayez pu répondre, le danseur lève la tête vers le ciel d'ivoire délavé.

- L'heure approche. Parcourons les derniers mètres à pied femme, Sita nous suivra avec le chariot.

Vous hochez la tête et vous voilà marchant à ses côtés, lui enviant secrètement sa démarche de félin, tandis que le chariot vous suit, bringuebalant, offrant un contraste presque comique avec ses buffles aux naseaux fumants et son vieux cocher décharné. Rendez-vous au [95](#).

365

L'homme vous toise avec méfiance et finit par secouer la tête de façon négative :

- Tu ne fais pas encore partie des initiés, femme. Tu ne peux assister au sacrifice. Reste avec les autres et prie Gorulga. Quand le dieu-gorille sera en ton coeur, alors tu seras des nôtres.

Après une hésitation, vous vous détournez, vous mêlant à d'autres de ces étranges pèlerins qui vaquent à leurs occupations : on allume de petits feux, on monte des tentes, on distribue de la nourriture... Au-dessus de vous, les étoiles pâlisent, le tonnerre gronde au loin et un vent fort souffle, faisant bruisser les eucalyptus. Au loin, un tambour bat régulièrement, accompagnant de façon sinistre les chants qui vous parviennent du haut de la colline où dansent les points lumineux des cierges. Ne sachant trop quoi faire, vous vous éloignez dans la nuit tandis que l'orage menace. Alors que vous vous engagez sous les arbres aux feuillages épais, votre instinct vous met brusquement en alerte : on vous suit... Au moment où vous vous retournez, une silhouette jaillit brusquement des fourrés et se jette sur vous, brandissant un long poignard incurvé ! Vous évitez le coup de justesse, tombez et roulez à terre avant de vous redresser, étourdie. L'assaillant inconnu est déjà sur vous.

Votre agresseur est un solide gaillard, doté de 23 points de vie. Il vous touchera avec un 5 minimum et son arme inflige + 2 points de blessure supplémentaires. En raison de l'effet de surprise, il attaque le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [327](#).

366

Dans les heures qui suivent, votre cuisse vous brûle et vous faites bientôt halte, adossée au tronc d'un arbre, pour l'inspecter avec inquiétude. La blessure a pris une coloration malsaine et quand vous la pressez doucement, une humeur jaunâtre en coule, vous faisant serrer les dents. On dirait une morsure, un animal ou une créature inconnue a dû vous mordre alors que vous nagiez vers la rive. Vous vous remettez en route, suivant le majestueux cours d'eau mais bientôt, votre démarche devient hésitante, vous avez mal à la

tête et votre front est brûlant. La blessure est en train de s'infecter ou alors, la créature qui vous a mordu vous a injecté un quelconque venin... Il faut trouver un guérisseur, et vite. (A partir de maintenant, votre blessure va rapidement s'aggraver et vous fera perdre 2 points de vie par paragraphe, jusqu'à ce que vous trouviez un guérisseur. Retirez 2 points de votre total de vie dès maintenant). Serrant les dents, vous poursuivez votre chemin sous les frondaisons épaisses et bruissantes. Une heure plus tard, alors que le soleil baisse sur l'horizon, vous estimez ne plus être très loin du lac Muru où vous trouverez sûrement de l'aide. Mais d'après vos souvenirs, il y a également un village proche, en direction de l'est. Si vous poursuivez vers le lac, rendez-vous au [157](#). Si vous tentez de trouver de l'aide au village, rendez-vous au [28](#).

367

Vous pénétrez avec soulagement sous les ombrages bleus-verts de la forêt. Pénombre apaisante, odeurs des acacias, du santal et des fleurs sauvages... Le soleil joue à travers les feuillages, ocellant le sol de terre sèche de jeux d'ombre et de lumière. Là-haut, les singes se poursuivent dans les branchages avec force cris et agitation. L'endroit vous rappelle les forêts tropicales de Gambuju, sans leur moiteur lourde et poisseuse, étouffante. Bientôt, vous faites halte près d'une source pour remplir votre gourde et vous rafraîchir. Alors que vous vous baignez les épaules et les bras, un bruit vous met en alerte, semblable à celui produit par un lourd attelage qui s'approcherait et des voix étouffées vous parviennent. Si vous restez sur place pour voir qui arrive, rendez-vous au [144](#). Si vous préférez jouer la discrétion et vous cacher, rendez-vous au [4](#). Vous pouvez également vous éclipser rapidement et disparaître à travers la forêt. Rendez-vous au [196](#).

368

Avec des gestes fébriles, le coeur battant, vous faites pivoter chaque anneau dans un sourd cliquetis, jusqu'à aligner verticalement les trois symboles dans l'ordre choisi. Un déclic se fait alors entendre, les panneaux vibrent légèrement... Et un nuage de gaz jaunâtre jaillit en sifflant du trou de serrure, juste devant votre visage ! Vous reculez précipitamment, toussant et les yeux pleins de larmes tandis qu'une clochette d'alarme résonne soudain. Impossible de reprendre votre souffle, vous suffoquez, la main autour de la gorge... Vous titubez, des étincelles plein les yeux, tout tourne comme si vous étiez ivre... Vos poumons deviennent durs comme de la pierre, refusent de se déplier, de s'emplir et vous tombez au sol, bouche ouverte comme un poisson rejeté sur le rivage, vous tordant et griffant la pierre dans vos dernières convulsions. Le pollen du lotus jaune des marais de l'Est est un poison qui ne pardonne pas.

Votre aventure s'achève ici.

La plus vaste étendue d'eau douce de Shamanka s'offre à votre regard, embrasée par les feux du crépuscule, comme un reflet d'incendie en ses profondeurs. Bordé de jacarandas et de forêts de papyrus, le lac est parsemé de petites îles dont les plus grandes abritent un monastère au toit plat, blanchi à la chaux et bordé de dépendances. En cette fin de journée, les eaux sont parcourues par les pirogues des pêcheurs qui regagnent leurs villages après un dur labeur, leur profil se découpant sur le ciel rouge. Vous abordez l'un d'eux après l'avoir aidé à tirer son embarcation d'un enchevêtrement de nénuphars, lui demandant s'il sait où officie Monophi. Le noir vous désigne en souriant un îlot proche et vous propose de vous y emmener. Vous voici donc assise à l'avant de la pirogue, glissant silencieusement sur les eaux sombres envahies par les jacinthes tandis que le monastère se rapproche, ses murs blancs teintés de rose par le crépuscule.

Rendez-vous au [266](#).

Vous rebroussez chemin en toute hâte mais au moment où vous arrivez au couloir principal, un groupe d'archers apparaît : grands et minces, vêtus d'un corselet d'écailles de crocodile et coiffés de plumes, ils ont déjà la flèche encochée à leur grand arc. Leur officier donne un ordre et une volée de traits jaillit en sifflant, vous stoppant net dans votre course. Vous titubez, vous retenant à une tenture, le goût métallique de votre sang dans la bouche. Une seconde volée siffle et se plante dans vos chairs avec un bruit mat. Vous roulez au sol avant de vous immobiliser sur les dalles de pierre froide, la tenture arrachée retombant lentement sur vous comme un linceul. Au-dehors, l'orage éclate, le tonnerre gronde et des trombes d'eau s'abattent.

Votre aventure s'achève ici.

C'est une lutte inhabituelle que vous menez, qui se situe sur un autre plan, votre farouche volonté affrontant celle de votre ennemi. Tirillée, écartelée entre des forces antagonistes, vous vous agitez comme un pantin désarticulé, votre tête roulant de droite à gauche... Une sensation horrible de déchirement, comme si votre esprit était un tissu, une toile que se disputeraient les mains crochues de sombres démons... Hélas, votre volonté n'est pas assez forte. Il vous semble que tout l'univers se replie, se referme sur vous pour mieux vous étouffer, vous écraser... Vous suffoquez, n'arrivez plus à respirer... Vous revenez à vous, assise, ployée en avant et bouche grande ouverte, inondée de sueur. Au loin, un rire impur et moqueur semble résonner sur les plaines. Timkat s'est accroupi à vos côtés et porte à vos lèvres une coupe emplie d'eau fraîche.

- Tu es forte ma reine mais ton adversaire également. Bois et repose-toi. Tu auras besoin de toutes tes forces car l'envoûtement est toujours là.

Une heure plus tard, vous êtes prête à reprendre votre route, l'esprit empli d'amertume.

372

Le reste de la nuit se passe sans incidents et au matin, les cris des singes vous réveillent alors que le jour naissant éclaire le monde. Après avoir bu à une source, vous vous remettez en route, marchant d'un bon pas à travers la végétation épaisse. Mais très vite, vos sens exercés perçoivent une présence... Un bruit de pas, une démarche hasardeuse et incertaine... Quelqu'un vous suit, sans discrétion aucune. L'écran de la végétation s'ouvre brusquement sur une silhouette titubante, les vêtements lacérés, le corps couvert d'entailles...

- Djebel !

C'est bien le chef des *Anaptis*, le regard fou et hanté, la bave aux lèvres, marchant comme un homme ivre. Il a survécu au serpent géant après avoir vu tous ses hommes massacrés, il a fui à travers les ruines et s'est terré, tremblant, la nuit entière, le monstrueux reptile passant parfois tout près de lui dans les ténèbres. Sa tunique en lambeaux laisse apercevoir deux petits trous noirs, presque violets, gonflés de pus, sur sa poitrine brune. Le reptile l'a mordu mais il a résisté, le venin le brûle, le consume. A votre vue, il pousse un grognement inarticulé et passe à l'attaque avec la férocité d'un dément.

Votre adversaire ne dispose plus que de 13 points de vie et le poison qui le brûle le rend maladroit : il lui faut obtenir un 6 minimum pour vous atteindre. Son sabre lui permet d'occasionner + 2 points de blessures supplémentaires et il attaque le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [233](#).

373

Sans bruit, vous vous glissez derrière l'inconnu et lui passez votre arme au travers du corps, étouffant son cri de votre main prestement plaquée sur sa bouche. Vous dégagez votre lame d'un mouvement sec et retenez le corps qui s'affaisse avant de le tirer dans la pénombre de l'alcôve. Le manteau ouvert et le masque ôté révèlent un noir solide au crâne rasé, bien bâti, portant les peintures et ornements de sa tribu. A son cou est passée une amulette de cuivre en forme de serpent, pendue à un lien de cuir et vous frémissez : le symbole de Kalkru, le dieu-reptile, le démon à écailles, le serpent issu des marais à l'aube du monde... Rapidement, vous mettez le masque aux écailles de jade avant de vous draper du manteau, tamponnant sans succès les tâches de sang souillant le tissu. Mais alors que vous abordez le coude du couloir, vous tombez brusquement nez à nez avec deux autres inconnus, probablement membres du groupe passé tantôt.

- Te voici enfin, que faisais-tu donc ?

Prise au dépourvu, vous répondez à voix basse avoir dû relacer votre sandale.

Heureusement, le masque épais étouffe votre voix et vos deux interlocuteurs ne réalisent pas avoir à faire à une femme et non pas à leur compagnon.

- Ce n'est pas le moment, viens vite ou nous allons être en retard.

Estimant n'avoir guère le choix, vous hochez la tête et leur emboîtez le pas. Vous voici glissant le long du couloir comme des ombres, en route vers... vous ne savez quoi. Une

porte, un escalier qui descend dans les profondeurs de la forteresse... Un long couloir aux murs ouvragés de manière sinistre, ciselé et jaspé comme les écailles d'un serpent... Une nouvelle porte...

Rendez-vous au [391](#).

374

Ronan pousse un juron en vous voyant prendre place à ses côtés mais il n'est plus temps de tergiverser : les premiers gardes arrivent sur le palier, brandissant lances et boucliers peints. Dans un premier temps, le pronostic de votre compagnon se vérifie, vos adversaires sont restreints par l'étroitesse de l'escalier, se bousculent et se gênent les uns les autres, vous permettant de tailler de larges brèches dans leurs rangs. A vos côtés, Ronan frappe encore et encore dans une pluie de sang, un chant de guerre barbare aux lèvres. Les tambours de Shamanka semblent battre à vos oreilles, couvrant le bruit du tonnerre et nul doute qu'à l'avenir, ils conteront ce combat épique et furieux, le dernier combat de Celui qui venait de loin et de la reine de Gambuju. Bientôt hélas, la pression se fait trop forte, vos muscles s'engourdissent, vos membres faiblissent... Votre compagnon s'effondre avec un grognement, la cuisse ouverte... Vos mouvements perdent de leur précision, le sang et la sueur vous aveuglent... La morsure de l'acier, votre flanc qui s'engourdit, le goût salé de votre sang dans la bouche... Vous tombez en reine, en guerrière, sur l'amas de cadavres entassé en haut de l'escalier. Au-dehors, le tonnerre gronde et résonne sur les collines et la pluie vient délayer le sang répandu sur les dalles de pierre. Votre aventure s'achève ici.

375

Votre agresseur gît au sol et, soulevant son capuchon, vous n'êtes guère surprise de découvrir un masque d'ivoire à l'effigie du gorille dissimulant son faciès de brute. Vous voilà libérant le passeur de ses liens et le jeune homme se confond en remerciements. - Merci femme, qui que tu sois ! Tu es arrivée à temps ! Ce chacal est venu me régler mon compte, envoyé par les adorateurs du gorille auxquels j'ai refusé de prêter allégeance. Il m'a surpris dans mon sommeil mais au lieu de me tuer a préféré s'amuser avec moi en me torturant. Il t'a entendu m'appeler alors qu'il s'apprêtait à commencer et s'est caché aussitôt. Je ne sais comment te remercier...

Vous interrompez votre interlocuteur, lui expliquant devoir rejoindre les collines rapidement et il hoche la tête :

- Bien sûr, viens avec moi.

Il faut peu de temps pour mettre l'embarcation à l'eau et bientôt, vous glissez silencieusement, votre guide vous dirigeant avec habileté de sa longue perche parmi les jacinthes et lentilles d'eau. De nombreux hippopotames paressent ici et là sur les rives tandis que des crocodiles aux écailles luisantes se coulent avec souplesse le long de bancs de sable. L'air est chargé d'humidité, empli du parfum âcre et des senteurs fortes des

marais. La rive atteinte, vous descendez et le passeur vous tend un petit flacon de sous sa tunique :

- Prends ceci femme. Mon frère s'y connaît en plantes qui soignent, c'est un mélange qui donnera un coup de fouet à ton corps fatigué. Il l'a confectionné pour moi mais je te le donne avec plaisir.

Le jeune homme vous souhaite alors bonne chance, portant la main à son coeur puis à sa bouche, avant de repartir dans l'autre sens (le contenu de son flacon vous permettra de récupérer 4 points de vie. Vous ne pourrez l'utiliser qu'une fois et le boire à tout moment, sauf pendant un combat).

Rendez-vous au [429](#).

376

Le coeur battant, inondée d'une sueur froide, vous avancez lentement, tâchant de faire le moins de bruit possible. Mais soudain, le serpent frémit et vous vous immobilisez, vous mordant la lèvre. Lentement, dans un bruissement écailleux, le tronc imposant glisse, la tête triangulaire se redresse, les anneaux se déploient... Fascinée comme le mulot prêt à être gobé, vous voyez le monstrueux reptile se mouvoir avec une grâce mortelle, dardant sa langue bifide dans votre direction. Vous reculez, arme au poing, sans toutefois vous faire d'illusions : contre un tel adversaire, vous n'avez guère de chances. C'est alors que l'attention du monstre semble être attirée par autre chose et il tourne la tête au moment où Djebel et ses hommes apparaissent, torches et sabres en main. Stupéfaits, les Anaptis se figent devant le gardien des ruines puis, sans prévenir, ce dernier passe à l'attaque avec une rapidité éblouissante. Avant que quiconque ait pu réagir, le reptile est sur eux, les enserrant de ses replis luisants, frappant de sa queue, de sa tête... Sans attendre, vous dévalez les larges marches de pierre tandis que hurlements et sifflements se mêlent, dans le craquement des os broyés, des côtes enfoncées et les cris de terreur. Par les dieux, votre manque d'adresse s'est cette fois révélé bénéfique ! Vous ne tardez pas à quitter ces ruines de cauchemar, laissant leur habitant à sa sinistre besogne.

Rendez-vous au [372](#).

377

Vous êtes brusquement tirée du sommeil par un contact, léger, si léger que vous penseriez avoir rêvé. Ce toucher néanmoins vous réveille et, les yeux embués, vous discernez une silhouette penchée sur vous, occultant le ciel noir comme le fond d'un puits. Un visage sombre, des yeux laiteux, le reflet de la lune sur la lame d'un poignard... Avec un cri, vous vous jetez et roulez sur le côté, le poignard s'enfonçant dans la terre avec un bruit sec, là où vous vous trouviez un instant plus tôt. Aussitôt, vous vous redressez, encore stupéfaite. Votre adversaire a beau être aveugle, vous allez vite réaliser qu'il a développé ses autres sens d'une façon exceptionnelle. Comme un animal, il se sert d'un odorat et d'une ouïe développés à l'extrême. Il lui faut un 5 minimum pour vous atteindre. Son poignard n'occasionne que + 1 point de blessure supplémentaire et il est doté de 19 points de vie. De

vosre côté, vous êtes si surprise qu'il attaque en premier et qu'il vous faudra un 6 minimum pour le toucher lors du premier assaut avant de retrouver vos caractéristiques habituelles. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [277](#).

378

Votre groupe monte rapidement les marches. Dehors, le tonnerre gronde et la pluie crépite sur les toits, nimbant la forteresse dans les brumes et un nuage de vapeur d'eau. L'escalier monte jusqu'au sommet d'une tour et vous débouchez dans une vaste pièce déserte, coiffée d'un dôme de pierre bleue. Alors que vous vous apprêtez à redescendre, pestant contre le temps perdu, un vacarme retentit dans l'escalier et vous voyez soudain un groupe de guerriers en armes monter à l'assaut. Derrière eux se découpe la silhouette épaisse de Kolonaki, brandissant le bras dans votre direction :

- Qu'attendez-vous ? Tuez-les ! Tuez-les tous !

C'est donc un combat de groupe qui va se dérouler ici. Vos adversaires sont dotés tous ensemble de 32 points de vie, leurs lances infligent + 2 points de blessures supplémentaires et leurs boucliers leur permettent de retrancher - 2 points de blessure. En revanche, l'escalier est trop étroit pour qu'ils puissent utiliser correctement leurs lances et ils sont gênés par leur nombre autant que leurs grands boucliers, c'est pourquoi il leur faudra un 6 minimum pour vous toucher. De votre côté, vous cumulez 25 points de vie en raison de votre fatigue et de vos blessures et ne bénéficiez d'aucune protection. Vous n'aurez cependant besoin que d'un 5 pour toucher vos adversaires et les lourds marteaux de guerre des Ankas occasionneront + 3 points de blessure supplémentaires. Vos assaillants attaquent les premiers.

Si vous êtes vainqueurs, rendez-vous au [145](#).

379

Vous avez suffisamment d'autorité et de persuasion pour calmer la vieille femme. Après lui avoir longuement parlé, elle finit par accepter de vous soigner. Fébrile, vous vous asseyez sur une natte et lui tendez votre jambe. La guérisseuse observe soigneusement la blessure avant de vous demander votre arme. De la pointe, elle incise la plaie, vous faisant monter les larmes aux yeux tandis que vous mordez violemment un bâtonnet d'ivoire. Le pus et les humeurs s'écoulent, la femme répand ensuite une poudre odorante et verte sur la blessure avant de bander soigneusement cette dernière d'un linge propre. Elle continue à s'affairer, nerveuse, jetant des regards terrifiés à droite et à gauche, sursautant au moindre bruit. La voici portant à vos lèvres un petit flacon à la senteur âcre, dont vous buvez le contenu avec une grimace.

- Ta blessure est nettoyée et soignée, la fièvre va bientôt tomber. Repose-toi une heure environ.

Sur ces mots, la guérisseuse rassemble ses affaires et fuit littéralement, sans demander son reste, s'éloignant rapidement à travers les roseaux. Vous restez là un moment, malgré tous ces morts étendus et craignant un possible retour de leurs assaillants. Mais rien ne se passe

et, une heure plus tard, vous sentant mieux et reposée, vous quittez à votre tour ce village funeste (vous êtes désormais totalement guérie et vous regagnez 2 points de vie). Alors que le jour s'achève, vous atteignez enfin les rives du lac Muru.
Rendez-vous au [195](#).

380

Par-dessus le chuintement de la pluie, un bruit vous parvient soudain. Celui de l'acier frappant le bois... Ils sont certainement en train d'abattre un arbre pour en faire un bélier. Des lumières qui s'agitent, des silhouettes... Un groupe de guerrier apparaît, portant un lourd tronc grossièrement équarri et se dirige vers la tour. C'est alors qu'un autre bruit se fait entendre. D'abord lointain, il monte, enfle et se rapproche... Le fracas d'un combat, le mugissement de trompes taillées dans des défenses d'éléphants, une sourde clameur... Dans le jardin, les guerriers noirs refluent soudainement, des flèches sifflent, des corps roulent sur l'herbe, hérissés de traits...

- Là, regarde ! s'exclame Ronan en pointant le bras.

Des silhouettes imposantes, massives, qui se répandent en un flot impétueux, abattant leurs lourds marteaux de guerre, brandissant leurs sagaies, les yeux flamboyant sous d'immenses cornes recourbées...

- Golgota !

C'est bien l'Anka que vous avez délivré, menant les siens, sa formidable stature se découpant à la lueur des torches et des éclairs, les breloques d'ivoire et d'agate de sa bannière griffant le ciel noir. L'homme-buffle a entendu votre cri, il lève la tête et agite le bras en vous voyant. Ronan vous pose la main sur l'épaule :

- Tu as de sacrés alliés femme... Viens, il faut le rejoindre !

Votre compagnon a raison : les guerriers de Maliki sont revenus de leur surprise et sont en train de se regrouper pour contrer cette attaque inattendue. Vous dévalez aussitôt les escaliers pour rejoindre le bas de la tour.

Si vous avez tué les trois frères, chefs de Ceux qui vivent dans l'Ombre, rendez-vous au [87](#).

Si vous en avez tué deux, rendez-vous au [237](#).

Si un seul a succombé à vos coups, rendez-vous au [421](#).

Enfin, si vous n'en avez tué aucun, rendez-vous au [129](#).

381

La divine chasseresse est avec vous ! Nul ne vous aperçoit tandis que vous vous fondez dans l'ombre, le long des remparts. Il faut dire qu'il y a foule dans cette cour, malgré l'heure tardive : d'autres chariots sont stationnés là, des esclaves déchargent les paniers, les nouveaux arrivants se saluent, bavardent avec animation à la lueur des premières lampes... Des guerriers, issus de tribus et clans différents à en juger par leurs peintures, tatouages et parures. Certains se donnent l'accolade et bavardent, d'autres restent à l'écart, drapés dans leurs manteaux, méfiants et le regard furtif. Comment des hommes prêts à se sauter à la

gorge en temps normal, forgés dans le feu des guerres tribales, peuvent-ils se retrouver ici, en paix ? Cette assemblée ne fait que renforcer vos soupçons : une intelligence supérieure est à l'oeuvre ici, capable d'unir les ennemis d'hier à son service, ce qui ne présage rien de bon. En attendant, vous ouvrez la première porte que vous trouvez et la refermez aussitôt. Vous voilà dans une petite pièce nue et froide dont l'autre porte donne sur un couloir voûté. Personne. Sur votre droite, le couloir se termine sur un escalier qui monte vers les étages. Sur votre gauche, un autre escalier descend vers les niveaux inférieurs. Si vous souhaitez prendre sur votre droite, rendez-vous au [70](#).

Si vous préférez partir sur votre gauche, rendez-vous au [166](#)

382

- Ils m'ont attaqué, ces chiens... Les tueurs de Ceux qui vivent dans l'Ombre. Ils ont attaqué le village noir où je me reposais pour la nuit, avant de remonter vers le nord. Ils ont surgi dans la nuit, masqués et le poignard en main, se glissant comme des ombres sous les étoiles, escaladant la palissade... Le chef de ce village avait refusé de jurer allégeance au dieu-gorille quelques jours plus tôt. Nous les avons repoussés mais beaucoup de braves l'ont payé de leur vie.

- Et ensuite ? demandez-vous.

Un sourire mauvais éclaire le visage de votre interlocuteur.

- On ne m'attaque pas impunément ma reine... J'ai donc décidé de gagner Maliki et d'égorger ce porc de prêtre sur son trône pour lui rappeler qui je suis... Je me suis introduit dans la forteresse il y a peu et alors que j'errais dans ces couloirs, je t'ai aperçue, emmenée par ces hommes. J'ai deviné qui tu es et me suis dit qu'à deux, la tâche serait plus facile, non ? Mais assez perdu de temps, viens. J'ai réussi à apprendre où se trouvent les appartements de celui que nous cherchons.

Après une hésitation, vous lui emboîtez le pas tout en restant sur vos gardes et vous voilà avançant côte à côte, panthère noire et taureau blond.

Si vous avez tué les trois frères, chefs de Ceux qui sont dans l'Ombre, rendez-vous au [83](#).

Si deux ont succombé à vos coups, rendez-vous au [55](#).

Si vous n'en avez tué qu'un seul, rendez-vous au [92](#).

Enfin, si vous n'en avez rencontré aucun, rendez-vous au [285](#).

383

Vous êtes presque parvenus à la porte lorsque l'un des embaumeurs redresse la tête d'un des corps sur lequel il officiait et vous dévisage avec surprise. Vous voyez alors nettement ses yeux s'agrandir de stupeur et sa bouche s'ouvrir derrière son masque. L'homme pousse un cri, vite interrompu par un large revers de Ronan. L'embaumeur part à la renverse dans une éclaboussure de sang et un gargouillis, renversant avec fracas une table chargée de flacons et fioles. Si certains de ses confrères détalent sans demander leur reste, d'autres se portent à votre rencontre, visiblement déterminés. Sans attendre, votre compagnon plonge dans la mêlée et frappe, s'ouvrant un sanglant passage. De votre côté, vous parez l'attaque

d'un des assaillants et ripostez aussitôt.

Votre adversaire est doté de 15 points de vie et a besoin d'un 6 minimum pour vous atteindre. Par contre, son couteau d'embaumeur, particulièrement tranchant, occasionne + 3 points de blessure supplémentaires. Vous attaquez la première.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [221](#).

384

Alors que vous vous redressez, quelque chose attire votre attention : des traces de pas... Vous penchant pour mieux les examiner, vous découvrez, surprise, qu'elles ont été laissées par des semelles épaisses et cloutées, des bottes peut-être. Qui donc peut laisser de telles empreintes, alors que tous à Shamanka vont pieds nus ou chaussés de sandales légères ? Encore plus étrange, d'autres traces viennent se mêler aux premières, révélant un pied nu cette fois, plus petit et léger. Cette piste inattendue s'enfonce à travers la forêt et semble assez récente.

Si, intriguée, vous décidez de la suivre, rendez-vous au [246](#).

Si vous estimez n'avoir pas de temps à perdre avec ça, rendez-vous au [137](#).

385

Vous vous éloignez rapidement du bivouac, aux aguets, prête à entendre un cri d'alarme et à voir les cavaliers se lancer à vos trousses. Mais rien ne se passe et vous poursuivez votre route, marchant toute la nuit afin de mettre le plus de distance possible entre vous. Le lever du jour vous trouve les yeux cernés de mauve, les traits tirés et fatiguée (cette nuit sans sommeil ni repos vous coûte 1 point de vie). Alors que naît le jour, vous constatez que le paysage a changé : le ciel est instable, brouillé, la chaleur moins vive, la végétation plus présente. Ici, la saison des pluies a débuté, les fleuves ont débordé, les eaux se sont répandues hors de leur lit. Le sol devient meuble, gorgé de glaise et parcouru de tourbières, des centaines d'oiseaux et d'échassiers s'envolent sans effort... L'eau s'est répandue partout, formant de grandes étendues sur lesquelles le soleil se reflète avec un vif éclat comme sur autant de miroirs. Au loin, les Grandes Collines se profilent, nimbées de brume. De nombreux villages apparaissent, des hommes sont au travail, disparaissant dans les forêts de roseaux et de papyrus. L'un d'eux se montre affable et bavard quand vous l'abordez :

- Les premières pluies ont été violentes femme, toute la région est inondée. Inti, la divine maîtresse des pluies a beaucoup pleuré cette année. Si tu veux poursuivre vers les collines, il te faudra utiliser les services du passeur. Sinon, tu peux contourner l'endroit si tu veux rester au sec mais cela te demandera du temps.

Le paysan s'interrompt brusquement sous les réprimandes du contremaître et retourne à son travail. Vous regardez autour de vous, indécise...

Si vous tentez de trouver ce fameux passeur, rendez-vous au [158](#).

Si vous jugez préférable de contourner la zone envahie par les eaux, rendez-vous au [395](#).

Pas de temps à perdre : vous mettez l'embarcation du passeur à l'eau, empoignez la longue gaffe et commencez à avancer lentement sur les eaux vitreuses. Alors que vous vous éloignez, un hurlement de douleur retentit derrière vous, faisant s'envoler, effrayés, de nombreux oiseaux. Le cri venait de la maison du passeur... Dieux, que se passe-t-il donc là-bas ? Trop tard pour le savoir et vous serrez les dents alors qu'un autre cri retentit, tandis que votre pirogue progresse entre les lentilles d'eau et les nénuphars aux larges corolles. Ici et là, de lourds hippopotames se prélassent au soleil mais ce sont d'autres animaux qui vous inquiètent... De temps à autres, des formes sinueuses et écailleuses se glissent dans l'eau, avec une aisance mortelle... Les crocodiles... Les travailleurs de ces régions ont la précaution de tendre des filets autour de l'endroit où ils travaillent pour s'en protéger mais ici, vous êtes trop loin. Concentrée, vous tentez de vous en éloigner et de les éviter alors que certains s'approchent ou flottent ici et là en une immobilité trompeuse. Lancez deux dés : si le résultat est compris entre 1 et 6, rendez-vous au [189](#). Si ce résultat est compris entre 7 et 12, rendez-vous au [354](#).

Le hall dans lequel vous vous trouvez est une vaste pièce, rythmée de massifs piliers aux chapiteaux sculptés soutenant le plafond à caissons peints. Alors que vous avancez prudemment vers la porte du fond, votre compagnon se raidit, puis soudain :

- Attention !

Sans prévenir, Ronan vous repousse violemment, vous envoyant au sol, juste avant de se coucher à vos côtés. Quasiment au même instant, un projectile siffle et va se briser contre le mur. Vous vous redressez tous deux et courez vous abriter chacun derrière un pilier. Haletante, vous risquez un oeil et distinguez une silhouette embusquée, un grand noir tenant une arme étrange... On dirait un arc horizontal, de taille réduite, que l'inconnu tient par une poignée ou une crosse. De là où il se trouve, Ronan s'adresse à vous, utilisant volontairement le dialecte de Gambuju, espérant que votre assaillant ne le comprenne pas :

- Une arbalète ! J'ignore où ce chien l'a obtenue mais sois prudente ma reine. Cette arme est précise et ses traits puissants.

Vous hochez la tête, restant sur le qui-vive. Ronan reprend la parole :

- Il ne comprend pas cette langue, c'est une chance. Ecoute, je vais attirer son attention.

Pendant ce temps, essaie de le rejoindre.

L'instant suivant, Ronan quitte son pilier pour courir s'abriter derrière un autre, un projectile siffle aussitôt et va se briser là où le nordique se tenait. Pendant que votre proie recharge rapidement son arme, vous vous glissez de votre côté vers un autre pilier, vous rapprochant de lui. La même manoeuvre à nouveau... Mais alors que l'homme pointe son arbalète vers Ronan, il détecte votre présence et se retourne aussitôt vers vous, pointant son arme et pressant la détente ! Vous bondissez vers le pilier le plus proche...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [63](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à ce même total, rendez-vous au [225](#).

388

Mettant toutes vos forces dans les derniers mètres qui vous séparent de l'inconnu, vous parvenez à le rejoindre et sautez, au moment où il enjambe le faite du mur. Vous saisissez son vêtement épais et, déséquilibré, il retombe en arrière, vous entraînant dans sa chute. Par chance, il tombe en premier et c'est lui qui reçoit la majeure partie du choc, heurtant durement le sol de terre battue. Bien qu'étourdi, il se relève prestement, les yeux flamboyant au-dessus de son voile et se rue sur vous, poignard en main.

Votre adversaire est doté de 19 points de vie, vous touchera avec un 5 minimum et son arme à large lame inflige + 1 point de blessure supplémentaire. De votre côté, étant mains nues, vous devrez obtenir un 6 minimum pour l'atteindre et n'infligerez que les blessures indiquées par les dés.

Au bout de deux assauts, rendez-vous au [294](#).

389

Le corps de votre adversaire s'immobilise et vous reprenez votre souffle avant de vous pencher sur la dépouille pour une fouille rapide.

- Quel combat ma fille ! Tu mérites le trône sur lequel tu es assise, assurément !

Vous jetez un regard inquisiteur au guerrier enfermé et ce dernier éclate de rire :

- Croyais-tu m'abuser, ô reine ? Tout Maliki bruisse de rumeurs sur la reine de Gambuju qui serait en route pour tuer Kolonaki. Le doute m'a effleuré en te découvrant mais j'ai rapidement compris qui tu étais. Quelle autre Amazone noire se rendrait ici sinon ? Mais assez parlé, délivre-moi, nous avons du travail à accomplir.

- Nous ? demandez-vous, méfiante.

- Mais oui ma belle ! J'ai moi aussi un compte à régler avec ce pourceau... Le village où je m'étais arrêté pour la nuit a été attaqué par ses tueurs. Ils sont venus, le poignard à la main et la perfidie dans le cœur, le masque du gorille dissimulant leur visage... J'ai pris la tête des défenseurs et nous avons expédié ces chiens en Enfer ! J'aurais pu en rester là mais on ne m'attaque pas impunément. J'ai donc décidé de gagner Maliki et d'égorger ce porc de prêtre sur son trône. Ses spadassins m'ont intercepté, j'en ai occis quelques-uns mais leur chef, maudit soit-il, m'a soufflé du pollen de lotus jaune au visage, me plongeant dans l'inconscience. Pour me réveiller ici...

Le trousseau de clés du geôlier en main, vous réfléchissez.

Allez-vous délivrer le guerrier ? Dans ce cas, rendez-vous au [339](#).

Si vous préférez le laisser là où il se trouve et poursuivre seule, rendez-vous au [251](#).

Il vous faut peu de temps pour vous installer à l'arrière de la pirogue. Utilisant la grande gaffe qui s'y trouve, vous progressez bientôt lentement sur les eaux vitreuses, alourdis de vase et de débris végétaux. Le ciel est bas, des nuages s'amoncellent à l'horizon, là-bas, sur les collines. Non loin, un groupe d'hippopotames paresse avec volupté au soleil, lui offrant ses flancs roses à la chair goudronneuse. Perdue dans vos pensées, vous ne réalisez pas le danger lorsque votre embarcation s'approche trop près de l'un de ces animaux, là où l'eau se fait plus profonde... L'hippopotame surgit brusquement en beuglant, gueule grande ouverte, renversant sans efforts votre esquif et vous faisant tomber par-dessus bord. Encore sous l'effet de la surprise, vous avez à peine le temps de dégainer que l'animal est sur vous, évoluant avec une aisance mortelle en dépit de sa masse imposante. Cet adversaire inhabituel possède 13 points de vie et a besoin d'un 7 minimum pour vous atteindre. Mais ses dents impressionnantes infligent + 3 points de blessure supplémentaires. De plus, à chaque assaut qu'il remporte, vous devrez lancer un dé : si le résultat est compris entre 4 et 6, l'hippopotame referme sa gueule sur votre jambe et vous entraîne vers le fond vaseux, ce qui vous fait perdre 2 points de vie avant que vous parveniez à vous libérer. Il attaque le premier. Notez également que dans un tel combat, votre bouclier ne vous servira à rien et vous gênerait plus qu'autre chose. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [352](#).

Vous ne vous attendiez certes pas à ça... Vous voici parmi des gradins bordant une fosse, vaste et profonde, au fond de terre battue, éclairée par des torches. L'endroit est grand et vos compagnons, nombreux, s'installent en chuchotant, prenant place, bavardant à voix basse. La pièce est entièrement creusée dans les profondeurs de la forteresse, dans une roche d'un rouge sombre qui prend une teinte sanglante, sinistre, à la lueur dansante des torches. Alors que vous regardez autour de vous, indécise, une puanteur reptilienne assaille vos narines et vous avez un mouvement de recul en regardant dans la fosse. Là, en bas, se tient lové un serpent énorme, le plus gros que vous ayez jamais vu... Sa tête est aussi grosse que celle d'un cheval, son tronc épais comme vos deux cuisses réunies, ses écailles rouge et or luisent d'un éclat sinistre dans la lumière incertaine... Le fantastique ophidien est immobile, lové en ses anneaux, sa tête triangulaire à demi cachée dans ses replis luisants. Un frémissement parcourt soudain l'assemblée au moment où une silhouette apparaît dans la fosse, drapée de soie rouge. L'ample manteau retombe, dévoilant un homme noir, entièrement nu et superbe, la musculature modelée et ciselée comme par le rêve d'un dieu, ses yeux d'un bleu lumineux comme le ciel. Si vous avez déjà rencontré Yusuf le danseur, rendez-vous au [86](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [77](#).

Alors que vous luttez contre cette panique qui monte en vous, l'amulette remise par Ronan s'éclaire entre vos seins, les symboles gravés dans l'ivoire s'illuminent... Un flot d'énergie, une force nouvelle déferle en vous, comme une vague purificatrice, nettoyant votre esprit de toute emprise. La peur qui vous étreignait disparaît aussitôt, comme une bulle que l'on crève et vous poussez un hurlement de délivrance. Surpris, Ronan se retourne brusquement, Golgota fait de même et aperçoit Kolonaki qui tente de fuir. Avec un grognement sourd, l'Anka arrache une sagaie de la main d'un de ses hommes et la lance sur le prêtre. Le hurlement de ce dernier est coupé net lorsque la lame lui transperce la poitrine, le clouant au mur, épinglé comme un insecte. Sa langue jaillit de sa bouche, ses yeux se révulsent, ses mains poupines s'agitent convulsivement, puis le prêtre du dieu-gorille s'immobilise, tel un pantin brisé et grotesque.
Rendez-vous au [171](#).

393

Un cri retentit soudain, brisant le silence de la nuit, un éclair bleuté, le bruit mat de la chair tranchée, des os qui craquent et éclatent... Votre assaillant s'effondre en avant dans une pluie de sang, le crâne ouvert.

- Ma reine !

Kalia se précipite pour vous soutenir, les autres gardes arrivent enfin, leurs coiffes de plumes s'agitant sous les étincelles des torches, se perdant en cris et piaillements. Votre favorite les fait taire d'un ordre sec avant de vous ramener au palais, deux grandes et fortes guerrières vous protégeant de leur boucliers en peau de buffle. Une fois dans votre chambre, vous vous effondrez sur votre couche et vous en remettez aux soins de Baliki l'herboriste, convoquée en hâte au palais (ses soins vous permettent de regagner 3 points de vie). Dans l'heure qui suit, alors que le jour naissant blanchit l'horizon, vos guerrières vous apprennent n'avoir trouvé personne d'autre, les mystérieux assaillants se sont enfuis. En silence, vous contemplez les trois petits disques dentelés, gravés d'une flamme, ramassés dans l'herbe... Une flamme, comme celle qui orne le front de l'homme tué par Kalia. La marque de Ceux qui vivent dans l'Ombre...
Rendez-vous au [434](#).

394

Vous parvenez sans peine à vous coiffer chacun d'un des masques et vous mêlez alors aux embaumeurs, ces derniers vaquant à leur tâche dans ce silence oppressant au parfum d'herbes préservatrices, de natron et d'huile de cèdre. Mais vous avez fait erreur en vous fiant à ce déguisement : si votre visage est caché, vos tenues, déchirées, poussiéreuses et tâchées de sang, de même que vos armes vous trahissent. Un des embaumeurs, se tournant vers vous, s'immobilise et vous voyez nettement ses yeux s'agrandir de stupeur derrière son masque. L'homme pousse un cri, vite interrompu par un large revers de Ronan. L'embaumeur part à la renverse dans une éclaboussure de sang et un gargouillis, renversant avec fracas une table chargée de flacons et fioles. Si certains de ses confrères

détalent sans demander leur reste, d'autres se portent à votre rencontre, visiblement déterminés. Sans attendre, votre compagnon plonge dans la mêlée et frappe, s'ouvrant un sanglant passage. De votre côté, vous parez l'attaque d'un des assaillants et ripostez aussitôt.

Votre adversaire est doté de 15 points de vie et a besoin d'un 6 minimum pour vous atteindre. Par contre, son couteau d'embaumeur, particulièrement tranchant, occasionne + 3 points de blessure supplémentaires. Vous attaquez la première.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [221](#).

395

C'est un long détour que le chemin choisi, longeant les eaux scintillantes, bordées de papyrus et d'ajoncs. Ici et là, de gras et lourds hippopotames se prélassent, offrant leur ventre rose au soleil avec volupté, indifférents aux insectes qui vrombissent et s'agitent autour d'eux. De temps à autres, la forme souple, sinieuse et mortelle d'un crocodile aux écailles luisantes se glisse dans les eaux vitreuses. En fin de journée, vous étant assez éloignée dans les terres, vous découvrez les restes d'un village incendié, dévasté, où s'agitent déjà les vautours, dans un concert de cris et de battements d'ailes. De nombreux corps gisent ici et là, sur un sol tâché de sang séché. Hommes, femmes et enfants, nul n'a été épargné... Le chef est pendu à la poutre maîtresse de sa propre case, pauvre pantin désarticulé au cou brisé, la langue jaillissant de sa bouche comme un pistil violet et obscène. Sur la porte défoncée, le symbole du gorille est peint avec du sang... Ecoeurée, vous quittez les lieux en hâte tandis que le soleil décline à l'horizon. Alors que la nuit tombe, vous trouvez une case abandonnée où vous pourrez vous restaurer et vous reposer. Bientôt, vous voilà endormie, bercée par le croassement des crapauds.

Si vous avez été envoûtée et l'êtes toujours, rendez-vous au [164](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [336](#).

396

Vous expliquez au vieil homme devoir rencontrer ce sage au plus vite et, devant votre insistance, il va en parler au chef du village. Malgré l'heure tardive, ce dernier demande à un de ses hommes de vous conduire et vous prenez place avec précaution à l'avant d'une pirogue tandis qu'un grand gaillard silencieux, depuis l'arrière, pousse l'embarcation à l'aide d'une longue gaffe. La nuit est tombée maintenant, humide, fraîche, et vous voyez approcher le monastère, ses fenêtres allumées trouant l'obscurité comme des yeux de chat. Une fois accostés, le pêcheur vous aide à descendre puis s'éloigne, repartant vers les rives en agitant la main. Vous montez rapidement vers le bâtiment blanc au toit plat, éclairé de nombreuses lampes tremblotant dans le vent du soir et se reflétant dans les eaux. Devant le porche, un noir au fier profil vous attend, drapé d'un ample manteau de laine bleu, la tête enserrée d'un turban blanc, un bâton à la main.

- Salut à toi ô reine. Je suis Monophi, celui que tu cherches.

Vous fronchez les sourcils, méfiante, et le vieil homme esquisse un sourire :

- Tout se sait à Shamanka ô reine. Les tambours... Les tambours ont annoncé ta venue, ont prévenu qu'une reine était en route pour un long voyage vers l'ouest et cherchait Monophi. Viens et je répondrai à tes questions.

Vous suivez le prêtre à l'intérieur et, très vite, alors qu'il vous guide le long des couloirs silencieux, vous remarquez quelque chose : tous ceux que vous croisez semblent solides et bien bâtis, la musculature nerveuse, le regard vif, se déplaçant avec souplesse et assurance. Votre hôte sourit :

- Je comprends ton étonnement. Nous formons une communauté de lutteurs-guérisseurs, les *Kalarakis*. Ici, nous apprenons et enseignons l'art de la guerre et l'art du soin, nous apprenons comment blesser et comment guérir, comment tuer et comment maintenir la vie.

Sur ces paroles, votre guide pousse un panneau peint et vous fait entrer dans une petite pièce blanche et austère, éclairée par une lampe. Il vous invite à prendre place sur les coussins répandus au sol et fait de même, s'installant en face de vous.

- Hé bien, que puis-je pour toi, ô reine ?

Rendez-vous au [147](#).

397

Un voile rouge passe devant vos yeux, la gorge vous brûle et vous n'arrivez plus à respirer... Ce chien vous maintient fermement, aussi souple qu'un serpent et fort comme un buffle. Vous tentez de glissez votre main entre votre cou et le tranchant du lacet, en vain, un sang chaud vous coule entre les doigts. Alors que vous vous sentez faiblir, votre autre main se referme sur la garde d'un poignard. Faisant appel à vos forces déclinantes, vous l'empoignez et frappez, à plusieurs reprises. Le bruit mat de la lame frappant la chair, un grognement sourd, le cordon qui retombe... Vous titubez, heurtant le mur, chaque inspiration semblant être une coulée de métal brûlant dans votre gorge meurtrie (vous perdez 3 points de vie). Sous le choc, vous avez lâché l'arme prise à votre assaillant et ce dernier la récupère, vous laissant à peine le temps d'empoigner la vôtre pour vous défendre.

Votre agresseur a besoin d'un 5 minimum pour vous atteindre et son poignard inflige + 2 points de blessure supplémentaires. Vos coups l'ont affaibli et il ne dispose plus que de 13 points de vie. Il frappe le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [227](#).

398

Vous longez rapidement le mur mais parvenue à la porte, cette dernière s'ouvre brusquement et vous reculez, surprise, devant celui qui vient d'apparaître : un grand et robuste guerrier noir, vêtu d'une tunique verte, semblant taillée dans une soie épaisse, les pieds chaussés de sandales de cuir, glaive en main. Mais c'est surtout son visage qui est la cause de votre surprise. Ou plutôt le masque qui le recouvre... Un masque d'ivoire entièrement piqueté de fleurs de lotus pourpre et de pavots dont l'odeur vous tourne

aussitôt la tête. L'homme se porte à votre rencontre et, dès les premiers coups, vous êtes désorientée par ces parfums, cette odeur entêtante qui émane de son masque et engourdit votre esprit, vos réflexes... A chaque inspiration, vous avez l'impression de respirer un puissant narcotique...

Le maître des jardins porte un coup avec un 5 minimum et son arme inflige + 2 points de blessure supplémentaires. Il est doté de 17 points de vie. Mais le parfum entêtant qui émane de son masque vous tourne la tête et vous engourdit, si bien qu'il vous faudra un 6 minimum pour l'atteindre.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [325](#).

399

Vous poursuivez votre course éperdue à travers la végétation, courbant la tête sous la pluie battante, espérant distancer ces chiens et ceux qui les suivent. Mais ces animaux ne sont pas des chiens ordinaires, ce sont des Akaz, les traqueurs des plaines, au flair incroyablement développé. Ils ne lâcheront pas prise... L'obscurité s'est étendue sur la forêt, la pluie crépite et tambourine, la terre fume. Vous trébuchez soudain et une douleur fulgurante vous vrille la cheville. Tombée à terre, vous vous redressez avec une grimace mais impossible de vous relever, la douleur irradie à travers toute votre jambe, l'articulation doit être démise. Au même instant, vos poursuivants surgissent, une douzaine de lanciers et d'archers enveloppés dans leurs manteaux alourdis de pluie, leurs coiffes de plumes ondoyant au vent, les yeux brillant à la lueur des éclairs. Un ordre claque, les flèches sifflent alors que vous tentez désespérément de vous abriter derrière un arbre. Les traits vous clouent au tronc épais avec un bruit mat avant qu'une seconde volée ne vienne mettre un terme à votre existence, vous laissant là comme un insecte épinglé. Votre aventure s'achève ici.

400

Jamais vous n'avez vu une telle porte... Suffisamment épaisse pour résister à la charge d'un éléphant, elle est dotée d'une serrure imposante, à nulle autre pareille : trois anneaux de métal richement ouvragés, un petit, un moyen encerclant le premier et un grand encerclant les deux autres. Chacun est divisé en sections, ces dernières contenant chacune un symbole gravé dans le métal. Un examen attentif vous amène à penser que ces trois anneaux ornés de signes tournent, un peu comme une molette. Il doit falloir tourner chacun jusqu'au symbole prévu et, lorsque les trois symboles se retrouvent alignés verticalement, le mécanisme d'ouverture doit se déclencher. Assurément, un tel ouvrage est unique dans tout Shamanka ! Ce qui n'arrange pas vos affaires : vous n'avez aucune idée des trois symboles à aligner pour ouvrir cette maudite porte. Découragée, vous apercevez alors, parmi les ciselures couvrant le panneau, un trou de serrure, assez large, foré dans le métal noir. Dieux, voilà votre chance : il s'agit sans doute d'un système de secours, la porte doit s'ouvrir avec une clef en cas d'urgence ou si le système à combinaison se grippait... Si vous possédez une clef en métal noir, rendez-vous au [188](#).

Rendez-vous au [71](#).

401

Que se passe-t-il, quels sont ces cris, ces bruits soudains ? Alors que vos guerrières s'éveillent enfin, empoignant leurs armes, les portes s'ouvrent brusquement sur un esclave aux yeux terrifiés.

- Maîtresse ! Le... Le baladin... Il... Il...

Sans attendre, vous vous précipitez dans la chambre de Mélycinte pour y trouver le plus grand désordre, les meubles et coussins renversés, les objets répandus au sol. Sur le grand tapis, le musicien gît, dans une mare de sang s'élargissant rapidement autour de lui. Eclairé par un rayon de lune, son visage fixe le plafond sans le voir de ses yeux morts. Dans le fond de la pièce, les persiennes en écailles de tortue de l'unique fenêtre pendent mollement, arrachées.

- Nous... Nous dormions à côté, nous avons entendu du bruit. Comme une lutte... bégaie l'esclave en tremblant. Le verrou était poussé, le temps d'enfoncer la porte...

Ils ont osé. Ils ont osé tuer Mélycinte le Baladin, ici, dans votre palais. Soudain, une de vos guerrières s'étant approchée de la fenêtre tend le bras vers une silhouette qui s'éloigne en titubant à travers les jardins en contrebas.

- Là !

Avec un feulement de rage, vous bondissez sans attendre par-dessus le rebord et sautez, vous recevant avec souplesse sur l'herbe épaisse. Aussitôt relevée, vous vous lancez à la poursuite de l'inconnu.

Rendez-vous au [178](#).

402

Vous avancez à travers ce jardin étrange. Tout ici est propice au désœuvrement et à la langueur. Vous croisez d'autres occupants, assis et allongés, endormis ou paressant à la lumière dorée des lampes. Même le grondement du tonnerre et de l'orage qui menace au loin ne parvient pas à les extraire de leur torpeur et de leurs rêveries. La nuit se révèle étouffante, moite, de lourds parfums vous tournent la tête. Alors que vous dépassez une fontaine qui bruisse doucement, vous voilà non loin d'une haute tour solitaire. Le bruit d'un gong d'alarme retentit soudain, résonnant sur les frondaisons et bientôt des cris, des ordres, des jurons... Des archers surgissent brusquement d'un bosquet d'hibiscus, leur coiffe de plumes frémissant dans l'air lourd, le grand arc à la main, flèche encochée. Leur chef pousse un cri de surprise en vous voyant et tend le bras vers vous. Cette fois... C'est alors qu'une silhouette inattendue jaillit des fourrés et s'abat sur l'archerie stupéfaite, telle une tempête. Un homme blanc aux cheveux d'or, les yeux furieux... Les archers, trop surpris pour réagir, ne peuvent rien contre la lame luisante qui tranche et déchire, faisant éclater les corselets en écailles de crocodile dans une éclaboussure de sang. En quelques instants, le chemin est dégagé, l'allée jonchée de corps brisés et l'inconnu vous rejoint en courant.

Si vous avez fait la connaissance de Ronan, dans le mausolée d'Olmec à Méroé, rendez-vous au [50](#).

Sinon, rendez-vous au [73](#).

403

Sans attendre, vous balancez plusieurs coups de votre arme dans la fenêtre, pulvérisant le panneau en une pluie d'éclats coupants et scintillants. Vous voilà accroupie sur le large rebord, grimaçant sous les entailles et coupures. La fenêtre donne sur l'extérieur, sur un immense jardin enclos de hauts murs et les dieux soient loués, le sol n'est pas très loin. Au même moment, un groupe d'archers déboule, leur officier crie un ordre... Les cordes claquent, les traits sifflent alors que vous sautez. Après vous être reçue avec souplesse dans l'herbe épaisse, vous fuyez le long des allées, à travers les frondaisons tandis que le ciel s'obscurcit et que le tonnerre gronde au loin. La nuit est tombée et vous tentez de vous dissimuler dans l'obscurité épaisse. Griffée et fouettée par feuillages et branchages, vous apercevez bientôt une tour solitaire, dressée sur votre gauche. Sur votre droite, l'allée serpente entre les massifs vers un mur percé d'une porte.

Si vous vous dirigez vers la tour, rendez-vous au [322](#).

Si vous optez pour la porte, rendez-vous au [213](#).

404

Après une dernière hésitation, vous vous redressez et plongez dans les eaux impétueuses. Aussitôt, vous voilà emportée, propulsée par une force incroyable, comme balayée du revers de la main par un géant. Haletante, luttant pour maintenir la tête hors de l'eau, vous nagez de toutes vos forces vers la rive, opposant une volonté farouche à la résistance de l'eau. Tout se mêle et se confond dans un grondement assourdissant, un vertige de couleurs et de sensations au sein duquel alternent l'obscurité et un soleil éclatant... Bientôt cependant, vous gagnez une zone où le courant se fait moins impétueux et, battant des pieds, parvenez à rejoindre la rive sur laquelle vous vous effondrez, exténuée. Vous restez un long moment allongée parmi les herbes hautes, reprenant souffle, les articulations douloureuses, avant de vous relever lentement. Les dieux soient loués, votre besace et votre arme n'ont pas été emportés par la violence des flots, vous avez eu la bonne idée de les fixer solidement à votre taille avant votre départ. Une légère blessure à la cuisse saigne et vous brûle mais vous reprenez votre route sans tarder, trempée et frissonnante.

Rendez-vous au [366](#).

Votre attaque prend Laruga au dépourvu : il se plie en deux sous le coup, souffle coupé, et vous lâche aussitôt, portant les mains à ses parties. Avec un cri de rage, vous le saisissez et l'envoyez rouler dans l'escalier où il heurte ses hommes de plein fouet. Le groupe, surpris, dévale alors les marches dans une bordée de cris et de jurons, se renversant les uns les autres avec bruit. Puis le silence... Après une hésitation, vous descendez lentement les marches, plaquée contre le mur, frémissante. Au bas de l'escalier, les corps gisent, enchevêtrés dans l'or, le bronze et les plumes, celui de Laruga avec la tête dans une position anormale... Il s'est brisé la nuque en tombant. Les autres sont assommés, un filet de sang coulant de leur crâne ou de leur nez. Rapidement, vous récupérez vos armes et remarquez que Laruga porte au cou une clef en métal, noir et luisant, passée à un épais lacet de cuir (clef que vous pouvez prendre si vous le désirez). Que faire maintenant ? Fuir bien sûr. Mais les deux autres ne sont qu'inconscients, ils vont revenir à eux et donner l'alerte. A moins que...

Si vous profitez de leur inconscience pour les tuer, rendez-vous au [14](#).

Si vous vous refusez à frapper un ennemi inconscient, rendez-vous au [192](#).

Jamais vous n'avez fourni un tel effort : tous vos muscles semblent aussi durs que du bois, votre dos et vos épaules ne sont que courbatures et douleurs. Les dents plantées dans votre lèvre inférieure, la respiration sifflante, vous tentez de consolider votre appui, centimètre par centimètre. En-dessous, Ronan a cessé de s'agiter et reste immobile pour tenter de vous faciliter la tâche. Inondée de sueur, vous rampez lentement sur la pierre tiède, toute notion de temps abolie, n'étant plus que ces noeuds de courbatures qui vous déchirent les articulations. Dans un dernier et suprême effort, votre prise mieux assurée, vous parvenez à plier le bras et hausser votre compagnon. Suffisamment pour qu'il puisse s'agripper à son tour au rebord et se rétablir. Allongée à même le sol, bouche ouverte, vous restez immobile à ses côtés, laissant la douleur refluer lentement (cet effort vous a coûté 3 points de vie). Au bout d'un moment, Ronan se redresse et vous aide à vous relever, vous gratifiant d'un sobre sourire. Encore engourdie, vous délaissez la porte du Soleil et gagnez celle de la Lune, faisant attention à chaque pas, les sens en alerte.

Rendez-vous au [430](#).

Sans attendre, vous franchissez l'ouverture secrète. Il vous faut rattraper ce porc avant qu'il ne rameute tous ses hommes ! Il est là, devant vous, dans le couloir et cette grasse grenouille ne saurait distancer une reine de Gambuju. Vous parvenez non seulement à le rejoindre mais à lui couper la route, vous dressant devant lui, frémissante, le visage éclairé par un rictus. Désarçonné, Kolonaki recule et heurte le mur du dos. Et cette fois, le maître de Maliki a perdu toute fierté ou arrogance tandis que vous avancez vers lui, arme au poing.

- Non, n'approche pas ! Je... je suis au service des dieux !

- Tu n'es au service que de toi-même, gros porc, répondez-vous, la voix vibrante de haine. Les dieux ? Bah, crois-tu même en eux ? Tu les salueras de ma part...

L'instant suivant, vous frappez et votre arme s'enfonce dans la poitrine du prêtre.

Lentement, très lentement, vous remontez la lame, déchirant chair, muscles et nerfs, jusqu'au cœur. Kolonaki se cramponne à vous, les yeux dilatés et déjà vitreux, secoué de spasmes, la bouche ouverte sur un couinement misérable. Vous achevez votre travail sans jamais le quitter des yeux jusqu'à ce qu'il s'effondre au sol et y reste immobile, une mousse rose aux lèvres, baignant dans une mare de sang. Dégageant votre lame d'une rapide torsion, vous reculez, le cœur battant, ruisselante de sueur.

Rendez-vous au [306](#).

408

- Qui es-tu ?

De manière inattendue, l'inconnu éclate de rire, passant la main dans ses cheveux blonds tandis que vous l'observez avec méfiance. De taille médiocre, un peu enrobé, il est néanmoins solidement bâti. Le visage aux yeux gris, au nez vigoureux, est franc et direct, les traits marqués trahissant une cinquantaine proche.

- Qui je suis ? Allons ma beauté, quel autre homme blanc aux cheveux blonds, venu de très loin autrefois, connaîtrait cet endroit, et parlerait couramment la langue commune de Shamanka ? Je suis Ronan, Celui qui vient de loin.

Ronan... Dieux... L'ami et favori d'Olmec, dernier roi de Méroé ! Qui n'a pas entendu la geste de l'étranger issu d'un lointain royaume nordique devenu l'ami, le confident du dernier des rois de la Cité Sauvage ? Celui qui était à ses côtés quand Olmec mourût, lors du soulèvement de la population noire qui mit fin au règne des seigneurs blancs, dans le feu et le sang... Certaines rumeurs le disaient mort, d'autres racontent qu'il s'en est retourné chez lui mais qu'il revient parfois à Méroé. Alors que vous jetez un regard inquiet par-dessus votre épaule, redoutant de voir surgir d'autres assaillants, le guerrier reprend :

- Oui, j'ai survécu après la mort d'Olmec. Ses fidèles hommes-buffles l'ont emporté pendant que la ville était livrée aux flammes et au pillage. Ils l'ont déposé en sécurité dans son mausolée, ont fermé et verrouillé les portes avant de mourir, autour du monument, en un sanglant massacre... Mais les noirs furieux ne purent forcer l'entrée ni en briser les portes, que ce soit par l'acier, la pierre ou le feu... A la fin, ils s'en allèrent, repus de haine, leur vengeance assouvie. De mon côté, j'avais déjà fui la ville. Mais j'y suis revenu par la suite. On ne quitte jamais vraiment Méroé... Une fois l'an, je viens me recueillir auprès d'Olmec dans son mausolée. Je connais le mécanisme secret qui permet d'en ouvrir les portes, Olmec me l'avait révélé. Ta curiosité est-elle satisfaite, ô reine ?

Vous fronchez les sourcils mais votre interlocuteur éclate de rire à nouveau :

- Croyais-tu vraiment m'abuser ? Les tambours, les tambours de Shamanka... Ils savent tout et j'ai appris à les écouter. Tout Shamanka sait que la reine de Gambuju a entamé un long voyage vers Maliki. Et je connais trop bien ce monde pour n'avoir pas reconnu une Amazone en toi. Lorsque je t'ai aperçu, j'ai tout de suite compris qui tu étais.

- Et que fais-tu ici ?

Rendez-vous au [262](#).

Tout le jardin est pris de folie, des cris, des appels se mêlent au grondement de l'orage. Courbant la tête sous la pluie, vous tentez de rejoindre la fameuse porte en hâte mais un groupe d'archers vous aperçoit. Leur chef aboie aussitôt un ordre et ses hommes encochent leurs traits. Heureusement, la pluie, l'obscurité et la végétation épaisse jouent en votre faveur, sans compter la corde mouillée de leurs arcs. Lancez un dé et retranchez deux du résultat obtenu : c'est le nombre de flèches qui vous blesse, chacune vous ôtant 1 point de vie. Si vous êtes toujours en vie, vous atteignez enfin la porte. L'ouvrant, vous faites entrer votre compagnon et refermez en hâte le panneau avant de pousser le verrou. Le silence, la pénombre... Vous pouvez enfin reprendre souffle et regardez autour de vous. Vous êtes dans une petite pièce circulaire au haut plafond, éclairé par une grappe de pierres lumineuses qui baigne l'endroit d'un éclat vaguement spectral. Devant vous, une ouverture cintrée donne sur un long couloir qui se perd dans les ténèbres, ses murs ornés d'une frise en or. Ronan s'est laissé tomber sur un banc d'ivoire et vous vous penchez vers lui, inquiète. Le nordique est épuisé, du sang coule de sa blessure au crâne. Seule sa vitalité farouche le maintient et il doit se reposer. Tout en jetant des regards inquiets autour de vous, vous pansez du mieux possible sa blessure tandis qu'il reprend souffle. Il ne faut pas rester ici...

Si vous possédez une petite boîte en or, prise à un homme-buffle aux chutes de Mavugu, rendez-vous au [312](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [90](#).

Votre adversaire roule encore au sol alors que Ronan se débarrasse du sien d'un large revers. L'éclair de l'acier, une brusque éclaboussure de sang, un corps qui tombe... Votre compagnon est déjà en train de refermer la porte et vous l'aidez, poussant le lourd verrou de métal. L'instant suivant, une grêle de coups s'abat sur le panneau épais, ce dernier vibre mais tient bon. Vous voici temporairement en sécurité. Vous montez tous deux le grand escalier en spirale aux marches d'ivoire, rejoignant la salle du haut, luxueusement meublée, où une porte treillissée donne sur le chemin de ronde circulaire faisant le tour du dôme. De là où vous êtes, vous avez une vue d'ensemble appréciable tandis que vous reprenez souffle. En bas de la tour, dans le jardin, des hommes vont et viennent avec bruit... La nuit est noire maintenant, des torches s'agitent, faisant pleuvoir des étincelles tandis que le tonnerre gronde au loin sur les collines... Toute la forteresse semble prise de folie, tel un nid de frelons tombé de son arbre. Quelques flèches sont tirées mais vous êtes trop hauts pour être atteints. Une voix claque comme un fouet et les guerriers qui s'agitaient au pied de la tour se retirent.

- Ils vont sûrement chercher de quoi faire un bélier pour enfoncer la porte, murmure Ronan à vos côtés. Notre refuge est devenu prison ma belle. Au moins avons-nous un peu de répit devant nous.

- Tu vas alors pouvoir me dire ce que tu fais ici... répondez-vous.
Rendez-vous au [167](#).

411

Vous vous éloignez à pas prudents, la migraine à fleur de tempes, comme suivie par ces volutes entêtantes. En tous cas, mieux vaut ne pas bivouaquer à l'extérieur avec un tel personnage à proximité, il est plus prudent de demander l'hospitalité au village proche. Ramassant vos affaires, vous vous fondez rapidement dans la pénombre grandissante et vous dirigez vers les lumières, là-haut, au sommet de la colline.
Rendez-vous au [58](#).

412

De retour dans le couloir, vous hésitez sur la conduite à tenir quand des éclats de voix vous parviennent. Vous vous dissimulez en hâte, tant bien que mal, dans un recoin obscur et attendez, frémissante... Les voix s'éloignent... L'alerte est passée mais elle a été chaude. Le temps vous presse décidément et, négligeant les deux autres portes, vous vous dirigez rapidement vers celle du fond.

Jamais vous n'avez vu une telle porte... Suffisamment épaisse pour résister à la charge d'un éléphant, elle est dotée d'une serrure imposante, à nulle autre pareille : trois anneaux de métal ouvragés, un petit, un moyen encerclant le premier et un grand encerclant les deux autres. Chacun est divisé en sections, ces dernières contenant chacune un symbole gravé dans le métal. Un examen attentif vous amène à penser que ces trois anneaux ornés de signes tournent, un peu comme une molette. Il doit falloir tourner chacun jusqu'au symbole prévu et, lorsque les trois symboles se retrouvent alignés verticalement, le mécanisme d'ouverture doit se déclencher. Assurément, un tel ouvrage est unique dans tout Shamanka ! Ce qui n'arrange pas vos affaires : vous n'avez aucune idée des trois symboles à aligner pour ouvrir cette maudite porte. Découragée, vous apercevez alors, parmi les ciselures couvrant le panneau, un trou de serrure, assez large, foré dans le métal noir. Dieux, voilà votre chance : il s'agit sans doute d'un système de secours, la porte doit s'ouvrir avec une clef en cas d'urgence ou si le système à combinaison se grippait... Si vous possédez une clef en métal noir, rendez-vous au [188](#).
Rendez-vous au [71](#).

413

Vous revenez lentement à vous, tout le corps douloureux, le moindre mouvement vous faisant mal. Une couche de bois et d'ivoire, la lueur dorée d'une lampe, le chuintement de la pluie au-dehors, traversé de temps à autres par le grondement du tonnerre... Des voix surnagent dans votre torpeur, vous discernez des silhouettes vêtues de blanc qui vont et

viennent... Est-ce l'autre monde ? Peu à peu cependant, la réalité s'impose à vous. Un vieil homme noir à la barbe grise est assis à votre chevet et vous sourit. Drapé de coton blanc, un châle sur ses épaules étroites, il affiche sérénité et bonté.

- Tu reviens enfin à toi ma fille.

- Où... Où suis-je ?

- Au monastère de Nomopa. Tu as eu de la chance, un de nos frères parti chercher de l'eau t'as aperçu, dérivant inconsciente non loin des chutes de Mavuru et s'est portée à ton aide. Nous t'avons alors porté ici et soigné. C'est la nuit à présent et tu as dormi tout le jour d'avant, je me demandais quand tu allais te réveiller.

Vous remerciez le vieil homme d'une voix faible et il hoche la tête avec bienveillance.

- Tu seras bientôt sur pied, tu es forte. Non, ne me remercie pas, l'invité qu'envoient les dieux est sacré, tu es chez toi ici. Tu viens de Gambuju n'est-ce pas ? Que fais-tu donc si loin de ta cité ?

Si vous êtes à la recherche de Monophi, rendez-vous au [305](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [78](#).

414

Empoignant la dague, vous frappez de toutes vos forces. Un cri de douleur, le colosse vous lâche sans prévenir et titube, la main pressée à son flanc, du sang coulant entre ses doigts épais. Au premier coup d'œil, vous vous rendez compte que vous ne l'avez blessé que superficiellement : la lame a glissé sur son épaisse ceinture de cuir, ne faisant que l'érafler. Avant que vous ayez pu vous redresser, le spadassin vous saisit brutalement par les cheveux et des étincelles jaillissent devant vos yeux.

- Chienne ! Tu vas me payer ça !

Une gifle violente, tout se met à tourner et vous partez en arrière, heurtant le mur (vous perdez 2 points de vie). L'instant suivant, Kumbanigash vous arrache vêtements et parures avec un rire obscène et s'approche, tandis que vous vous recroquevillez, tout votre corps frémissant d'horreur devant ce qui se profile... Une lueur bleutée, le bruit mat de la chair tranchée... Le corps s'affaisse lentement, ruisselant de sang et roule au sol. Stupide jusqu'au bout, il est mort sans comprendre.

- Ronan !

Le guerrier blond au teint d'ivoire n'a plus rien de nonchalant ou de chaleureux. Cheveux et barbe hérissés, les yeux flamboyants et le visage déformé par un rictus, il se dresse au-dessus du corps étendu, couvert d'entailles, de meurtrissures et de sang séché, lame au poing. La fureur qui éclaire ses yeux gris semble s'apaiser quand il pose son regard sur vous.

- Tout va bien petite ? Que fais-tu là, nue et sans défense ?

Vous lui racontez rapidement ce qui s'est passé et il hoche la tête.

- Je suis revenu à moi alors que les spadassins de Kolonaki m'emmenaient à travers les couloirs, sans doute à quelque salle de torture. Ces imbéciles étaient si sûrs d'eux qu'ils ne m'avaient même pas ligoté après m'avoir assommé... Ils auront tout le temps de regretter leur négligence. En Enfer... Après m'être débarrassé d'eux, je cherchais à retrouver mon chemin et j'ai entendu des éclats de voix. Tiens, voici pour toi.

Le guerrier arrache au corps de Kumbanigash la peau de léopard tâchée de sang et vous la tend. Vous vous en drapiez rapidement et prenez également la dague du tueur (cette arme

vous permettra de toucher un adversaire avec un 5 minimum et de lui occasionner + 2 points de blessure supplémentaires). Alors que vous vous apprêtez à quitter la salle, votre main se pose sur le bras de votre compagnon :

- Kolonaki. Il est à moi. A moi seule, tu entends ?

- Comme tu voudras ma belle, répond le guerrier avec un rire mauvais.

Rendez-vous au [69](#).

415

Emportée par la colère, vous laissez cette dernière vous submerger et, presque par réflexe, dégainez et frappez. Votre lame s'enfonce dans le ventre lisse et Bullaro se fige, en une expression presque comique, bouche et yeux grands ouverts. Vous retirez votre arme et le noir s'effondre, mort sans comprendre, stupide jusqu'à la fin. Autour de vous, les autres restent sans réaction, apathiques, comme si ce qui venait de se passer était on ne peut plus normal. Après un moment de silence, la plupart retournent à leurs occupations, à leurs rêves paresseux et voluptueux, à cette torpeur trop profonde pour être naturelle. Dieux, quel est cet endroit ? Quelle est cette folie ? Au bord de la nausée, vous vous éclipez rapidement, vous enfonçant à travers le jardin éclairé par les étoiles. Devant vous, le sentier se divise en deux, se perdant dans la pénombre des fourrés et des massifs. Sur votre droite s'élève une tour solitaire, couronnée d'un dôme d'or sombre tandis qu'à gauche, vous discernez une porte enclose dans un mur d'enceinte. C'est alors qu'un gong d'alarme se met à résonner, de façon régulière... Des cris se font entendre, un claquement de porte, des silhouettes s'agitent... Votre intrusion a été découverte, il faut fuir, et vite !

Si vous prenez le sentier de droite, rendez-vous au [322](#).

Si vous optez pour celui de gauche, rendez-vous au [213](#).

416

La nuit se passe mais bientôt, le rire des hyènes et le jappement des chiens sauvages vous réveille. Non loin, les deux autres voyageurs dorment, à la lueur du feu. Par précaution, vous gagnez les hautes branches de l'arbre, vous y serez moins confortablement installée certes, mais certainement plus en sécurité. Mais cette nuit, la brousse semble bien excitée, grognements et cris se succèdent dans les hautes herbes, des silhouettes furtives aux yeux brillants se meuvent dans la pénombre, comme une menace... Alors qu'une vapeur rose crue baigne l'horizon, vous vous étirez avec une grimace, ayant peu dormi, avant de constater que les deux autres voyageurs sont déjà repartis. Le temps de sauter à terre, vous voilà à nouveau en route le long de la piste, grignotant quelques fruits secs tirés de votre besace entre deux bâillements.

Rendez-vous au [18](#).

- Hé bien, tout est achevé dirait-on ?

Vous vous retournez : un sourire moqueur aux lèvres, Ronan se tient derrière vous, sa barbe hérissée, une petite flamme dansant dans ses yeux gris. Vous hochez la tête tandis que Golgota vous rejoint également, maculé de sang, sombre et formidable silhouette, le marteau de guerre au poing, entouré de ses congénères. Ronan va écarter la tenture d'une fenêtre, révélant le jour naissant sur les collines rincées par les pluies.

- L'aube éclaire le monde. Shamanka est débarrassée de la menace qui pesait sur elle, le culte du gorille ne sera pas rétabli. Maintenant que Kolonaki est mort, ses fidèles vont se disperser. Et toi ma belle, tu seras une grande reine.

- Tu crois ? demandez-vous.

- J'en suis sûr ! Méroé n'est plus (une ombre de tristesse passe dans les yeux gris), les Avars sont en déclin, les tribus noires dispersées et sans chef... Tu es jeune, belle et intelligente... Ton heure est arrivée ma reine.

Golgota approuve bruyamment :

- Certes ! Et mon peuple sera fier de considérer Gambuju comme son alliée désormais !

- Et toi ? demandez-vous en vous tournant vers le guerrier blond.

- Moi ? Peut-être vais-je rester quelques temps cette fois...

- Viens à Gambuju si tu veux. Viens quand il te plaira.

Ronan vous observe un moment avant d'éclater de rire et vous souriez en retour. La terrible menace qui pesait sur Shamanka est levée, les tambours ne tarderont pas à transmettre la nouvelle, glorifiant la jeune reine ayant libéré les Royaumes Noirs d'un sombre péril. Et c'est triomphante que vous retournerez à Gambuju, votre pouvoir plus solide que jamais. Votre règne ne fait que commencer.

C'est ainsi que s'achève votre aventure. Félicitations !

- Qui es-tu femme, que fais-tu ici ?

La voix n'est que chuchotement, comme si l'inconnu avait perdu l'habitude de parler à voix haute dans ce monde silencieux empli de ténèbres. Et vous remarquez qu'il se tient éloigné des torches, clignant des yeux, comme quelqu'un habitué à l'obscurité. Devant votre silence, il reprend :

- Tu n'es pas un suppôt de Kumbanigash venu se moquer et nous humilier. Non, tu viens du dehors. Qui es-tu ?

Mal à l'aise, vous racontez brièvement votre histoire et les yeux de l'homme s'agrandissent de surprise. Autour de lui, les autres se regroupent lentement, la curiosité se lisant sur leurs visages aux joues creuses.

- En vérité ! Et moi je suis Ukla, autrefois chef et ces gens sont ma tribu. Nous avons refusé de prêter allégeance au gorille alors Kolonaki a envoyé ses tueurs contre nous. Ils ont incendié et pillé, empoisonné nos puits et emmené les survivants en captivité. Ce prêtre maudit nous a alors enfermés ici, dans ces fosses qui sont le domaine de Kumbanigash, son âme damnée. Faisant de nous des morts-vivants... Nous vivons ici

depuis, prisonniers de ce dédale, murés dans le silence et une nuit éternelle. Ce démon de Kumbanigash ne nous fournit que le minimum d'eau et de nourriture, nous abandonnant à notre sort, sauf à prendre plaisir à venir nous narguer parfois. Et nos morts servent à nourrir les babouins mangeurs de chair humaine de son maître.

Vous frémissez d'horreur, parcourant du regard ces silhouettes crasseuses et efflanquées, ces miséreux devenus presque aveugles et sourds, condamnés à errer dans les ténèbres, sans jamais plus voir la lumière du jour, sentir la chaleur du soleil... Le nommé Ukla reprend d'une voix morne :

- Heureusement, un homme a pris pitié de nous, Kutollo, le cuisinier qui est aussi l'herboriste de Maliki. En cachette de Kumbanigash, il nous apporte de la nourriture saine, de l'eau pure, potions et philtres pour soigner les malades. Même si de plus en plus souvent, j'en viens à souhaiter mourir plutôt que de continuer à vivre ainsi... Oui, je ne sais pas combien de temps encore l'envie de vivre brûlera en moi, en nous... Pars femme, va-t'en vite retrouver le monde des vivants. Et que les dieux te protègent. Mais avant, prends ceci.

Ukla fouille dans un tas de hardes et vous tend un petit flacon. C'est l'un des philtres que Kutollo lui apporte en cachette et il vous l'offre (le flacon contient une dose d'un philtre de santé permettant de regagner 6 points de vie et de soigner les maladies. A vous de décider si vous acceptez ce présent ou si vous répugnez à priver ces pauvres gens d'un de leurs remèdes. Si vous prenez le flacon, vous pourrez en boire le contenu à n'importe quel moment, sauf au cours d'un combat).

Vous hochez la tête, emplie de dégoût et de pitié, avant de rebrousser chemin et de rejoindre l'autre tunnel (rendez-vous au [433](#)).

419

Suivant votre impulsion, vous tirez le verrou et ouvrez la porte de la fameuse boîte, reculant aussitôt devant l'odeur épouvantable qui s'en dégage. Le prisonnier en sort, découpant sa masse imposante dans la clarté lunaire et vous frémissez devant ses cicatrices et blessures. Yelaya en soit témoin, ils ont dû le torturer pendant des heures... Sans dire un mot, l'Anka vous prend la main et vous entraîne tandis qu'une hyène ricane dans la nuit. Vous vous éloignez rapidement mais bientôt, votre compagnon titube et s'arrête, pris de vertige, trop affaibli pour poursuivre. Ses blessures se sont rouvertes, des traces de sang mouillent la piste. Des cris, des jurons, la lumière de torches... Enfer, ils ont découvert votre fuite ! Passant le bras de l'homme-buffle par-dessus votre épaule, vos jambes fléchissant sous son poids, vous quittez la piste pour vous fondre dans les hautes herbes.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [23](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [159](#).

420

Succession de couloirs déserts, parcourus au pas de course... Et aucune trace de ce maudit prêtre... Alors que vous débouchez, désorientés, dans un vaste hall, une meute de guerriers

envahit soudain l'endroit, conduits par Kolonaki en personne. Bouclier en cuir de buffle au bras, arme au poing, ils forment un groupe imposant et compact, avec leurs plumes, leurs peintures tribales, tatouages et scarifications, leurs parures d'ivoire, d'or et de bronze.

- Qu'attendez-vous imbéciles ? Tuez-les ! ordonne le prêtre.

Vous avez perdu trop de temps, laissant à votre proie celui d'ameuter et rassembler ses spadassins. Vous mettant dos à dos Ronan et vous, il ne vous reste plus qu'à plonger dans la folie du combat afin de montrer à ces chiens comment se bat et meurt une reine de Gambuju. Car ils sont bien trop nombreux pour que vous puissiez en réchapper. Plus tard, baladins et poètes chanteront avec emphase la dernière bataille de la reine noire et de Celui qui venait de loin au coeur de la sinistre forteresse du dieu-gorille.

Mais pour l'instant, votre aventure s'achève ici. Si près du but...

421

Le jardin est en pleine démente à votre arrivée : grondement du tonnerre, fracas de l'orage, éclat spectral des éclairs... Des silhouettes furieuses s'agitent dans l'obscurité, la lueur des torches éclaire de façon brutale les combattants occupés à frapper, taillader, le sang coule et fume sur la terre détrempée... Sur votre gauche, les deux frères restants, arrivés à la forteresse en début de journée, rassemblent leurs partisans tandis que plus loin, les hommes-buffles sont en difficulté face aux fidèles de Kolonaki qui les pressent de tous côtés. Les Ankas rendent coup pour coup, abattant inlassablement leurs lourds marteaux de guerre, resserrant les rangs dès que l'un d'eux tombe, mais ils cèdent du terrain devant les adorateurs du dieu-gorille qui avancent, bouclier contre bouclier, sagaies brandies. Si vous voulez vous attaquer aux deux frères restants, rendez-vous au [153](#). Si vous préférez tenter de dégager Golgota et ses congénères, rendez-vous au [194](#).

422

Au matin, après une nuit sans rêves, votre décision est prise et vous voilà prête à prendre la route des Grandes Collines pour rejoindre la forteresse de Maliki. Vous avez bien pensé à retourner à Gambuju pour y rassembler vos guerrières mais le temps manque et il serait trop voyant, trop peu discret de traverser Shamanka avec des centaines de femmes en armes. Mieux vaut agir vite et avec discrétion. Vous vous remettez donc en route, accompagnée par les bénédictions des bons prêtres (si vous aviez perdu votre arme, les religieux vous en offrent une, équivalente, laissée là par un voyageur de passage). En ce matin humide et brumeux, la plus grande étendue d'eau douce de Shamanka se déploie, fumante, ses rives noyées de brume. Ici et là, de rares pirogues de pêcheurs glissent comme des fantômes, dérangeant à peine le sommeil des ibis et des hérons gris. Vous longez les rives un moment, froissant la végétation détrempée puis obliquez vers le nord. Au fil des heures, un soleil vif, ardent, monte dans un ciel d'un bleu dur. Les fourrés de roseaux et d'ajoncs emplis d'oiseaux laissent place à un sol sec et poussiéreux, une herbe haute et rêche qui crépite au soleil. Des troupeaux de buffles au cuir épais et luisant vous regardent passer avec indifférence, le mufler lustré de bave... De minces et gracieuses

gazelles détalent au moindre mouvement dans les herbes hautes... Un tambour invisible bat à travers la brousse, comme un cœur régulier, accompagnant chacun de vos pas... Plus loin, un groupe de zèbres s'ébroue et s'agite. Alors que le jour décline et que le ciel brûle, vous discernez, surprise, le contour de murailles imposantes et de tours majestueuses se profilant au loin...

Rendez-vous au [2](#).

423

Au moment où vous franchissez les portes, la lune émerge des nuages et un de ses rayons vient frapper l'amulette suspendue entre vos seins. Vous vous arrêtez soudainement et sentez quelque chose... Une sourde tension, la lutte de deux forces puissantes et antagonistes se livrant un combat silencieux mais intense dont vous êtes l'enjeu. Votre corps se met à vibrer, trembler, comme si des forces invisibles dépassant votre compréhension se le disputaient. Le tambour invisible bat toujours mais différemment, exprimant la colère et la frustration... Un hoquet violent vous fait tressaillir, vous tombez au sol sur l'herbe épaisse, tremblante. Mais le charme est rompu. Secouant la tête, vous retrouvez rapidement toutes vos facultés, libérée d'un poids énorme. Vous redressant, vous lancez un regard farouche vers l'endroit où bat le mystérieux tambour, arborant un rictus de défi et de victoire. De retour aux portes, vous constatez avec soulagement que les gardes ne sont qu'endormis. Après avoir refermé les épais vantaux, vous regagnez rapidement votre case et vous allongez à nouveau, certaine cette fois que rien ne viendra troubler votre sommeil.

Au matin, vous vous remettez en route après avoir remercié ces gens de leur hospitalité et poursuivez votre chemin à travers la forêt. Bientôt, un silence inhabituel semble peser comme une chappe de plomb sur la végétation : plus aucun bruissement, ni cri, ni chant d'oiseaux. Les singes eux-mêmes, si bruyants d'habitude, se contentent de vous observer du haut de leurs branchages, l'œil inquiet. La lumière change, se voile, devient plus sombre. Et bientôt, alors que le soleil décline, vous découvrez enfin votre but...

Rendez-vous au [190](#).

424

Celui que vous êtes venu chercher de si loin vous observe en silence, immobile, un léger sourire venant sur ses lèvres épaisses. Il y a un moment de flottement puis vous avancez de quelques pas, presque instinctivement. Derrière vous, un chuintement se fait soudain entendre et un panneau vitré glisse du plafond pour rejoindre le sol, le long de rainures invisibles, vous isolant de votre compagnon. Cela s'est fait si vite que vous voilà tous deux séparés, sans que vous ayez pu l'en empêcher. Ronan se jette furieusement sur la paroi mais en vain et ses coups furieux se révèlent tout aussi inutiles. De là où vous êtes, vous le voyez s'agiter en silence, comme un poisson dans son bocal. Kolonaki a un rire :

- Cette matière est transparente comme le verre mais solide, il peut tempêter tant qu'il voudra. Un des secrets abandonnés par les maîtres de Méroé après leur fin et que j'ai

récupéré à mon profit. Je m'occuperai de lui après. Te voilà donc revenue vers moi ma belle indocile... Il est temps d'en finir cette fois. Je pensais te forcer à me rejoindre mais ton entêtement stupide me pousse à d'autres extrémités...

Alors que vous vous apprêtez à bondir, votre regard croise celui du prêtre et en reste aussitôt captif. Vous avez soudain la sensation de tomber, tomber dans un puits sans fond, tandis que Kolonaki s'avance, ses mains poupines s'agitant en des figures inconnues. Vous sombrez, toute volonté abolie, les paupières alourdies, l'esprit comme endormi.

- Mon enfant, nous voici enfin réunis. Approche ma fille, viens me retrouver. Je suis ton père, ton protecteur et ton amant. Viens ma fille, viens à moi...

La voix du prêtre se fait lancinante, hypnotique, et à chaque mot, cette langueur inexplicée vous submerge un peu plus.

Si vous portez une amulette offerte par Ronan, rendez-vous au [133](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [330](#).

425

Autour de vous, les autres spectateurs se retirent également et les bavardages vont bon train. Vous apprenez ainsi que les adorateurs de Kalkru, le dieu-reptile, ont accepté de se joindre à Kolonaki. Ce serpent monstrueux est un présent de leur part au maître de Maliki et cette danse obscène rien de moins que l'illustration de cette alliance. Des bribes de souvenirs vous reviennent en mémoire... Les mythes de la naissance du monde... Kalkru, le Premier Serpent, qui dansa autour d'Anka, la Terre, pour la capturer entre ses anneaux... Avant que Sham, le Ciel, ne la délivre et s'unisse à Anka pour créer Shamanka, le Monde... Qui aurait cru que Yusuf le danseur était un adorateur du serpent ? En attendant, il y a tant de monde que vous n'avez aucune peine à quitter les lieux en toute discrétion. D'abord perdue dans un labyrinthe de souterrains mal éclairés, vous ne tardez pas à rejoindre le couloir où vous vous trouviez tantôt. Décidée à ne pas perdre de temps, vous vous hâtez vers la fameuse double porte, dans le mur du fond. Jamais vous n'avez vu tel ouvrage... Suffisamment épaisse pour résister à la charge d'un éléphant, elle est dotée d'une serrure imposante, à nulle autre pareille : trois anneaux de métal richement ouvragés, un petit, un moyen encerclant le premier et un grand encerclant les deux autres. Chacun est divisé en sections, ces dernières contenant chacune un symbole gravé dans le métal. Un examen attentif vous amène à penser que ces trois anneaux ornés de signes tournent, un peu comme une molette. Il doit falloir tourner chacun jusqu'au symbole prévu et, lorsque les trois symboles se retrouvent alignés verticalement, le mécanisme d'ouverture doit se déclencher. Assurément, un tel ouvrage est unique dans tout Shamanka ! Ce qui n'arrange pas vos affaires : vous n'avez aucune idée des trois symboles à aligner pour ouvrir cette maudite porte. Découragée, vous apercevez alors, parmi les ciselures couvrant le panneau, un trou de serrure, assez large, foré dans le métal noir. Dieux, voilà votre chance : il s'agit sans doute d'un système de secours, la porte doit s'ouvrir avec une clef en cas d'urgence ou si le système à combinaison se grippait...

Si vous possédez une clef en métal noir, rendez-vous au [188](#).

Rendez-vous au [71](#).

Avec prudence, vous ouvrez la porte et pénétrez dans la cour, les sens aux aguets. Vous coulant le long des murs, vous longez les murailles imposantes, tentant de vous fondre dans la pénombre. Il n'y a plus grand monde maintenant mais il vous faut rester prudente : quelques guerriers sont encore là et des esclaves vaquent à leurs occupations, transportant couffins, paniers et sacs entre les chariots. Le ciel est lourd, noir, et le tonnerre gronde sur les collines.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total de furtivité, rendez-vous au [357](#). Si ce résultat est supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [146](#).

En silence, vous longez les murs, vous coulant comme des ombres le long de ces pièces qui évoquent l'antichambre de la Maison des Morts, où les défunts se préparent à rejoindre *Inbi*, l'ibis divin qui les mènera auprès des dieux. Ou les laissera choir de son bec pour les précipiter aux Enfers... Les embaumeurs vont et viennent toujours, comme des fantômes en peine, en un ballet silencieux venu d'un autre monde...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total de furtivité, rendez-vous au [261](#). Si ce résultat est supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [383](#).

Tallula vous a écouté en silence. Après avoir réfléchi, elle pose sa main sur votre épaule, plongeant ses yeux sombres dans les vôtres.

- Maîtresse, je n'ai pas la réponse à tes questions. Mais je connais quelqu'un qui pourrait l'avoir... Un prêtre, un sage du nom de Monophi. C'est un homme de grand savoir qui vit retiré dans un monastère du lac Muru. Ses connaissances sont grandes et il sait bien des choses. J'ai fait halte en sa maison autrefois, au cours de mes errances. Lui et les siens m'ont accueilli avec bonté et j'ai pu constater l'étendue de son savoir. S'il y a quelqu'un qui peut t'aider, c'est lui, j'en suis certaine.

Vous réfléchissez, encore engourdie, tandis que seul le cri d'un chat-huant perché dans un arbre trouble le silence de la nuit. Même si vous en remettre à un mâle ne vous plaît guère, vous êtes prête à faire taire votre orgueil si cela peut vous permettre de vous en sortir. Plutôt n'importe quoi que continuer ainsi. Oui, votre décision est prise : vous irez voir cet homme.

Rendez-vous au [316](#).

Bientôt, une chaîne de collines se déploie sous un ciel d'ivoire délavé, occupant progressivement tout l'espace, couverte de profondes forêts, humides et brumeuses. La région des Grandes Collines... Forêts de bambous, de figuiers, pentes couvertes de caféiers... Des pistes de latérite rouge sombre balafrent les pentes, s'enfonçant au cœur des forêts, d'un vert profond. Les troupes d'herbivores ont fait place aux gorilles, aux impalas furtifs, aux oiseaux par centaines perchés dans les hauts bambous. A l'eau également : rivières, sources ou encore chutes comme celles que vous découvrirez en fin de journée, bruissant doucement au cœur de la forêt. La peau mouillée, respirant l'odeur de la terre humide, vous prenez une pose picturale, poings sur les hanches, depuis un rocher surplombant le bassin. Sur votre droite, la colline s'étage en cultures diverses, surplombées par un village fortifié entouré d'enclos à bétail. Le jour décline et des ombres mauves s'étendent sur les frondaisons.

Si vous voulez demander l'hospitalité au village pour cette première nuit dans les collines, rendez-vous au [58](#).

Si vous préférez votre compagnie à celle des autres, rendez-vous au [245](#).

Vous franchissez la porte pour déboucher sur une petite pièce qui semble être un oratoire. Plongée dans l'obscurité, elle est éclairée de façon incertaine par des dizaines de bougies qui animent les murs de pierre de leur lueur mouvante. Un parfum d'encens imprègne l'endroit et dans le fond, une statue du dieu-gorille se dresse sur un piédestal, menaçante et sinistre, sculptée dans l'ivoire avec un réalisme repoussant. Et devant vous... Kolonaki ! Le grand-prêtre, plongé dans ses prières, se relève et se retourne à votre entrée.

Si vous avez déjà rencontré le prêtre depuis votre arrivée à Maliki, rendez-vous au [356](#). Sinon, rendez-vous au [424](#).

Votre compagnon s'active du mieux qu'il peut, avec des gestes sobres et précis, tandis que vous serrez les dents. Le nordique parvient à éteindre la blessure et arrêter le saignement, puis entreprend de bander le tout proprement.

- Tu sais t'y prendre, remarquez-vous. Tu ferais un bon médecin.

- J'ai soigné beaucoup de mes hommes lorsque je dirigeais ma compagnie de mercenaires autrefois. A force de fréquenter les champs de bataille, on devient familier de blessures de toutes sortes. Mais celle-là n'est pas anodine ma belle...

Effectivement, si la douleur fait progressivement place à l'engourdissement, les dommages infligés à votre épaule ne seront pas sans conséquences : lors des trois prochains combats, il vous faudra obtenir un 6 minimum pour atteindre votre adversaire. Avec une grimace,

vous vous relevez et indiquez à votre compagnon que vous êtes prête à repartir. Vous quittez alors tous deux le hall, silencieusement et rapidement.

Rendez-vous au [69](#).

432

A votre arrivée au village, vous avez un mouvement de recul : les portes sont défoncées, des cases livrées aux flammes, des corps étendus ici et là. Hommes, femmes, enfants... Egorgés, baignant dans une mare de sang avidement bu par la terre meuble gorgée d'eau. Plus loin, les pontons de bois flambent, les filets de pêche embrasés, les pirogues crépitant d'étincelles, le tout dans un rougeoiement et une chaleur de forge. En silence, chassant d'un revers de main les insectes vrombissants, vous avancez parmi cette désolation. Devant la case la plus importante, celle du chef, un grand noir nerveux paré de colliers de coquillages est étendu, mort, un harpon dentelé souillé de sang en main. Non loin, un autre corps gît, celui d'un solide guerrier à la peau d'ébène, le flanc ouvert. Sur son visage, il porte un masque d'ivoire fêlé, éclaboussé de rouge, ciselé en tête de gorille... Votre cœur bat plus vite en découvrant plus loin une case encore intacte, sa porte peinte du symbole des guérisseurs. Vous y entrez, saisie d'un fol espoir, pour y trouver un grand désordre au sein duquel s'agite une femme. Agée, drapée dans un manteau de laine élimé, elle s'affaire, serrant contre elle flacons et pots divers, faisant cliqueter ses bracelets d'os et de bois. A votre entrée, elle se fige, ses yeux grands ouverts trahissant une peur éperdue.

- Qui es-tu ? Que fais-tu ici ? Pars vite, avant qu'ils ne reviennent !

- Tu es la guérisseuse ? demandez-vous, J'ai besoin de toi, je brûle de fièvre, une blessure...

La vieille femme vous interrompt, secouant la tête tout en fourrant ses objets dans un sac de toile.

- Il est trop tard, il faut partir, ils peuvent revenir. J'étais partie cueillir des herbes lorsqu'ils ont attaqué... Les fidèles du dieu-gorille... Morts, ils sont... tous morts... Il... Il faut partir ! Votre interlocutrice est visiblement en train de céder à la panique. Pressée par le temps, vous sentant de plus en plus mal, vous tentez de la convaincre de vous venir en aide.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de charisme, rendez-vous au [379](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total de charisme, rendez-vous au [210](#).

433

Au fur et à mesure que vous avancez dans le sombre souterrain, une odeur puissante, reptilienne, se fait sentir. Les murs sont couverts de sécrétions et, par endroits, de traînées sombres et sinistres. Quels sont donc ces corridors, quel est cet Enfer silencieux et fétide où vous vous perdez comme une âme en peine ? C'est alors que vous percevez une présence, un bruit de pas... L'instant suivant, Kumbanigash apparaît brusquement, débouchant d'une issue latérale. A votre vue, un rictus mauvais tord sa belle face de brute.

- Petite idiote ! Tu croyais me doubler dans ces souterrains dont je suis le gardien ? Les fosses de Maliki me sont familières et tu m'as offert une chasse amusante. Maintenant,

nous allons nous amuser autrement toi et moi...

Vous reculez et vous ramassez sur vous-même mais pas en raison du colosse qui s'avance : derrière lui, dans la pénombre, une reptation se fait entendre et une forme souple, monstrueuse, se profile... Horrifiée, vous devinez un serpent, un géant parmi son espèce. La tête triangulaire, aussi grosse que celle d'un cheval, se dresse sur le grand cou arqué... Obsédé par son désir bestial, Kumbanigash n'a rien entendu... Au moment où il s'avance et tend le bras pour vous saisir, le reptile frappe avec une rapidité incroyable. Sa gueule se referme sur la tête du noir et le soulève, aussi facilement qu'un chien saisissant son jouet. Le corps puissant à la peau d'ébène s'agite et se contorsionne furieusement, en une panique aussi frénétique qu'inutile, battant l'air. Malade de dégoût, au bord de la nausée, vous dépassez le reptile qui enserme maintenant sa proie dans ses anneaux lépreux, sa gueule élastique s'ouvrant et se déployant pour mieux la... dévorer. Luttant contre une violente envie de vomir, vous fuyez à travers ces souterrains de cauchemar.

Rendez-vous au [264](#).

434

Vous regagnez vos appartements où, allongée sur votre couche, vous avez bien du mal à trouver le sommeil. Que signifie donc tout ceci ? Quelles sombres intrigues sont à l'oeuvre ? La naissance du jour n'apporte aucune réponse. Plus tard dans la matinée, Gambuju rend hommage à Mélycinte : drapé d'un ample manteau bleu, paré de fleurs, son instrument à ses côtés, le baladin est allongé sur un épais bûcher auquel vous mettez le feu vous-même, honneur insigne envers un mâle. Mais Mélycinte le Baladin Noir, fils de Kalinka la poète, mérite un tel hommage. Alors que les flammes s'élèvent et crépitent, drapant le corps d'un linceul de feu au rougeoiement de fournaise, vous entendez battre des tambours, au loin. Les tambours de Shamanka... Ils doivent déjà répandre la nouvelle jusqu'aux Montagnes Rouges... Assise sur votre trône, vous restez immobile et pensive jusqu'à ce que les flammes aient consumé le corps, avant que les prêtresses n'en dispersent les cendres encore chaudes aux quatre vents. Ainsi, l'esprit du musicien pourra continuer à arpenter Shamanka, comme il le faisait de son vivant. Mal à l'aise, vous vous levez et regagnez vos appartements à grands pas. Le reste de la journée se déroule sans incidents mais ce soir, vous redoutez de voir approcher l'heure du coucher...

Rendez-vous au [347](#).

[Retour au Départ](#)