
VOYAGEUR SOLITAIRE

LA TRILOGIE DES FILS DU SOLEIL VOLUME DEUXIEME

ALSHAYA (Timkat, le voyage intérieur)

Quelques mots avant de commencer...

Cette **A**venture dont **V**ous êtes le **H**éros vous entraînera dans un long voyage, une quête où les chemins et choix seront variés, vous laissant une relative liberté. Certains chemins 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 deuxième d'une trilogie se déroulant dans le monde de Shamanka, 10 ans avant la

première, Les Tambours de Shamanka. Il n'est pas obligatoire d'avoir joué cette dernière mais il est indéniable que l'avoir fait vous apportera une meilleure compréhension de certains événements, personnages et situations. Contrairement à celle qui l'a précédée, vous serez ici poussé à entreprendre une quête, avec un objectif précis, celui de survivre tout simplement. 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. Enfin, cette AVH est plus linéaire et un peu plus dirigiste que Les Tambours de Shamanka en raison de son scénario mais vous aurez néanmoins de nombreux choix.

Cette AVH est dédiée aux membres des forums La Taverne et RDV au [1](#), plus particulièrement Bruenor, Hernan Cortès et Sukumvit.

Cette AVH est également dédiée à Mark Hollis.

In loving memory of Mark Hollis.

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 dégagez, 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, équipement et provisions :

L'or n'est pas usité dans les contrées que vous allez traverser où le troc reste majoritairement la base des échanges. Votre équipement est réduit au minimum, à savoir : une tenue de cavalier du désert, assez ample et de couleur claire, s'ouvrant sur des pantalons et des bottes. Un pan de tissu enveloppe votre tête et peut voiler votre visage si nécessaire. Vous portez en bandoulière une besace de peau contenant votre nourriture d'un côté et une gourde d'eau de l'autre. Votre arme sera celle que vous trouverez au cours de votre périple. Vous arborez enfin avec une légitime fierté les tatouages rituels de votre peuple.

Vous reprenez lentement conscience, de manière confuse et incertaine. Comme si votre esprit remontait de gouffres lointains où il aurait erré indéfiniment. Les sensations vous reviennent en même temps que la conscience de votre propre existence, vos extrémités remuent doucement, vos membres s'animent, vos nerfs engourdis sortant du sommeil... Des sons, des couleurs, des formes confuses se détachent pour prendre progressivement des contours plus précis... Vous reposez, nu, sur un tapis de coussins. Des parois et un plafond de toile, la lueur sourde d'une lampe... Vous vous redressez lentement, une sensation de soulagement au flanc, là où vous découvrez une large bande de linge maintenant un pansement de tissu. Un rabat s'écarte, dessinant un rectangle de lumière et laissant entrevoir un ciel bleu sombre empli d'étoiles.

- Oh, mais tu ne dois pas te lever, tu es encore trop faible ! Ta blessure va se rouvrir !

Une voix douce, des mains aux doigts frais sur votre peau enflammée, des bras qui vous repoussent doucement, vous forçant à vous rallonger.

- Où suis-je ? Que s'est-il passé ? murmurez-vous.

- Tu es au campement Osaman, non loin de la rivière Enedi. Je suis Yali, je te soigne et te veille depuis que nos hommes t'ont trouvé, à moitié mort, il y a plusieurs lunes. Tu ne te souviens pas ?

Les souvenirs remontent lentement dans votre esprit embrumé. Votre propre campement, quitté au lever du jour, le désert écrasé de soleil et vibrant de chaleur... Le Tanagra, le rite de passage... La dernière étape pour être admis parmi les guerriers au sein de votre peuple, les fiers nomades Bektis. Tuer le lion des sables, l'un des plus redoutables prédateurs du Désert de Talishan. Les souvenirs se font plus précis, se bousculent : la chasse, la traque à travers les dunes, votre longue lance au poing, le bouclier rond au bras, la découverte du fauve près d'un point d'eau. Explosion de férocité animale, éclaboussures de sang, le choc quand votre lame a transpercé le large poitrail, votre bouclier volant en éclats... La douleur, fulgurante, quand les griffes ont déchiré votre flanc, lacérant la chair en une rouge brûlure... Le corps lourd et massif, encore chaud, vous clouant au sol, l'odeur écœurante du sang, la douleur... Et puis, les ténèbres.

Vous tournez lentement la tête vers celle qui baigne vos tempes avec un linge frais. Une jeune pousse d'à peine vingt printemps, gracieuse, le visage ouvert et souriant, sa peau mate luisant dans la pénombre. Elle ne porte qu'une longue et ample robe rouge sombre, des bracelets de cuivre à ses chevilles tatouées, un turban de tissu rouge et noir enserrant son visage à l'ovale délicat.

- Yali...

- Oui, c'est mon nom. Ne bouge pas, je vais nettoyer ta plaie et changer ton linge.

Alors que la jeune fille s'active avec des gestes précis, vous blêmissiez à la vue de votre blessure : soigneusement recousue, elle présente une véritable balafre, boursouflée, la chair décolorée, tâchée de restes de pus, d'humeurs et de sang séché. La toile s'ouvre à nouveau pour laisser entrer un vieil homme, digne et encore droit, drapé dans sa longue robe, une canne à la main. Son visage veiné de bleu aux joues creuses, aux traits marqués, n'en est pas moins ouvert et affable.

- Ah, notre invité reprend enfin ses esprits. Tu nous inquiétais à rester ainsi inconscient, brûlant de fièvre. Mais Yama n'a pas voulu ta mort, la divine chasserresse, maîtresse des animaux sauvages, t'a épargné. Et tu as tué le grand lion, nous avons trouvé son corps près du tien, ta lance plantée dans son cœur. Dieux, quel combat cela a dû être !

Appuyé sur un coude, vous remerciez le vieil homme (qui semble être le chef de ce camp inconnu) mais il secoue la tête et sourit :

- Nous sommes un peuple pacifique et l'invité qu'envoient les dieux est sacré. Repose-toi maintenant, il te faut reprendre des forces avant de pouvoir retourner chez les tiens. As-tu fini ma fille ? Alors viens, laissons-le dormir.

Une fois seul, vous regardez autour de vous. Un plateau contenant des tranches de pain, de la viande froide et un flacon de vin de palme a été posé non loin, une odeur de camphre et d'encens flotte dans l'air tiède, vaguement écœurante. Dehors, un luth joue en sourdine et des éclats de voix vous parviennent. Près de votre couche, un miroir à main est posé et vous le prenez, scrutant votre reflet avec avidité. Dieux, est-ce bien vous ? Ces joues creuses, ces yeux bordés d'un cerne mauve, ce corps amaigri, fébrile... Vous semblez avoir fondu, ne laissant apparaître que des muscles nerveux et secs. Vos tatouages rituels eux-mêmes semblent n'être plus que des traînées sales sur votre peau. Ces braves gens ont eu de la chance de ne pas vous croire mort à votre vue. Avec un soupir, vous vous rallongez et ne tardez pas à vous rendormir comme une lampe que l'on souffle.

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

1

Les jours qui suivent ressemblent presque à une renaissance. Vous voilà reprenant force et appétit, bientôt capable de vous lever et sortir. L'occasion pour vous de découvrir le campement Osaman : bien moins grand que le vôtre, constitué de petites tentes disposées en cercle autour d'un vaste espace où brûle un feu la nuit venue, d'un enclos où sont parquées quelques chèvres... Une ceinture de broussailles et d'épineux entoure l'ensemble, destinée à le protéger des serpents et des chacals. Vous n'avez pas rencontré de guerriers jusqu'ici, ces gens semblent pacifiques, menant une vie simple et tranquille. Mais leurs enfants ont de bonnes joues, leurs femmes sont coquettes et tous vous saluent d'un sourire alors que vous déambulez parmi eux. Au loin, vibrant dans la lumière, se découpe la masse impressionnante des Montagnes Rouges, gigantesques remparts de roche barrant l'horizon et vous isolant de Shamanka, les Royaumes Noirs, plus au nord. Un monde de brousse et de savane où vivent les peuples noirs et où vont et viennent éléphants, gazelles et buffles. Un monde où se dresse l'ancienne cité de Méroé, bâtie autrefois par une civilisation mystérieuse aujourd'hui disparue. Tout cela, vous le savez de manière assez floue, étant bien trop jeune encore pour y avoir mis les pieds. Mais vous savez que le monde ne se limite pas à ce désert qui se déploie jusqu'à la mer, loin, très loin au sud. Une mer que vous n'avez jamais vu non plus d'ailleurs. Très vite cependant, la réalité vous revient... Le Tanagra... Comment prouver aux sages de votre peuple que vous avez réussi à tuer le lion car vous ne pourrez ramener son corps, sans doute déjà dévoré par les charognards... Une angoisse diffuse vous creuse le ventre alors que vous observez en silence les dunes déployées sous le soleil ardent. Peut-être même les vôtres vous croient-ils mort ? Vous pouvez certes rentrer chez vous mais, faute de preuves, vous ne serez pas reconnu comme ayant réussi

l'épreuve, vous ne serez pas reconnu comme un guerrier. Vous ne pourrez pas arborer le symbole rituel sur votre front ni le voile bleu réservé aux hommes libres. Quelle honte pour votre père et vos ancêtres... Vous refusez néanmoins de céder au désespoir et, porté par l'enthousiasme de la jeunesse, vous prenez soin de vous dans les jours qui suivent, recouvrant force et vigueur. Ce petit matin, la chaleur est encore supportable bien que le soleil soit déjà haut dans le ciel. Un groupe de jeunes filles se prépare à aller chercher de l'eau, leurs Calebasses sous le bras, escortées par quelques hommes portant le couteau d'obsidienne au flanc et le bâton au poing. Parmi elles se trouve Yali, la fille du chef, qui vous a soigné et veillé avec patience. Vous la saluez d'un hochement de tête et elle vous sourit timidement avant de rejoindre ses compagnes d'une démarche gracile. Vous vous sentez bien ce matin, presque rétabli, malgré ce grain de sable qui crisse à la place de votre cœur. L'inaction de ces derniers jours vous pèse cependant et vous regardez autour de vous depuis le seuil de votre tente...

Vous pouvez vous joindre au groupe des jeunes filles et les accompagner si vous le désirez. Dans ce cas, rendez-vous au [26](#).

Vos hôtes ont également ramené votre arme, votre grande lance brisée en deux, lorsqu'ils vous ont amené ici. Vous pourriez aller voir le forgeron du camp, peut-être pourrait-il vous la réparer ? Car qu'est-ce qu'un Bektî sans arme ? Rendez-vous au [102](#).

Enfin, vous pouvez aller consulter le prêtre du campement dans sa tente, peut-être saura-t-il vous aider et apaiser votre tourment ? Rendez-vous au [393](#).

2

Il vous faut peu de temps pour rejoindre le hameau qui semble désert et silencieux. Ce n'est qu'en contournant un épais fourré de roseaux que vous apercevez et entendez un groupe d'enfants qui jouent bruyamment aux pieds de femmes à la peau hâlée, vêtues de laine aux couleurs vives et les pieds nus, occupées à réparer des filets. D'après ce que vous en percevez, ces gens simples ne doivent parler que leur dialecte et vivre isolés, coupés du monde. Du coup, les aborder ne serait pas forcément une bonne idée et même si vous parveniez à vous faire comprendre, vous doutez qu'ils vous laissent une de leurs embarcations... Fouillant à travers les ajoncs tout en écartant ces maudits insectes d'un geste rageur, vous découvrez bientôt une petite barque munie d'une longue perche. Personne. Après un instant d'hésitation, vous entrez dans l'eau tiède et poussez l'esquif avant de monter à bord, posant besace, gourde et sacoches sur le fond plat. La longue gaffe en main, vous commencez à évoluer lentement, vous éloignant des rives, avançant comme dans un rêve, glissant sur les eaux transparentes entre ciel et terre. Tout autre Bektî serait effrayé mais pas vous et en votre for intérieur, vous remerciez votre mère : nobostant les moqueries des vôtres, c'est elle qui vous a appris à nager, dans l'eau des oasis, alors que vous aviez à peine cinq années. Elle venait d'un peuple de pêcheurs vivant près de la grande mer et tenait à ce que son fils sache nager. Elle vous manque tant par moments... Perdu dans votre rêverie, vous ne voyez qu'au dernier moment l'îlot de végétation qui se profile devant vous et votre embarcation le heurte fortement. La barque légère manque se retourner, vous réussissez à garder l'équilibre mais la sacoches contenant vos poudres se renverse, le rabat mal fermé s'ouvre et plusieurs flacons passent par-dessus bord ! Avec un juron, vous les voyez disparaître rapidement dans les eaux claires.

Allez-vous plonger pour tenter de les récupérer (rendez-vous au [114](#)) ?

Sinon, vous dégagez votre barque et reprenez votre navigation, ne tardant pas à atteindre la rive opposée (rendez-vous au [245](#)).

3

Avec stupéfaction, vous reconnaissez la silhouette imposante assise contre la paroi, à l'écart des autres et

solidement entravée. Enoshk... C'est bien le géant des collines rencontré au début de votre périple. Son corps puissant est couvert de bleus et de meurtrissures, ils ont dû batailler ferme pour le faire prisonnier. Nul doute qu'une telle prise leur sera profitable, une fois vendue comme gladiateur, bête de foire dans un cirque itinérant ou travailleur dans les mines... Au même moment, le géant relève la tête et regarde dans votre direction, sourcils froncés et l'air intrigué. Aurait-il détecté votre présence ? Entretemps, ses géoliers se sont assoupis, restaurés et heureux d'être au sec. Beaucoup dorment déjà, le feu s'est presque éteint, rougeoyant dans l'obscurité. Assis derrière votre éperon de roche, vous réfléchissez... Vous pouvez tenter d'approcher le géant. Dans ce cas, rendez-vous au [321](#). Si vous ne voulez pas prendre un tel risque, vous vous éloignez à travers les galeries pour trouver un endroit où vous reposer à votre tour (rendez-vous au [336](#)).

4

Après une rapide collation, vous rejoignez la cour où vous attend une étrange assemblée. Ils sont là, maigres et nerveux, le visage fermé, vêtus de hardes crasseuses, élimées... Certains tiennent une faux à la lame redoutable, d'autres un bâton. D'autres encore portent un couteau au côté mais aussi la marque du fouet ou du fer rouge. Ils ont le regard de ceux qui ont tout perdu mais leur prunelle brûle aussi d'une petite flamme bleue, celle de la haine. Ils ont vu leur village incendié et pillé, les leurs massacrés, ils n'ont plus rien à perdre. Chacun de ses hommes décharnés, au corps osseux, est plus redoutable qu'un fauve blessé et vous frissonnez devant cette assemblée sinistre. Il ne leur manque qu'un chef et leur intérêt se porte d'instinct vers la carrure impressionnante du géant à vos côtés. Enoshk s'en rend compte et pousse son avantage, entamant à votre grande surprise une harangue enflammée qui se termine sous les vivats et emporte l'adhésion. Puis tout le monde va prendre place, embusqué derrière les murs et les portes. Une heure plus tard, ils arrivent... Ils glissent sur les dunes à bord d'étranges traîneaux tirés par des loups des sables dressés, sinuant comme des serpents pour s'immobiliser aux pieds des murs de briques. Des ruffians aux origines aussi diverses que leurs crimes, vêtus de cuir mal équarri et de braies poussiéreuses, le regard mauvais et la perfidie dans le cœur. L'un d'eux se détache du groupe et s'avance, un homme grand et fort, la peau claire sous son hâle, les cheveux étonnamment blonds et épais, la barbe assortie. Ses yeux sont d'un vert ardent, chacun de ses gestes exprime l'arrogance et le cynisme. Il s'avance, sabre au poing, le soleil arrachant des éclats au corselet d'écaillés qu'il porte sous sa chemise de soie échancrée.

- Holà, gens du monastère ! L'heure est venue ! Envoyez-nous vos derniers ouvrages savants et vos livres, je connais de riches acheteurs qui les paieront un bon prix ! Et de quoi nourrir mes hommes aussi et alors nous passerons notre chemin !

- Voici ta réponse, bâtard !

Un trait traverse l'air en sifflant et fait éclater le crâne du pillard le plus proche dans un bruit sec. Ce dernier s'effondre dans une mare de cervelle et de sang.

- Imbécile ! tempête Enoshk à l'adresse de Taïta. C'est leur chef qu'il fallait viser !

Au même moment, les portes s'ouvrent, livrant passage à la horde des villageois qui se ruent à l'assaut dans un hurlement sanguinaire. L'instant suivant, les prêtres réfugiés sur les toits sont témoins d'une sanglante et farouche bataille.

Pour ce combat, il vous faut considérer chaque groupe, celui des voleurs et le vôtre, comme un combattant.

Les voleurs sont plus solides et mieux équipés. Par conséquent, leur groupe a besoin d'un 5 pour vous toucher et ils vous infligeront + 3 points de blessure supplémentaires. Leur groupe dispose de 25 points de vie.

Vos hommes, mal nourris, mal équipés et peu entraînés auront besoin d'un 6 pour atteindre leur adversaire. Ils disposent de 19 points de vie et infligent + 2 points de blessure supplémentaires. Par contre, leur rage et leur haine les rend quasiment insensibles à la douleur, comme une transe, et vous pouvez par conséquent retrancher à votre groupe 2 points de blessure.

Si vous êtes vainqueurs, rendez-vous au [90](#).

5

Stupéfait, vous voyez le pygmée rencontré plus tôt émerger de la pénombre, l'arc bandé et la flèche encochée. Ce qui vous frappe tout de suite, c'est la peur qui hante son regard, tandis qu'il regarde nerveusement à droite et à gauche.

- Que fais-tu ici ? demandez-vous.

- Tu m'intrigues, j'ai voulu en savoir plus sur toi et je t'ai suivi. Mais es-tu fou d'être venu ici ?

Devant votre incompréhension, le petit scribe s'emporte :

- Cette caverne est l'ancre d'un basilic, jeune inconséquent ! Les habitants des hauts plateaux vénèrent cette créature comme un dieu et lui offrent certains des leurs en sacrifice. Ne comprends-tu donc pas ? Ce ne sont pas des statues !

Un frisson glacé vous parcourt l'échine. Un basilic... La créature reptilienne dont le regard change tout être vivant en pierre... En reculant, vous touchez une des victimes et sursautez violemment, comme si ce contact vous avait glacé.

- Viens vite, il faut partir d'ici avant qu'il ne nous tombe dessus !

Sans discuter, vous suivez le pygmée hors de la caverne, gardant les yeux obstinément fixés au sol. Derrière vous, il vous semble entendre un bruissement écailleux, une sinistre reptation. Deux grands yeux d'or s'ouvrent dans l'obscurité... Le cœur battant, vous quittez cet antre de cauchemar et reprenez la galerie sans vous retourner. A vos côtés, le pygmée pousse un soupir de soulagement :

- Nous voilà en sécurité, il ne nous suivra pas, il ne quitte jamais sa caverne.

Vous frissonnez violemment en pensant au sort auquel vous avez échappé.

- Qui es-tu donc mon garçon ? Je serais curieux d'en savoir plus sur toi, tu me dois bien ça je crois, non ?

Vous hochez la tête, vous excusant brièvement et racontant votre histoire au petit homme à la peau cuivrée. Ce dernier vous dévisage alors avec stupeur.

Rendez-vous au [273](#).

6

L'attitude de la jeune femme change progressivement, la méfiance dans ses yeux s'estompe, laissant place à la curiosité. Finalement, elle reprend la parole, parlant votre langue avec lenteur, butant sur certains mots comme quelqu'un ne l'ayant pas pratiqué depuis longtemps :

- Tu me parais sincère... Oui, je pourrais te faire confiance. Ma réaction était violente mais je ne m'attendais pas à trouver quelqu'un chez moi...

- Ta réaction était indigne, il ne sied pas à une femme de combattre comme un homme, rétorquez-vous avec hauteur.

L'inconnue éclate de rire :

- Garde ta morale pour toi ! Tu n'es pas chez toi ici et je ne suis pas une esclave soumise et obéissante figure-toi.

- Tu vis seule ici ? demandez-vous, décontenancé par cette attitude.

La femme hoche la tête et, tout en restant sur ses gardes, s'assoit sur ses couvertures, vous invitant à prendre place devant elle. Ses dernières réticences semblent se dissiper quand vous lui proposez de partager votre nourriture et alors que vous lui demandez qui elle est, elle arbore un sourire mélancolique :

- Mon nom ne te dira rien. Autrefois, j'avais un nom mais c'est oublié depuis. Laisse-moi te raconter une histoire... Laisse-moi te parler d'une simple fille de village qui connaissait quelques remèdes, des plantes qui guérissent et qui savait parler aux animaux, aux insectes... Et qui fût chassée par les siens, rouée de coups, accusée d'être une sorcière. Cette pauvre fille se réfugia dans les hauteurs où elle pût alors développer les dons étranges qui étaient les siens. Elle apprit le langage des fleurs et des bêtes, des insectes... Les abeilles surtout, comme celles qui sont là, dehors. Elle apprit à vivre seule, en harmonie avec la terre et le ciel, loin de la bêtise et de la violence des hommes. Certains pourtant viennent me voir

parfois...

- Pourquoi ?

Elle éclate d'un rire moqueur avant de se lever et de se tenir devant vous, passant la main dans vos cheveux, un sourire aux lèvres. Votre gorge devient sèche et votre cœur bat soudain la chamade. Vous pouvez sentir le parfum de sa chair, de sa peau, tant son corps est proche du vôtre, son corps doux et ferme... Vous déglutissez avec effort tandis que sa main descend le long de votre joue.

- Tu dois être bien jeune mon garçon pour poser ce genre de questions... Mais tu n'en es pas moins déjà un homme... Oui, un homme jeune et fort...

Rendez-vous au [199](#).

7

Votre résistance jusqu'ici, aidé par les poudres et remèdes d'Akram, force le respect mais vous êtes hélas arrivé aux limites de vos forces, au bout du chemin. Pris d'une convulsion violente, courbé en deux, vous vomissez avec force et blêmissez devant les déjections mêlées de sang et de sécrétions noires. Un Beki doit mourir debout mais à peine vous redressez-vous que vous voyez tout tourner, vous tombez et roulez sur le sol de terre sèche, vous vidant comme une outre percée dans une diarrhée sanglante à l'odeur épouvantable. La voix d'Enoshk, le grognement de Suarra, vous parviennent assourdis au sein de votre torpeur, comme venant de très loin, de si loin... Mais vous n'êtes déjà plus de ce monde. Votre aventure s'achève ici.

8

La panthère... Vous saviez qu'elle reviendrait, vous en étiez sûr au fond de vous-même. Mais cette fois, c'est différent. L'animal s'avance et, ignorant votre compagnon, vient se coucher à vos pieds, sur le flanc, offrant sa blessure à votre vue. Le message est clair : avec des gestes lents et prudents, vous vous approchez et défaites le bandage. Ce dernier est tâché d'un peu de sang et de sécrétions mais l'odeur est saine, la chair a repris une coloration normale. Vous nettoyez soigneusement la plaie et l'animal se laisse faire, comme un matou docile. Une fois un bandage propre mis en place, il reste couché à côté de vous, tranquille. Frémissant d'excitation et d'appréhension, le cœur battant, vous posez doucement votre main, le caressant lentement. Le fauve grogne, visiblement satisfait. Avec un sourire, vous vous éloignez pour aller dormir, apaisant les réticences de Mavunge qui jette un regard suspicieux à l'animal. Au lever du jour, ce dernier est toujours là. Vous lui déposez un morceau de viande qu'il s'empresse de dévorer. Alors que vous vous remettez en route, vous le voyez se lever et vous emboîter le pas. Surpris, vous vous retournez : il s'arrête et vous observe. Vous vous remettez en route, il vous suit. A distance tout d'abord puis il vient bientôt marcher à votre hauteur. Souriant, vous lui grattez le crâne et le fauve frotte son mufle épais sur votre cuisse. Mavunge hoche la tête :

- On dirait que tu t'es fait une nouvelle amie mon garçon...

Rendez-vous au [410](#).

9

Vous renfonçant dans la pénombre, vous décidez donc d'attendre, bien que vous ne sachiez absolument pas si quelqu'un va venir et quand... En tous cas, vous n'entendez plus rien en provenance du campement là-haut, ils ont dû abandonner les recherches. Le temps passe, mettant à mal votre maigre patience. Il ne sied guère à un Bekti, homme libre, de rester ainsi piégé comme un rat dans son trou. Alors que vous vous agitez, mal à l'aise, un grincement se fait entendre et le panneau dans la paroi s'ouvre lentement, laissant passer une silhouette maigre et osseuse, portant un plateau chargé de viande. L'homme regarde craintivement à droite et à gauche avant de poser son plateau au sol. Vous frappez l'inconnu à la nuque et il s'effondre sans bruit. Maigre et nerveux, vêtus de hardes, la tignasse noire et huileuse, ce n'est clairement pas un voleur, sûrement un esclave. Vous rentrez et refermez la porte, poussant le lourd verrou. Vous êtes dans une pièce modeste, creusée dans le roc, qui sert visiblement de cuisine. Un chaudron de cuivre dans un âtre de pierre, des viandes et salaisons qui pendent du plafond, des plateaux et bassines qui s'entassent sur une table, débordant d'oignons, de navets, de pastèques et de lentilles... En face de vous, une porte en bois se découpe dans la paroi. Vous allez l'entrouvrir et risquez un oeil. L'escalier par lequel vous êtes arrivé est là. Et les sentinelles aussi... Les cinq hommes vous tournent le dos, appuyés sur leur lance et bavardant avec animation. Il va falloir être discret... Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [64](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [285](#).

10

Le désert qui murmure... C'est ainsi que les vôtres nomment l'étendue de sable qui se déploie devant vous. Ce surnom vient du sifflement du vent, permanent, qui laisse comme un murmure sur les dunes. Bien que vous souriez à la vue de ce paysage familier, vous vous sentez incroyablement fatigué. Au fil des heures, le vent devient de plus en plus violent, tourbillonne, siffle et brûle, chargé de sable, brouillant les sens. Vous nouez un foulard autour du mufler de Suarra mais la panthère renâcle, grogne et secoue la tête, tentant de l'enlever à coups de pattes maladroits malgré vos remontrances. Bientôt, c'est Taïta qui peine à suivre. Enoshk se penche alors vers lui :

- Tes courtes jambes ne te soutiennent plus petit scribe. Je vais te porter.

Joignant le geste à la parole, le géant soulève le pygmée pour le porter dans ses bras comme un enfant, ignorant les jurons furieux du petit scribe qui fulmine et tempête avant de céder, sans cesser de grommeler. Alors que le jour est bien avancé, le vent s'apaise soudain et dévoile le spectacle inattendu d'une oasis lovée entre les dunes, bordée de végétation et d'une sorte de petit monastère de pierre et de briques ocre.

- Le monastère d'Abombi, annonce Taïta. Les prêtres qui y vivent sont hospitaliers, les dieux soient loués, nous allons pouvoir enfin nous reposer.

Au même moment, une crampe violente vous tord le ventre et vous serrez les dents.

Si vous voulez continuer sans perdre de temps, rendez-vous au [187](#).

Si vous jugez nécessaire de faire halte, rendez-vous au [159](#).

11

Vous vous démenez furieusement, tel un insecte entravé mais il vous est impossible de rejeter le lourd filet aux mailles épaisses. Pendant ce temps, les Avars vous ont rejoint et encerclé. Un Bekti ne meurt pas à genoux ! Couvert de poussière, de cendres noires et collantes, vous vous redressez pour faire face à vos vainqueurs. Ils sont là, déployés autour de vous et vous ne les avez jamais vus d'aussi près... Le plus étonnant est leur visage, mélange fascinant d'humain et d'animal, auréolé d'une ample crinière, laissée libre ou soigneusement tressée et ornée. Leur démarche est féline et arrogante, la cruauté se dessine dans

la courbe de leurs babines. Leur chef descend de sa monture, une lueur de vive curiosité dans le regard et vous doutez un instant de votre entendement : pourquoi le voyez-vous donc en double ? Vous réalisez alors que vous faites face à deux créatures identiques, deux jumeaux parfaits, parés et vêtus de même manière. Mais la ressemblance n'est que physique... L'un semble posé, sage et réfléchi là où l'autre respire cruauté, insolence et arrogance. C'est ce dernier qui s'adresse alors à vous, utilisant la langue commune parlée en ces régions :

- Hé bien, qu'avons-nous là ? Tu n'es pas un Osaman, tu n'as rien de ces chiens faméliques juste bons à courber l'échine... Qui es-tu donc ?

Pour toute réponse, vous crachez par terre et un grondement monte du cercle des Avars mais leur maître les fait taire d'un geste.

- Tu as du cran petit. Car tu es bien jeune... Et bien inconscient pour oser me défier. Mais tu t'es bien défendu et il ne sera pas dit que Kosh à la crinière rouge ne sera pas magnanime... Emparez-vous de lui ! Vous vous apprêtez à bondir et frapper, même à mains nues, pour mourir en emportant quelques-uns de ces démons avec vous mais ces derniers vous maîtrisent sans trop de peine et vous voilà bientôt poignets et pieds liés, jeté à terre comme un vulgaire sac. Enjambant négligemment les cadavres, Kosh se penche vers vous, souriant, négligeant votre regard brûlant de haine et celui, lourd et grave, de son jumeau.

- Oui, je vais te laisser vivre l'ami. Je vais te laisser ici parmi les morts et sans doute parviendras-tu à te libérer. Mais auparavant, je vais te faire un présent...

L'Avar se penche alors pour saisir votre bras et y plante profondément, dans la veine bleue, un dard, une sorte de grosse écharde avant de la retirer et de se relever, vous toisant d'un air moqueur.

- Ce dard est enduit du jusquian, un poison issu de certaines baies et d'éclats de fèves. Un poison douloureux mais à effet lent si correctement dosé. Très lent... Je te laisse la vie mais combien de temps pourras-tu en profiter ? Quelques jours, quelques semaines ? Le poison est en toi désormais et il va entamer son lent travail de destruction jusqu'au moment où ton cœur s'arrêtera. Je serais curieux de savoir combien de temps tu vas tenir mais nous ne serons pas là pour le voir... Dommage, ta fin aurait été intéressante.

Autour de lui, les Avars ricanent mais se taisent brusquement sous le regard courroucé de son jumeau.

- Pourquoi ce jeu cruel et insensé Kosh, mon frère et ma moitié ?

- Silence Kessali, ma moitié et mon frère, j'ai décidé. Oserais-tu t'opposer à moi ?

- J'ai juré de m'opposer à toi uniquement avec des mots, jamais avec des armes.

- Alors tout est dit ! Partons ! Adieu petit guerrier...

Lui et les siens se détournent alors, le nommé Kessali vous jetant un regard étrange, comme empli de regret et d'amertume. Ils rejoignent leurs montures et font demi-tour dans un nuage de poussière rouge avant de rapidement disparaître, vous laissant seul, ligoté, allongé parmi les cadavres. Frémissant de haine et de dégoût autant que de désespoir, vous poussez un hurlement rauque qui résonne sur les sables et vous revient comme un écho moqueur. Puis le silence retombe.

Rendez-vous au [49](#).

12

Voici la nouvelle arrivante à votre hauteur et elle tire sur ses rênes, faisant stopper sa monture. Grande et forte, elle offre l'aspect d'une femme dans sa pleine maturité, les paupières peintes, la peau noire et luisante, comme huilée. L'enfant qu'elle tient contre elle est encore jeune mais le regard vif et éveillé, vous contemplant avec curiosité. L'inconnue vous salue alors mais vous ne comprenez pas ses paroles et secouez la tête. Elle vous observe longuement et se met soudain à parler dans votre langue natale :

- Salut à toi, inconnu. Tu es un homme du désert n'est-ce pas ? Tu viens d'au-delà des Montagnes Rouges, cela se voit à ton physique, au teint de ta peau et à tes tatouages.

- Oui, c'est vrai, répondez-vous. Tu parles ma langue ?

- Je connais beaucoup de langages, je suis femme de culture, répond-elle avec fierté. Mon nom est Kalinka, la Poétesse Noire et voici mon fils, Mélycinte. Je vais et je viens à travers Shamanka pour distraire les rois noirs de mes chants, poèmes et contes et j'espère que mon fils me succèdera un jour.

Vous la regardez, un peu surpris, lui faisant remarquer qu'il n'est sûrement guère prudent pour une femme de s'aventurer ainsi seule dans les plaines. Kalinka secoue la tête avec un sourire :

- Les noirs me respectent et m'admirent, nul n'oserait s'en prendre à Kalinka la Poétesse, je suis la bienvenue partout où je vais. Et bien des rois noirs ont perdu la tête pour moi... L'un d'eux m'a même fait cet enfant. Et toi, qui es-tu ? Tu es bien loin de chez toi...

Vous pouvez prétendre être le survivant d'une caravane attaquée et cherchant à rejoindre votre désert natal (rendez-vous au [296](#)).

Vous pouvez également avouer être en route pour le campement des Avars, sans plus de précision (rendez-vous au [117](#)).

13

Au matin, tout le monastère est en émoi : les corps ont été découverts, les prêtres, paniqués, courent dans tous les sens comme un essaim de frelons en folie. Le Supérieur a bien du mal à calmer ses ouailles et imposer un semblant d'ordre. Certains n'hésitent pas à vous soupçonner un moment mais le vieil homme refuse de croire à votre culpabilité et met fin à ces spéculations. Autant en profiter et partir, avant qu'ils ne changent d'avis. C'est alors que parmi le groupe des prêtres assemblés, vous apercevez Mongo. Il reste à l'écart, l'air accablé et triste et lorsque vous croisez son regard, il détourne les yeux et s'éloigne vers sa chambre, d'un pas traînant.

Si vous voulez dénoncer le guerrier aux prêtres, rendez-vous au [287](#).

Enfin, le temps vous étant compté, si vous préférez partir sans tarder, rendez-vous au [234](#).

14

Votre instinct ne vous a pas trompé : l'endroit est bien une herboristerie. Une quantité étonnante de jarres et de sacs emplis de plantes, de poudres et de graines s'y trouve entassée tandis que des grappes de baies et de feuillages pendent du plafond. Dans la pénombre, vous distinguez un petit four, des récipients, une grande table derrière laquelle est endormi un vieil homme à la respiration sifflante. Un vieil homme réveillé par les aboiements du chien aux flancs maigres qui, jusque là couché sous la table, se redresse soudain pour aboyer furieusement. "La ferme imbécile !" tonne le vieillard en donnant un coup de pied au chien qui s'éloigne aussitôt en geignant. L'homme se lève en arrangeant sa robe de toile brune et tâchée, maintenue autour de sa taille par une simple cordelette.

- Hé bien mon garçon, tu as besoin de mes services ? Que peux le vieil Azra pour toi, hum ?

- Je jette juste un œil vieil homme.

Vous déambulez un moment parmi les jarres, caisses et sacs empilés, la curiosité en éveil. Plantes, cosses, baies et fèves sont entassées ici, la plupart inconnues, venant de régions de Shamanka dont vous avez seulement entendu parler comme celle des 1000 Collines et des Grands Lacs. Sans parler du soufre, du sel, de la nitre, des poudres venues du désert de sel de l'Enkil, plus au nord. C'est alors que vous remarquez certains ingrédients qui vous semblent familiers... Oui, il n'y a pas de doute, ce sont les composants des poudres qu'Akram vous a donné. A vue de nez, il y a là de quoi préparer une dose supplémentaire si vous vous y prenez bien.

- 10 pièces d'or petit, vous demande le vieil homme alors que vous déposez les ingrédients devant lui. Vous restez sans répondre, gêné, vous rappelant que vous n'avez pas une seule pièce sur vous... Le vieillard s'emporte, avec de grands gestes :

- J'ai autre chose à faire que perdre mon temps gamin ! M'as-tu pris pour un bienfaiteur ? Va donc voir ailleurs et...

Votre interlocuteur est brusquement interrompu par une quinte de toux qui le laisse haletant, cherchant

son souffle. Vous auriez donné une sévère correction à tout autre mais chez les Bektis, on respecte les anciens et vous préférez partir sans demander votre reste. Alors que vous allez quitter la tente, le vieil homme vous interpelle :

- Attend ! On pourrait peut-être s'arranger... Tu es costaud et tu as l'air décidé, tu pourrais me rendre un petit service... Je dois une coquette somme à Thorvald le Gris et je préférerais m'en passer. Tu pourrais peut-être le convaincre de m'accorder plus de temps, ce qui m'arrangerait fort. Ce coquin est sous la grande tente, tu le reconnaîtras à ses cheveux argentés et sa cicatrice. Si tu réussis à le convaincre de m'accorder un nouveau délai, ces ingrédients sont à toi.

Si vous acceptez la proposition, vous quittez l'herboristerie et vous dirigez donc vers la grande tente. Rendez-vous au [178](#).

Si vous refusez, vous jugez qu'il est plus prudent de quitter les lieux et vous dirigez vers l'escalier (rendez-vous au [121](#)).

15

Dans les jours qui suivent, vous recouvrez rapidement vos forces (votre total de points de vie redevient celui du départ). Dès le lendemain, vous ne tenez plus en place : à votre angoisse s'est substituée une envie de vivre débordante et fébrile. Accompagné d'Enoshk et Suarra, vous suivez Taïta qui vous fait visiter Eshatta. Isolée et solidement fortifiée, pourvue d'une source, la cité est plus une forteresse où vivent chamanes, guérisseurs, devins et astrologues, sorcières et magiciens... Quantité de personnages étonnants dont quelques femmes, sorcières et enchanteresses aux yeux fardés, le corps tatoué d'idéogrammes mystérieux, leurs longs voiles flottant dans la lumière. Bains, bibliothèque, jardins de mimosa, de pavots blancs et de santal, observatoire... Rien ne manque. A lui seul, l'observatoire est impressionnant, grande pyramide à degrés, son escalier montant vers un sommet où devins et chamanes vont lire les étoiles, interroger les dieux ou saluer Sham, dieu du soleil, celui qui dispense chaleur et lumière. A l'extérieur se dessinent le vert et l'or du sorgho et du millet, le rouge des montagnes... Eshatta est gérée par une assemblée des plus influents magiciens où siège votre sauveur, Omoro. Il est donc originaire de Shamanka, le monde des Royaumes Noirs, qu'il a dû fuir autrefois pour des raisons qui ne regardent que lui.

A plusieurs reprises, vous vous rendez à l'observatoire pour y écouter de vieux sages au manteau de plumes et au fier profil discourir des hommes et des dieux, de la mort et de la vie. Leurs discours vous semblent bien obscurs parfois... Enoshk vous accompagne souvent, suscitant une vive curiosité. Et le géant ne semble pas moins curieux que ses hôtes, manifestant un émerveillement presque enfantin. Quant à vous, c'est une fierté immense qui vous envahit au cours de ces journées, celle d'avoir survécu bien sûr mais aussi d'être sans doute le premier Bektis à jamais arpenter les rues de la cité des sorciers. Auriez-vous imaginé telle chose il y a encore moins d'une saison ? Les jours s'écoulaient sans heurts mais vous avez pourtant l'intuition, au fond de vous-même, que tout n'est pas terminé. Intuition qui devient certitude lorsqu'un soir, après le repas, Omoro vous prend par le bras et vous entraîne dans le jardin, voulant vous parler seul à seul.

Rendez-vous au [105](#).

16

Vous débouchez le précieux flacon d'un geste fébrile et, après une hésitation, en avalez le contenu en

entier. Le goût ressemble à celui du miel sauvage, très sucré et plutôt agréable. Mais surtout, l'effet est immédiat : un profond bien-être se répand aussitôt en vous, comme un baume sur vos entrailles bouleversées, la douleur disparaît et vous plongez sans même vous en rendre compte dans un sommeil profond et réparateur, dormant comme vous ne l'avez pas fait depuis longtemps, serein et apaisé (vous regagnez même 5 points de vie). Mais ceci n'est qu'un sursis, vous le savez bien...
Rendez-vous au [262](#).

17

Le vieil homme attire la sympathie et vous lui racontez brièvement votre histoire. A la fin de votre récit, il hoche la tête avant de répondre :

- Nous pourrions peut-être te venir en aide. Notre savoir est grand, particulièrement en médecine. Nous ne pouvons te guérir mais ralentir la progression du poison dans ton sang nous est possible. En retour, toi et tes amis pourriez nous aider également... Mais asseyez-vous, je vous en prie.

Vous prenez donc place sur des coussins posés à même le plancher, Suarra s'allongeant à vos côtés et le vieil homme reprend :

- Nous vous attendions effectivement. Le globe doré est un puissant artefact magique et nous a annoncé votre venue. Nous sommes gens de grand savoir. Mais la connaissance n'est parfois pas suffisante contre la force et l'acier... Un groupe de pillards s'est mis en tête de rançonner régulièrement notre communauté. Leur chef n'est autre qu'Auro, maudit soit son nom.

Si vous avez rencontré Auro au sein de son campement, rendez-vous au [97](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [338](#).

18

Le cœur battant, vous tendez la main vers l'arme, persuadé que le défunt va se réveiller pour vous punir d'ainsi le voler. Mais rien ne se passe et, une fois l'arme en main, vous reculez lentement, descendant les marches de l'estrade sans quitter l'inconnu des yeux. L'arme est une épée, la lame droite, visiblement tranchante et affilée. La garde est gainée d'or, le pommeau enrichi de gemmes, l'ensemble bien équilibré. Des inscriptions sont gravées à l'or sur la lame mais il vous est impossible de les déchiffrer. Tout ce que vous parvenez à lire, ce sont deux initiales qui se suivent, V et S. Avec un haussement d'épaules, vous allez vous installer dans un coin et, adossé à un pilier, drapé dans votre couverture, vous ne tardez pas à vous endormir. La nuit se passe sans incidents mais vous dormez mal, sur le qui-vive et mal à l'aise à l'idée de ce mort qui vous contemple, vous réveillant à plusieurs reprises en sursaut, persuadé de le voir s'animer. Fébrile, vous quittez les lieux sans attendre au matin pour reprendre votre route.

Si vous décidez de garder l'épée du défunt, sachez que cette arme vous permettra de frapper avec un 4 minimum et que sa lame occasionne + 3 points de blessures supplémentaires.

L'Alshaya se poursuit, serpentant à travers les rochers et les arbustes, sous un ciel d'un bleu dur. En début d'après-midi, alors que vous vous reposez à l'ombre d'un arbre, le temps commence à changer... La lumière se voile, de lourds nuages sales se massent sur les falaises... Alors que vous vous redressez, le tonnerre gronde au loin et un frisson vous parcourt : vous avez peur de l'orage, phénomène si inhabituel dans votre désert natal. Quelques minutes plus tard, la lueur d'un éclair zèbre le ciel délavé, le tonnerre résonne, des singes s'enfuient, effrayés... Les premières gouttes tombent puis, sans prévenir, des trombes d'eau s'abattent avec violence. Brutalement plongé dans l'obscurité, courbé sous la violence de l'orage, vous avancez en titubant sur la piste détrempée, vos vêtements vous collant à la peau. Dieux, vous n'y voyez plus rien ! Le fracas est assourdissant, le blanc des éclairs aveuglant, l'eau vous coule dans les

yeux... Vous progressez à l'aveuglette, désorienté, tentant de rester le long de l'Alshaya sous les masses nuageuses irritées...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [346](#). Si le résultat est égal ou supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [292](#).

19

Heureusement, la flèche vous manque de peu et va se perdre dans les roseaux. Courant comme un fou, vous tentez de distancer vos poursuivants avant de vous réfugier au sein d'un épais fourré de papyrus. Quelques instants plus tard, les trois hommes arrivent et, accroupi, le cœur battant sourdement, vous priez pour qu'ils ne vous voient pas. De votre cachette, vous n'apercevez que leurs jambes nues et entendez leurs voix.

- Où est-il donc ? Le voilà disparu comme un beau diable !

- Mais qui était ce gamin ? On aurait dit un nomade du désert.

- Peu importe, il vaut mieux ne pas traîner ici, nous ne sommes que trois et il pourrait rameuter tous les siens pour venir nous trancher la gorge. C'était folie que de nous éloigner autant de Méroé, au-delà des Montagnes Rouges. Venez, il vaut mieux rentrer. Olmec, je t'en prie, il faut rentrer. Si jamais ton frère nous savait ici...

Le plus grand et imposant des trois semble hésiter, sourcils froncés, une nouvelle flèche encochée, visiblement furieux de vous avoir manqué. Puis il hoche la tête et les trois hommes s'éloignent rapidement. Vous restez un moment sans bouger, écoutant leurs pas décroître puis le silence retomber. Une fois assuré d'être seul, vous sortez de votre cachette et, sans attendre, vous rejoignez les autres qui ont terminé et vous attendent. Le petit groupe se met alors en route et vous répondez au regard chaleureux de Yali par un franc sourire, réglant votre pas sur le sien. Quel dommage toutefois que vous n'ayez pu vous emparer de l'arme que vous convoitiez...

Rendez-vous au [226](#).

20

Un sang rouge sombre et épais se répand tandis que vous crevez la surface, haletant. Vous reprenez lentement souffle avant de replonger pour récupérer votre bien et de regagner la rive le plus vite possible, terrifié à l'idée qu'il y ait d'autres créatures de ce genre dans le lac. Parvenu sur la berge, vous restez agenouillé un moment, respirant lentement, ruisselant d'eau et claquant nerveusement des dents. Vous avez du mal à reprendre le contrôle de vous-même, une douleur lancinante se déploie dans votre ventre, comme un serpent lové dans vos entrailles, vous avez envie de vomir et tremblez de plus en plus... Avec des gestes fébriles, vous ouvrez les précieux flacons et mélangez les différentes poudres dans une petite coupelle comme Akram vous l'a enseigné avant de puiser un peu d'eau, de délayer et avaler le tout. Allongé sur le dos, visage crispé, vous sentez la douleur se dissiper lentement et le soulagement se répandre progressivement. Il vous faut malgré tout un bon moment encore avant de vous sentir capable de reprendre votre marche.

Rayez une dose de vos poudres.

Plus ou moins remis, vous vous redressez et rassemblez vos affaires avant de reprendre votre périple, une angoisse diffuse à la place du cœur. Le reste de la journée se passe néanmoins sans incidents et, au fil des heures, votre angoisse se dissipe devant l'étonnement et la curiosité tandis que vous poursuivez votre marche à travers ces terres inconnues. Bientôt, les ombres s'allongent et le jour décline. Après vous être reposé un moment, vous vous installez du mieux que vous pouvez pour la nuit.

Rendez-vous au [44](#).

21

Au prix d'un violent effort, vous parvenez à atteindre le tronc et à vous y agripper. Balloté par les flots, flagellé par la pluie crépitante, vous vous laissez emporter comme à travers un cauchemar, terrifié. Que d'eau par tous les dieux, que d'eau ! Jamais un fils du désert n'aurait pu imaginer un tel déluge. Sous votre ventre tordu par l'angoisse, la terre clapote et bouillonne tandis que passe devant vous le cadavre d'une chèvre des rocailles, ballotant de façon grotesque, ventre retourné et sabots dressés. Au bout de ce qui semble être une éternité, l'orage cesse enfin et le ciel, brusquement dégagé, claque avec insolence dans la lumière. Haletant, trempé, vous vous redressez, regardant autour de vous le paysage ravagé. C'est alors que surgit un Enoshk impressionnant, ruisselant et se découpant sur fond de ciel empli de vapeur d'eau. Les yeux flamboyant, il tient sous le bras comme un enfant un Taïta livide qui s'est vomi dessus. Furieux, le géant vous empoigne par l'épaule, vous secouant comme un sac de grains jusqu'à emplir votre vue d'étincelles.

- La prochaine fois que je te dis de rester et de m'attendre, tu le fais !

Vous hochez la tête comme un gamin pris en faute avant de regarder autour de vous :

- Suarra ? Où est Suarra ?

- Je ne m'inquiète pas pour elle, grogne le géant. Attendons, quand la panthère n'aura plus peur, elle sortira bien de son trou. Tentons plutôt de nous remettre de tout ça.

Si vous faites ainsi, rendez-vous au [279](#).

Si vous voulez partir à la recherche de Suarra, rendez-vous au [396](#).

22

- Nous n'en savons rien, avoue Vinshko en grattant sa barbe hirsute. Mes hommes l'ont trouvé non loin d'ici, au fond d'une gorge étroite, gisant au pied d'une falaise et l'ont ramené. Sans doute est-il tombé mais qui est-il et ce qu'il faisait là, je n'en sais rien.

Vous vous penchez sur le corps étendu, l'observant à la lueur dansante des lampes : l'homme est de taille moyenne et solidement bâti, le teint étonnamment clair sous son hâle, le visage osseux... Sa morphologie ne ressemble à aucune de celles des peuples que vous connaissez ou dont vous avez entendu parler. Du sang coagulé tâche ses cheveux sombres au niveau de la nuque, il a dû se rompre le cou en tombant. Ses pantalons amples et sa tunique, sous son gilet de cuir, sont fatigués et usés, sa large ceinture de soie rouge et brillante, de belle facture, détonne, fait pièce rapportée, comme si elle avait été prise à quelqu'un d'autre. Sur sa poitrine est visible un large médaillon en argent, passé à un lacet de cuir et gravé d'un poing tenant une clef. A côté de vous, Vinshko hausse les épaules :

- Nous n'avons touché à rien. Prends ce qui te plait si tu en as envie avant que nous ne laissions son corps aux vautours.

Le médaillon est la seule chose intéressante et vous pouvez le récupérer si le cœur vous en dit. Vous suivez ensuite votre hôte qui ouvre une porte grinçante dans le fond de la pièce et descend quelques marches.

Rendez-vous au [112](#).

23

Vous contournez prudemment le rocher, arme au poing et découvrez un vieil homme allongé au sol, visiblement blessé. Vêtu d'une ample robe de coton indigo, la tête entourée d'un linge blanc, il se tient la cheville en gémissant. Ce qui vous étonne, c'est sa peau d'un noir profond : les noirs vivent normalement dans les grandes plaines, au-delà des Montagnes Rouges, que fait donc ce dernier ici ? De son côté, le vieillard semble surpris également à votre vue mais se reprend vite :

- Ce sont les dieux qui t'envoient jeune homme. Je venais chercher de l'eau et vois, mon pied a glissé et je me suis tourné la cheville. Peux-tu m'aider s'il te plaît ?

Chez les Bektis, le respect est dû aux anciens et vous aidez l'homme à se relever, le soutenant par l'épaule avant de lui demander où est son village. Il sourit et vous montre de son bras maigre le bâtiment inconnu sculpté dans la falaise. Vous vous demandez bien comment il peut loger dans un tel endroit mais ne tardez pas à avoir la réponse : suivant ses indications, vous l'aidez à rejoindre un espace découvert où vous apercevez un large panier, une sorte de nacelle reliée par des cordes à un treuil, tout là-haut. A la demande du vieil homme, vous l'aidez à prendre place dans le panier et il sort des plis de sa robe un petit sifflet en os :

- Merci jeune homme. Je vais maintenant appeler mes frères afin qu'ils me hissent. Ne veux-tu pas venir avec moi ? Nous t'accueillerons avec hospitalité pour te remercier de ton aide, tu seras le bienvenu parmi les Purs.

Si vous acceptez cette proposition, rendez-vous au [190](#).

Si vous préférez poursuivre votre chemin (après tout, le temps vous est compté), rendez-vous au [166](#).

24

Intrigué par les paroles de Salim, vous ôtez la pierre de votre cou pour la lui montrer. Les yeux du baladin se dilatent de stupeur et, sans prévenir, il tend brusquement le bras et vous arrache la pierre. Vous vous rejetez en arrière, brandissant votre arme mais le musicien ne vous prête pas la moindre attention : les yeux rivés sur l'ambre posé dans ses mains en coupe, il le contemple avec intensité, semblant avoir oublié tout le reste. Le visage éclairé par la lueur du feu autant que par son excitation, il se met alors à caresser la pierre, en un mouvement particulier qui ramène toujours ses doigts d'où ils étaient partis, tout en balbutiant : - Arenjun... Arenjun, viens... Viens à moi, reviens-moi...

Une forte odeur de soufre, un frémissement dans l'air froid de la nuit comme une porte qui s'ouvre, les étoiles qui pâlisent... Et soudain une lueur vive, éblouissante, qui vous fait vous rejeter en arrière, le bras levé devant vos yeux. Quand vous rouvrez ces derniers, vous découvrez, stupéfait, une silhouette massive et imposante qui se découpe à la lueur du feu, environnée de lumière. Celle d'un homme fort et puissant, les cheveux épais et noirs comme une nuit sans étoiles, la barbe fournie, la peau cuivrée. Ses yeux sont de flamme, deux petites cornes ornent son front... Dieux, un Djinn, un Efrit ! Vous reculez précipitamment, le coeur battant, mais le Génie ne s'occupe nullement de vous. Il ne semble voir que le baladin qui se tient debout devant lui, le visage illuminé d'une ferveur intense. Une voix caverneuse résonne alors, semblant venir de partout et nul part :

- Salim...

- Arenjun...

Le Génie caresse doucement le visage du musicien, ce dernier fermant les yeux avec un soupir, celui qui suit une longue attente. Puis l'être surnaturel se tourne vers vous :

- Qui est-ce ?

- Celui qui t'as ramené à moi, celui qui nous a à nouveau réunis. Il a trouvé l'anneau et j'ai ainsi pu te délivrer comme tu me l'avais enseigné quand tu es venu à moi dans mes rêves.

Un sourire se dessine sur les traits majestueux couleur bronze :

- Je ne serai pas un ingrat, tu seras récompensé pour ceci mon garçon. Mon présent t'apportera le soulagement et l'apaisement le jour où tu en auras besoin. Partons maintenant Salim, nous avons déjà perdu tant de temps. Mais qu'est-ce que le temps pour un immortel sinon un moyen de compter les saisons... L'éternité nous attend désormais toi et moi.

Le Djinn prend alors son amant dans ses bras et prononce quelques mots en une langue inconnue. Un tourbillon de fumée, à nouveau une lumière éblouissante... Lorsque vous rouvrez les yeux, vous êtes seul. Tout ceci n'était-il qu'un rêve ? Un délire engendré par le poison qui coule en vos veines ? Non, cela était bien réel, comme l'atteste le petit flacon d'or que vous découvrez posé à vos côtés, près du feu. Le présent d'un Djinn... Silencieux, vous vous réinstallez et restez un long moment les yeux ouverts, à contempler les étoiles avant de vous endormir.
Rendez-vous au [354](#).

25

Une pluie diluvienne s'abat sur la brousse dans le fracas de l'orage, sous un ciel noir comme l'encre, les nuages occultant la lune et les étoiles. Une pluie chaude, aux gouttes épaisses, qui crépite furieusement sur les hautes herbes. La terre fume, l'air est épais, moïte et vous n'y voyez rien. Le tonnerre claque et résonne sur les plaines, semblant provenir de partout et nulle part, vous faisant violemment sursauter. Sont-ils toujours à votre poursuite ? Impossible de le savoir. Désorienté, ruisselant, vous faites halte pour regarder autour de vous. A la brève lueur d'un éclair, vous apercevez un arbre solitaire et imposant, dressant ses branches comme une invocation sous le ciel encoléré.
Si vous voulez vous réfugier dans cet arbre, rendez-vous au [351](#).
Si vous préférez poursuivre, rendez-vous au [402](#).

26

A votre arrivée, rires et bavardages cessent aussitôt, faisant place aux murmures, chuchotements et regards effarouchés. Votre présence est néanmoins spontanément acceptée et bientôt, le petit groupe franchit la limite du camp et s'engage sur la piste poussiéreuse. Dieux, que c'est bon de retrouver l'espace, le désert ! Autour de vous se déploie l'immensité ocre, orange et rouge sombre, l'arête des falaises, tout là-haut, flambant comme de l'or en fusion sous le soleil. Yali marche en tête, à vos côtés et vous adaptez votre pas au sien, plus petit. Vous parlez peu mais la jeune fille, bien que réservée, n'est pas avare de sourires. Qu'elle soit à peine plus âgée que vous ne vous dérange pas : vous êtes un jeune homme plein d'ardeur et... elle est très séduisante. Vous poursuivez votre chemin un bon moment et le sol devient plus dur, des rochers apparaissent, bordés d'épineux et de renoncules des sables. Au loin, un groupe d'oryx aux longues cornes noires vous regarde passer avec indifférence, se détachant sur le bleu du ciel. Bientôt, la végétation se fait plus présente, signe que l'eau est proche et effectivement, le cours d'eau apparaît, étalé entre les grands rochers à l'ombre des falaises. Les jeunes filles se mettent alors à l'œuvre, entrant pieds nus dans l'eau tiède tandis que les hommes vont s'asseoir sous un grand gommier bleu, essuyant d'un revers de main leur front ruisselant de sueur. La chaleur est forte, tout est immobile et silencieux, excepté le bruit des insectes. Pas un souffle dans l'air embrasé.
Vous pouvez vous joindre aux autres à l'ombre des arbres (rendez-vous au [87](#)).
Si vous voulez vous éloigner un peu pour vous baigner et vous rafraîchir, rendez-vous au [196](#).

27

Le reste de la matinée s'écoule de manière tranquille et vers midi, alors que le soleil monte lentement vers son zénith dans un ciel aveuglant, le vieux chef vient vous rejoindre sous votre tente, le front barré d'un pli soucieux :

- Je m'inquiète mon jeune ami, le groupe des femmes parti chercher de l'eau n'est toujours pas revenu, c'est anormal. D'habitude, elles font vite afin d'être de retour avant les heures les plus brûlantes du jour. Vous rassurez le vieil homme en souriant, lui assurant que le groupe ne devrait pas tarder. Alors qu'il va répondre, un cri retentit soudain, stoppé net par le bruit mat d'une flèche s'enfonçant dans la chair... Vous vous ruez hors de la tente pour découvrir que le camp est attaqué ! De nombreux corps gisent déjà dans la poussière, transpercés de traits empennés de rouge et noir, les tentes sont livrées aux flammes, une fumée noire et épaisse souille le ciel... Les cris, les appels, les hurlements, vous blessent les oreilles comme des coups de sabre... Quant aux agresseurs... Les Avars, les hommes-lions des plaines de Shamanka ! Impossible de se méprendre sur ces créatures humaines à tête de lion, au corps souple et nerveux recouvert d'un pelage fauve et ras, parés de bronze, d'ivoire et d'ambre, chevauchant de puissants et splendides pur-sang. C'est la première fois que vous en voyez mais les sages de votre peuple vous en ont suffisamment parlé pour qu'il n'y ait aucun doute. Les yeux flamboyants de la joie du massacre, le poil hérissé, leurs peintures tribales éclaboussées de sang, ils répandent la mort, leurs montures foulant les corps, faisant éclater les crânes et brisant les os sous leurs sabots... Alors que vous regardez autour de vous, désespéré, l'un des Avars vous aperçoit et saute de sa monture pour venir à votre rencontre, sa queue battant l'air embrasé, lance au poing, le lourd bouclier ovale en cuir de buffle au bras. Si vous possédez un poignard d'obsidienne, vous combattez avec ce dernier. Dans le cas contraire, vous ramassez en hâte un solide bâton tombé non loin et repoussez le père de Yali derrière vous pour le protéger. Ce bâton n'occasionne que les points de blessure indiqués par les dés et il vous faudra faire un 5 minimum pour toucher votre adversaire. Ce dernier frappe avec un 6 minimum mais sa sagaie à large lame occasionne + 2 points de blessure supplémentaires et son bouclier lui permet de retrancher 1 point de blessure. La créature est dotée de 20 points de vie. Vous frappez le premier. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [185](#).

28

Vous avancez lentement vers l'estrade où siège le chef des voleurs, pas à pas... Avant de bondir sur le côté, d'écarter brusquement le rabat et de quitter le pavillon en courant. Derrière vous retentissent jurons et exclamations, bientôt coupés par la voix d'Auro qui claque comme un fouet. Vous courez comme un fou, louvoyant entre les tentes, bousculant ceux qui se trouvent sur votre chemin. Le bruit d'hommes en armes lancés à votre poursuite vous fait accélérer votre course. Ruisselant de sueur, vous faites halte avec un juron devant un muret de pierre qui borde un ravin peu profond courant le long du plateau, comme une longue entaille. Sur votre gauche, la paroi des falaises, coupant toute retraite de ce côté. Sur votre droite, un chemin qui s'enfonce à travers les tentes. Vous êtes complètement désorienté et le temps presse, vos poursuivants arrivent !

Vous pouvez escalader le muret et vous dissimuler dans le ravin (rendez-vous au [191](#)).

Si vous préférez partir sur votre droite, rendez-vous au [76](#).

29

Vous déplaçant en silence, vous vous fondez dans la pénombre, louvoyant entre les tentes pour parvenir au fameux pavillon rouge. Ce dernier est vaste, capable d'accueillir plusieurs dizaines de guerriers, ses

piquets ornés de crânes de gazelle qui semblent ricaner dans la nuit. Discrètement, vous déchirez l'épaisse paroi de toile et pénétrez à l'intérieur. Pénombre rouge, odeur fauve, animale... Accoutumant vos yeux à l'obscurité, vous réalisez que le pavillon est divisé en plusieurs pièces par des parois de tissu intérieures. Vous voici donc dans un « couloir » au fond duquel est tendue une grande toile vivement éclairée derrière laquelle se font entendre musique et rires et sur laquelle se dessinent des silhouettes. Sur votre droite, vous distinguez un autre rabat qui doit donner sur une pièce adjacente. Allez-vous vous diriger directement vers la tenture du fond (rendez-vous au [140](#)). Ou voulez-vous jeter un œil à droite ? Dans ce cas, rendez-vous au [71](#).

30

Les chevaux ne bronchent pas, vous observant d'un air placide, l'œil à peine curieux. Le cœur battant, le front perlé de sueur, vous tendez la main vers un glaive... C'est alors qu'une des montures hennit et se cabre, battant l'air de ses pattes. Les trois baigneurs se retournent et le temps semble s'arrêter. Vous, figé comme un jeune impala surpris, la main tendue... Les trois inconnus, debout et nus dans l'eau verte éclaboussée de soleil. Puis l'un d'eux pousse un juron, lui et ses compagnons se précipitent vers la rive tandis que vous détalez à toutes jambes. Faisant preuve de réflexes éprouvés, le plus grand et imposant des trois empoigne un arc, encoche un trait et le porte aussitôt à son oreille, d'un même et souple mouvement. Un battement de cœur plus tard, la flèche siffle dans votre direction. Le total d'habileté de l'archer est de 9. Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à son total d'habileté, rendez-vous au [107](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à son total d'habileté, rendez-vous au [19](#).

31

La douleur est atroce, vous êtes incapable de bouger, les dents serrées à vous faire saigner les gencives. Vous allez mourir ici... Non, non ! Revoir le désert, retrouver l'espace, le vent, le sable, une dernière fois ! Vous plongez bientôt dans une semi torpeur, les sons et les formes semblent se diluer en un univers flou et confus, votre vision s'assombrit, vos sensations s'atténuent... C'est donc cela la mort... Vous revenez à vous lentement, votre esprit semblant remonter de gouffres enténébrés et lointains. Les sons, les odeurs, les sensations vous reviennent progressivement, vos doigts et orteils remuent lentement. Que s'est-il passé ? Vous avez dû rester inconscient un long moment car autour de vous, le ciel s'embrume de mauve, les ombres s'allongent... Vous relever demande un incroyable effort, jamais vous ne vous êtes senti aussi faible, aussi fragile, avec cette douleur diffuse et lancinante dans le ventre. Avec des gestes fébriles, vous ouvrez votre besace et en sortez les flacons. Vos mains tremblent et vous devez vous concentrer pour ne pas renverser les précieuses poudres et les mélanger correctement avant de les absorber. Un long moment encore, à respirer profondément, lentement, avant de vous sentir enfin « normal ». Vous avez survécu à cette violente crise mais cette dernière a prélevé sur vos forces un lourd tribut : vous perdez 5 points de vie.

Rayez une dose de vos poudres.

Si vous avez perdu certains flacons en traversant le lac sans les récupérer, vous parvenez à composer le remède mais il est moins efficace : vous perdez 1 point de vie supplémentaire.

Il vous faut un moment pour rassembler de quoi faire du feu et vous êtes tellement mal que vous faites l'impasse sur le repas du soir. Adossé au tronc d'un arbre, vous restez immobile, le visage éclairé par la lueur du feu.

Rendez-vous au [318](#).

32

Alors que vous achevez vos préparatifs, Taïta ne décolère pas :

- Que tu veuilles faire payer Kosh et venger ceux qui t'ont aidé, je comprends. Mais pourquoi ne pourrions-nous t'accompagner ?

- Il en a été décidé ainsi Taïta et cesse donc de t'agiter, le réprimande votre hôte. C'est à lui et lui seul de le faire.

Une fois prêt, vous prenez les mains d'Enoshk et les pressez longuement dans les vôtres sans rien dire, avant de faire de même avec le petit scribe qui bougonne sourdement pour cacher son émotion. Puis vous vous agenouillez pour prendre à deux mains la tête de Suarra, plongeant vos yeux dans les siens :

- Cette fois, tu ne peux pas venir avec moi ma beauté... Tu vas rester ici avec Enoshk et Taïta et tu seras sage, hein ma toute belle ?

La panthère se contente de frotter doucement son muflle contre votre visage et vous la serrez dans vos bras un instant avant de vous relever et de vous tourner vers Omoro.

- Viens, suis-moi.

A la suite du magicien, vous gagnez un escalier aux marches d'ivoire qui monte vers les toits en terrasse de sa maison où vous débouchez bientôt. A côté de vous, le vieux sage semble réfléchir, comme plongé dans une méditation rêveuse. Il en sort soudain, se rejetant en arrière, écartant les bras pour lancer un cri étrange, ni humain ni animal qui semble résonner au firmament et vous fait frissonner. Pendant un moment, rien ne se passe puis un sourd battement d'ailes se fait entendre, une ombre occulte le ciel et vous reculez précipitamment. Devant vous, accroupi sur le parapet, se tient une créature formidable de grande taille, ses ailes à l'immense envergure repliées en un ample manteau de plumes noires comme l'ébène. Si la tête de la créature est celle d'un vautour au cou pelé, les yeux qui vous contemplent en silence sont eux, terriblement humains.

- Il va te prendre dans ses bras et t'emmener. N'aie pas peur, il va te porter là où se trouve ton ennemi.

Une fois ta tâche accomplie, il reviendra vers toi pour te ramener à moi. Que les dieux t'accompagnent.

Hésitant, le cœur battant, vous laissez l'étrange créature vous prendre dans ses bras, les ailes immenses se déploient et vous ouvrez grand les yeux alors que votre « guide » prend son envol. En quelques minutes, la ville, le lac, les hauts plateaux, tout rapetisse et se déploie sous vous comme une fantastique carte en relief, vibrant dans la lumière. Gorge nouée, cramponné à l'homme-oiseau, vous restez pris de vertige devant cet époustouflant spectacle. Le monde vu à travers l'œil des dieux...

Rendez-vous au [138](#).

33

L'homme-lion se débat avec une énergie farouche et réussit à se libérer, vous repoussant et envoyant rouler plus loin. Vous vous redressez tous deux avec difficulté, haletant, lui avec sa large main velue pressée sur son cou. Dans le feu du combat, votre voile s'est défait et une lueur de stupéfaction grandit dans les yeux de votre adversaire lorsqu'il vous reconnaît enfin. Il tente d'appeler à l'aide mais seul un feulement plaintif sort de sa gorge meurtrie. Les yeux brûlant de haine, il dégaine alors sa dague et se rue sur vous. En désespoir de cause, vous arrachez une tenture et l'enroulez autour de votre avant-bras.

C'est un rude combat qui vous attend car contrairement à votre adversaire, vous êtes désarmé. Il vous faudra donc faire un 6 minimum pour toucher Kosh et vous ne lui infligerez que les blessures indiquées par les dés. De son côté, le chef des Avars est doté de 25 points de vie, frappe avec un 5 et sa dague inflige + 1 point de blessure supplémentaire. Seule compensation : l'épais tissu enroulé autour de votre bras vous permet de retrancher 1 point de blessure.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [163](#).

34

- Qui es-tu gamin et... commence leur chef avant que ses yeux sombres ne se posent sur votre médaillon. Sa voix peu amène s'adoucit alors et un sourire dévoile ses dents jaunies :

- Excuse-nous frère, nous ne t'avions pas reconnu comme un des nôtres.

Les sentinelles (qui arborent toutes le même médaillon que vous) s'écartent alors pour vous laisser le passage. Vous les remerciez d'un hochement de tête et les dépassez, parvenant aux abords du campement. De vastes tentes de cuir et de peaux épaisses, des poteries, ustensiles... Un enclos où broutent quelques chèvres, des odeurs de cuisine... Une source où un gaillard solide à la barbe sale puise de l'eau avec une jarre, une petite forge de bois d'où parviennent des odeurs de cire, de cordages et de limaille de fer... Les hommes qui vont et viennent ont des allures de soudards, de brutes, le geste nerveux et le regard méfiant. Ils portent des vêtements disparates, usés et tâchés, ornés d'accessoires ou de bijoux superbes qui détonnent, probablement volés... Car nul doute : cet endroit est bien un repaire de voleurs, de pillards aux origines aussi diverses que leurs crimes. Certains arborent des cicatrices, d'autres la marque du fouet ou du fer rouge. Peu de femmes à part quelques filles des collines, sans doute enlevées à leur village et qui vous regardent passer d'un air effronté, certaines vous faisant des gestes obscènes ou vous toisant avec insolence. Jusqu'ici, vous avez pu déambuler à votre aise mais mieux vaut ne pas s'attarder : s'ils découvriraient que vous êtes étranger à leur groupe... Autour de vous, deux tentes retiennent cependant votre attention. La première est petite et s'en échappe une odeur de graminées et d'herbes médicinales. La seconde est vaste, la plus grande de toutes et les bruits d'une fête ou de ripailles en parviennent. Si vous désirez entrer dans la petite tente, rendez-vous au [14](#). Si la seconde a votre préférence, rendez-vous au [178](#).

35

Vous sentez votre interlocuteur se rendre progressivement à vos arguments, vous écoutant avec attention tout en jouant avec l'opale qui orne son oreille. Il finit par hocher la tête, vous interrompant d'un geste de la main :

- Fort bien, fort bien petit, tu as gagné. Va dire à ce vieux débris que je lui accorde une semaine de plus. J'ignore ce qu'il t'a promis en échange de son aide mais il a trouvé le bon messager.

L'homme ôte de son doigt une lourde bague en or et vous la tend :

- Azra est méfiant : donne-lui cette bague de ma part et il te croira.

Vous quittez rapidement la fête, évitant de peu un ruffian qui titube vers la sortie et finit par vomir dans un coin, avant de s'effondrer dans ses propres déjections, ivre mort. De retour auprès du vieil herboriste, le visage de ce dernier s'éclaire à la vue de la bague de Thorvald et il vous laisse donc choisir et prendre librement ce qui vous convient parmi ses produits.

Vous avez maintenant de quoi composer une dose supplémentaire de vos poudres. Rajoutez-là à celles que vous avez déjà.

Jugeant plus prudent de quitter cet endroit, vous vous dirigez vers l'escalier de pierre où ne se trouve plus qu'une sentinelle, occupée à satisfaire un besoin naturel. Vous vous faufilez donc et rejoignez sans encombre le tunnel creusé dans la roche, puis la porte secrète. Il vous faut peu de temps pour dérouler l'échelle de corde, descendre et vous retrouver sur la piste au pied de la falaise.

Rendez-vous au [146](#).

36

Vous sortez de la pénombre, pénétrant dans le cercle lumineux, bras écartés, après avoir ordonné à votre fauve de rester calme.

- C'est mieux. Croyais-tu que mes sens seraient engourdis au point de ne pas détecter ta présence ? Qui es-tu donc ? Dieux de mes pères, tu es un nomade de Talishan ! Tu es bien loin de chez toi jeune homme...

Vous confirmez d'un hochement de tête et avouez être en route pour Eshatta. Une vive surprise se lit alors dans les yeux clairs de votre interlocuteur :

- Eshatta ? C'est ma destination également, je dois y remettre mon rapport à mon maître.

Vous gardant toujours sous la menace de son arme mais s'exprimant d'une voix plus amène, le petit homme reprend :

- Je suis Taïta, Grand Scribe, Maître des Ecritures et des Caractères. Mon savoir est grand et je suis au service d'un des seigneurs d'Eshatta. Il m'a envoyé ici, dans ce sanctuaire oublié pour y recopier les dessins gravés sur ces murs autrefois par un peuple mystérieux. Tu m'as surpris dans mon travail. Mais que fais-tu ici, si loin de chez toi avec cet animal à tes côtés ?

Encouragé par le ton nettement plus accueillant, vous racontez votre histoire sans trop entrer dans les détails et voyez avec soulagement l'arc se baisser.

- Du jusquian ? Par les dieux, tu dois être résistant pour être encore en vie. Je crois à ton histoire et n'ai pas de querelle avec toi. Et il se trouve qu'Omoro, celui que tu cherches, est mon maître. Si tu as vraiment à faire avec lui, je me dois de t'aider. Laisse-moi terminer mon travail et faisons route ensemble, je te mènerai à lui.

Vous avez du mal à croire ce que vous venez d'entendre. Les divinités du hasard se jouent-elles de vous en vous proposant une telle rencontre ? Mais votre interlocuteur semble sincère et ne vous menace plus de son arme.

Si vous acceptez la proposition de Taïta, rendez-vous au [154](#).

Si vous ne vous fiez pas à quelqu'un que vous connaissez depuis moins d'une minute et préférez refuser (rendez-vous au [161](#)).

37

Lorsque la porte s'ouvre quelques minutes plus tard, vous voyez avec surprise entrer la fille du chef. Cette dernière reste sur le seuil, hésitante, un pied en arrière et prête à la fuite. Encouragée par un sourire, elle vient vers vous et vous tend quelque chose dans ses petites mains réunies en coupe. Surpris, vous découvrez une perle noire, luisant dans la pénombre.

- C'est pour toi. Pour te dire merci.

Vous demandez à l'enfant d'où provient cette perle.

- Un chasseur des plaines égaré dans les montagnes, une nuit d'orage, il y a bien des lunes... Il s'est réfugié ici et, pour remercier mon père de son hospitalité, il m'a offert ça au matin. C'est à toi maintenant. Avant que vous puissiez répondre, la petite détale prestement, effrayée par son audace.

Rendez-vous au [340](#).

38

Au matin, le réveil est difficile et vous devez vous faire violence pour ouvrir les paupières. Une douleur lancinante, diffuse, baigne votre ventre, un goût de bile vous emplit la bouche. Vous redressant avec

difficulté, vous vous éloignez pour déféquer et avez l'impression de vous vider, comme une outre percée. Vous n'êtes pas bien, vous doutez de pouvoir reprendre votre route dans cet état. Alors que vous finissez de vous nettoyer, votre regard se pose sur votre sacoche et vous vous mordez la lèvre... Allez-vous prendre une seconde dose de vos poudres (rendez-vous au [242](#)) ? Si, ces dernières vous étant comptées, vous préférez vous abstenir, rendez-vous au [334](#).

39

Gardant obstinément la tête baissée, menton contre votre poitrine, vous reprenez votre progression. Chaque pas vous demande un effort, la sueur ruisselle sur votre front et votre coeur bat la chamade. L'extrémité du pont n'est plus très loin mais elle pourrait être au bout de la Terre... Vous continuez à avancer, sans lâcher les cordages tant vous avez l'impression que vous allez tomber. Ce damné pont oscille de plus en plus, craque et gémit, se balançant au-dessus du vide, vous allez y passer... Enfin, après ce qui vous paraît une éternité, vous atteignez le rebord opposé du ravin et vous laissez tomber à terre, épuisé, tremblant de tous vos membres. Il vous faut un long moment pour vous reprendre et pouvoir vous tenir debout sans voir le monde danser devant vos yeux. Avec un soupir, vous vous remettez en route. Rendez-vous au [290](#).

40

Vous préférez changer de sujet, ce qui ne gêne nullement Salim, ce dernier se révélant de conversation agréable. Bientôt, le sommeil vous gagne et vous vous allongez dans un coin, enveloppé dans une couverture. Avant de vous endormir, vous avez la vision du baladin qui continue à jouer en sourdine, assis sous les étoiles. Sa musique semble flotter jusqu'à vous, effleurant de ses doigts vos paupières baissées et vous vous enfoncez doucement dans un sommeil sans rêves. Au réveil, vous êtes seul alors qu'une lumière déjà vive éclaire le monde. Nulle trace de votre compagnon d'un soir... Sans doute a-t-il repris sa route. Ou peut-être n'était-il lui aussi qu'un Djinn, un esprit de la nuit venu chercher un peu de compagnie... Vous vous dépliez et étirez longuement, laissant une flaque de soleil vous chauffer le dos avant de boire à votre gourde et de reprendre votre périple. Ce dernier se poursuit sans encombres tandis que vous suivez le tracé de l'Alshaya, montant toujours à travers les hauts plateaux. Les Montagnes Rouges semblent toutes proches désormais. Alors que vous vous reposez à l'ombre d'un gommier, le temps commence à changer... La lumière se voile, de lourds nuages sales se massent sur les falaises... Le tonnerre gronde au loin et un frisson vous parcourt : vous avez peur de l'orage, phénomène si inhabituel dans votre désert natal. Quelques minutes plus tard, la lueur d'un éclair zèbre le ciel délavé, le tonnerre résonne, des oiseaux s'envolent, effrayés... Les premières gouttes tombent puis, sans prévenir, des trombes d'eau s'abattent avec violence. Brutalement plongé dans l'obscurité, courbé, vous avancez en titubant sur la piste fumante, vos vêtements vous collant à la peau. Dieux, vous n'y voyez plus rien ! Le fracas de l'orage est assourdissant, la terre fume, l'eau vous coule dans les yeux... Vous progressez à l'aveuglette, désorienté, tentant de rester le long de l'Alshaya sous les masses nuageuses irritées... Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [346](#). Si le résultat est égal ou supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [292](#).

41

Au matin, vous vous réveillez sous les coups de langue râpeux de Suarra qui frotte doucement sa tête contre la vôtre et vous souriez en lui grattant le crâne. Voilà bien longtemps que vous n'avez dormi aussi confortablement (vous gagnez 4 points de vie). Enoshk est déjà levé, de même que Taïta qui s'approche en baillant d'une des fenêtres... et bondit en arrière avec un cri devant le démon grimaçant et cornu qui surgit devant lui ! Puis Enoshk éclate de rire quand le cerf-volant aux couleurs vives s'éloigne. Amusé, vous regardez par la vitre les prêtres, en bas dans la cour, faire évoluer leurs immenses cerfs-volants peints de visages de créatures mythologiques ou infernales pour saluer le jour naissant. Avec un juron, le petit scribe s'assoit sur un tabouret pour enfiler ses bottes tandis que vous passez votre tunique. Si vous avez tué Auro cette nuit, rendez-vous au [124](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [4](#).

42

Chez les vôtres, on ne viole pas impunément le toit d'un autre. Encore plus quand il s'agit d'une autre... Géné, vous parlez calmement à la jeune inconnue, assurant ne lui vouloir aucun mal et être juste un voyageur en quête d'un abri pour la nuit. Elle reste sur le qui-vive, le poignard brandi et la méfiance dans les yeux, peut-être plus désorientée et surprise que malveillante. Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total de charisme, rendez-vous au [6](#). Si le résultat est supérieur à votre total de charisme, rendez-vous au [232](#).

43

Après vous avoir considéré avec méfiance et hésitation, la petite finit par accepter et trotte à vos côtés, vous observant du coin de l'œil, avec cette curiosité silencieuse propre aux enfants face à une grande découverte. Vous ne tardez pas à retrouver la mesure et son étrange cimetière et cette fois-ci, l'endroit n'est pas abandonné : un vieil homme au dos courbé, osseux et efflanqué, se trouve là, drapé d'un manteau en poils de chèvre, appuyé sur un bâton, la tête entourée de couil blanc. Il porte en bandoulière une besace qui déborde d'herbes et de baies diverses. Le vieillard accueille avec bienveillance la petite et vous fait entrer : pénombre mauve, sentant le renfermé et la poussière... Une forte odeur, âcre, désagréable... Le vieil homme prend respectueusement le sac et l'emmène dans une petite pièce adjacente où vous apercevez, fugitivement, une cuve de pierre, des étagères garnies de récipients et fioles, des rouleaux de bandelettes... Votre hôte revient et se penche pour caresser la joue de la petite :

- Ne t'inquiète pas enfant, je vais m'occuper de lui. Il reposera ici et tu pourras, lors de la prochaine fête du printemps, venir parer son cou de colliers de fleurs.

Alors que la petite fille sèche ses pleurs, le vieillard lève la tête vers vous :

- Merci à toi étranger. La nuit est toute proche, voudrais-tu la raccompagner à son village ? Sinon, elle restera avec moi ici cette nuit et rentrera demain.

Si vous acceptez de ramener la petite à son village, rendez-vous au [330](#).
Si, la sachant en sécurité pour la nuit, vous préférez poursuivre votre route, rendez-vous au [164](#).

44

Une lune diaphane monte lentement, baignant le paysage d'une lueur sédatrice. A cette altitude, les nuits sont aussi froides que celles de votre désert natal mais sous un ciel noir d'encre. Alors que vous vous installez, quelque chose retient soudain votre attention. Avez-vous rêvé ? Non, c'est bien de la musique... Vous reconnaissez même le son d'un Oud, le luth traditionnel du désert. Une musique incroyablement belle mais triste, chargée d'une lourde amertume, d'une nostalgie poignante. Une musique qui parle d'amour mais à l'imparfait, exprimant le regret et la perte plus que la joie et le plaisir. Intrigué, vous contournez un éperon de roche pour découvrir un feu, celui d'un homme assis en tailleur occupé à jouer. L'inconnu est de taille médiocre, le teint mat, les cheveux noirs et sa physionomie révèle l'homme du désert. Frileusement enveloppé dans une cape de laine, il semble perdu dans sa musique et forme une silhouette mélancolique, ainsi occupé à jouer sous la lune. En tous cas, l'inconnu ne semble pas avoir détecté votre présence et paraît inoffensif, malgré le poignard recourbé passé à sa ceinture dans un fourreau d'argent travaillé. Qui est donc ce musicien inattendu et que fait-il ici, seul ?

Voulez-vous aborder cet homme ? Dans ce cas, rendez-vous au [188](#).

Ou préférez-vous vous éloigner et installer votre propre bivouac plus loin (rendez-vous au [156](#)).

45

- Va avec Taïta petit, j'attendrai ici que vous veniez me chercher, décide Enoshk.

Vous serrez brièvement la main du géant tandis que Taïta va sonner. Un son grave et mélancolique résonne étrangement sur les étendues sauvages. Rien, personne. Vous sursautez soudain devant un large bac à fond plat, à la rambarde de bois peint qui semble surgi de nulle part. Une silhouette solitaire s'y tient, appuyée à une longue gaffe, enveloppée dans une ample robe rouge au capuchon soigneusement rabattu. A vos côtés, Suarra grogne d'un air menaçant, le poil hérissé et vous la calmez d'une caresse. Taïta tend sa perle au passeur silencieux et vous donnez la vôtre, montrant du menton Suarra, l'air interrogateur. Sans mot dire, l'inconnu hoche la tête avant de s'écarter pour vous laisser monter. Une fois installés, le nautonnier pousse sur sa gaffe et votre embarcation avance lentement, comme dans un rêve, sur les eaux vitreuses. Posté à l'avant, le bras passé autour de Suarra assise à côté de vous, vous regardez approcher Eshatta, vous sentant plus fébrile et fatigué que jamais. Vous voici arrivés au pied du plateau, sur une anse de sable rose. Un escalier taillé dans la roche rouge mène au sommet. Une fois à terre, vous voyez tout tourner et vous crispez sous une douleur violente qui vous plie en deux, comme un coup de poignard. Taïta vous prend par le bras :

- Tiens bon, nous y sommes. Encore un dernier effort.

Vous secouez la tête, incapable d'avancer d'un pas, vidé de vos forces comme une outre percée et votre compagnon vous fait asseoir sur les marches. Tout tourne, le monde semble danser devant vos yeux. Pas ici, pas maintenant, si près du but... La douleur se propage, vous tremblez violemment et chaque inspiration est un terrible effort.

S'il vous reste une dose de poudres, rendez-vous au [165](#).

Si un Djinn vous a remis un flacon d'or et que vous ne l'avez pas encore utilisé, rendez-vous au [244](#).

Si vous n'avez rien de tout cela, rendez-vous au [408](#).

46

Vous voilà marchant aux côtés de la poétesse, tenant son cheval par la bride. Blotti dans ses bras, l'enfant vous dévisage en silence, ses grands yeux noirs dévorés de curiosité.

- Ton fils donc ? demandez-vous.

- Oui. Un roi noir m'aima autrefois et me fît cet enfant. Ce qui n'était pas au goût de ses femmes... L'une d'elles se vengea en introduisant des serpents dans sa maison, dans sa chambre, jusque dans sa couche. Des vipères, des aspics et des Ambas noirs... Tombant des poutres du plafond, se lovant dans ses coussins... Je dû alors fuir avec mon fils pour le protéger d'un sort funeste.

Le paysage défile, immuable, écrasé de chaleur. Bientôt, le crépuscule s'installe, embrasant le ciel de pourpre sombre et de feu rose comme un gigantesque incendie. La silhouette des grands acacias se découpe, noire, sur le rose enflammé du ciel tandis que des centaines d'oiseaux s'envolent, nuée au bruissement assourdissant.

- Ha, nous voici rendus...

Un vaste campement de peaux et de toiles, des feux, des silhouettes qui vont et viennent. Les lueurs des feux éclairent la nuit d'un éclat fantastique, projetant leur lumière mouvante sur les tentes. Des enclos où paissent des chevaux, des guerriers assemblés autour des foyers, le roulement sourd et régulier des tambours... Bien que vos cheveux et votre barbe aient poussé au fil des jours, votre coeur bat la chamade de peur d'être reconnu et vous resserrez le tissu qui voile votre visage. A l'entrée du campement, deux Avars vous arrêtent mais accueillent Kalinka avec bienveillance et, à votre surprise, ne posent pas de questions à votre sujet. La poétesse semble connue et appréciée, de nombreux hommes-lions la saluent et s'écartent pour la laisser passer. De votre côté, vous restez sur le qui-vive, les sens en alerte : vous voici au sein de vos ennemis, de ceux qui ont massacré les paisibles Osamans. Des cris, des images, vous reviennent en mémoire, l'odeur du sang, la fumée... Un grand pavillon rouge, assez vaste pour accueillir cinquante guerriers, éclairé par des lampes de verre coloré qui projettent des myriades de couleurs dansantes sur les parois... A l'entrée, deux gardes vous demandent de leur remettre vos armes et ceci n'est pas négociable, il vous faut obtempérer. De nombreux Avars sont là, assis sur des nattes, buvant, mangeant et bavardant. Votre regard se pose alors sur celui qui occupe le fond de la pièce, assis sur un siège bas incrusté d'ivoire, auréolé d'une crinière couleur feu et un voile rouge passe devant vos yeux... Kosh ! A ses côtés se trouve son jumeau, Kessali, et un peu en retrait, un autre homme-lion, plus jeune mais la crinière rouge également et affichant une ressemblance certaine avec le maître des lieux... Ce dernier lève sa coupe de terre peinte en saluant Kalinka :

- Bienvenue à toi Poétesse ! Tu sembles bien te porter de même que ton jeune garçon. Mon frère et ma moitié, Kessali, ainsi que mon jeune fils Keshan te saluent. Mais qui est donc cet homme voilé au regard brûlant qui t'accompagne ?

Les conversations se sont tues, le silence est tombé et toutes les têtes pivotent vers vous...

Vous pouvez prétendre être le seul survivant d'une caravane attaquée par des pillards et demandant l'hospitalité pour la nuit. Dans ce cas, rendez-vous au [283](#).

Vous pouvez également répondre être porteur d'un message important pour le maître des Avars et lui seul (rendez-vous au [186](#)).

47

Votre interlocuteur ne tarde pas à doucher vos espoirs d'un geste de la main :

- Assez petit ! Je ne sais ce que cette vieille guenille d'Azra t'a promis mais tu ne me feras pas changer d'avis. Il me paiera ce qu'il me doit ou il ne verra pas la prochaine lune se lever. Laisse-moi maintenant. Contrarié, vous vous détournez, regardant autour de vous avec incertitude.

Vous pouvez rester un moment à la fête si vous le désirez (rendez-vous au [297](#)).

Sinon, il est préférable de quitter cet endroit au plus vite. Vous vous dirigez donc vers l'escalier de pierre où ne se trouve plus qu'une sentinelle, occupée à satisfaire un besoin naturel. Vous vous faufilez et rejoignez sans encombre le tunnel creusé dans la roche, puis la porte secrète. Il vous faut peu de temps pour dérouler l'échelle de corde, descendre et vous retrouver sur la piste au pied de la falaise.

Rendez-vous au [146](#).

48

L'homme-lion se débat furieusement mais ne parvient pas à se libérer. Un brouillard rouge, brûlant, passe dans votre cerveau, un sourire farouche éclaire votre visage alors que vous accentuez votre pression. Votre voile s'est détaché et la stupéfaction emplit les yeux d'ambre de votre adversaire alors qu'il vous reconnaît enfin.

- Regarde-moi Kosh ! Regarde-moi et meurs ! Meurs de ma main ! murmurez-vous entre vos dents serrées.

Une lueur de panique passe cette fois dans le regard du maître des Avars, ses mouvements se font plus faibles, plus désordonnés tandis que vous l'étranglez lentement, sentant sa vie fuir entre vos doigts aux jointures bleuies. Des mouvements qui se transforment en spasmes, chaotiques, un grognement qui devient feulement puis râle avant que le corps souple ne s'immobilise enfin. Vous vous redressez et vous écartez, titubant, pris de vertige, les oreilles bourdonnantes... Mort. Il est mort. Combien de temps restez-vous ainsi, dressé au-dessus de lui, à contempler son cadavre aux yeux ouverts ? Vous ne le saurez jamais. Mais la réalité vous rattrape bientôt : des voix, du mouvement, des gens approchent... On a dû entendre le bruit de la lutte... Saisissant la dague passée au flanc de votre victime, vous déchirez la grande paroi de toile et fuyez dans la nuit.

Rendez-vous au [89](#).

49

Vous démenant comme un beau diable, vous parvenez au bout d'un moment à vous redresser et regardez autour de vous : les tentes achèvent de se consumer, vous soufflant au visage l'odeur du sang et de la fumée.

- Que s'est-il passé ? Qui es-tu ?

Vous vous retournez, surpris. Devant vous se tient un noble vieillard, sa peau mate veinée de bleu, la barbe teinte au henné. Drapé d'une robe blanche, les chevilles cerclées d'ivoire, il prend appui sur une canne, une besace en peau de chèvre passée en bandoulière autour de son torse maigre. Sur son front est peint le triangle bleu renversé, le désignant comme un sage, homme de science et chamane. L'inconnu regarde autour de lui avec stupeur, se parlant à lui-même :

- J'ai vu la fumée, entendu les cris... Ils n'ont épargné personne, ils avaient prévenu Osama, le menaçant de tout détruire s'il ne leur fournissait pas une dizaine de jeunes gens en tribut. Ils ont tenu parole... Je l'avais mis en garde, je lui avais dit d'aller se réfugier sur les hauts plateaux mais il n'a rien voulu entendre...

Le vieil homme relève alors la tête :

- J'ai nom Akram et suis homme de science. J'étais au loin, parti il y a cinq lunes récolter herbes et plantes en bordure du désert. Et toi, tu es le guerrier qu'ils ont ramené, inconscient, le matin de mon départ n'est-ce pas ? Attends, je vais te détacher.

Enfin libre, vous massez vos poignets et chevilles tandis que le vieillard regarde autour de lui avec amertume.

- Il ne faut pas rester ici jeune Bekti, les maladies et les charognards ne vont guère tarder. Viens, éloignons-nous.

- Hélas homme de science, tout est fini pour moi également, répondez-vous avant d'expliquer à votre interlocuteur ce qui s'est passé.

L'homme hoche la tête avant de poser sa main osseuse et tatouée sur votre épaule :

- Ne désespère pas jeune homme, si les dieux t'ont épargné, ce n'est pas en vain et il t'appartiendra peut-être de venger tous ces gens. J'ai le moyen de ralentir le poison qui coule en tes veines à défaut de t'en guérir. Viens, partons, il nous faut aviser.

Si vous possédiez un glaive de Méroé, rendez-vous au [120](#).

Si vous avez laissé un groupe de femmes cachées en bordure du camp, rendez-vous au [136](#). Dans le cas contraire, il ne vous reste qu'à suivre le vieil homme. Rendez-vous au [246](#).

50

Au matin, Enoshk est en train d'effacer toutes traces de son bivouac lorsque vous vous réveillez. Il vous salue d'un sourire tout en vaquant à sa tâche et vous restez assis, regardant le paysage émerger doucement dans la lumière, déjà vive. Le soleil vous chauffe le dos et vous vous étirez longuement... avant de vous plier brusquement en deux, comme si une lame chauffée à blanc vous transperçait le ventre. Vous restez un moment courbé, serrant les dents, tandis que la douleur s'estompe lentement. Le poison...

- Tout va bien mon garçon ?

- Oui, c'est juste une crampe, je me suis étiré trop brusquement...

Quelques minutes plus tard, vous vous saluez, chacun reprenant sa route, lui descendant vers la vallée, vous montant vers les hauts plateaux. Alors que le géant agite la main, vous faites de même avant d'entamer la montée des larges marches. En dépit du temps qui vous est compté et de vos angoisses, l'optimisme et l'émerveillement de la jeunesse vous remplissent d'excitation. Jamais, en écoutant les récits des anciens de votre peuple, vous n'auriez imaginé un jour arpenter ces endroits inconnus. L'Alshaya est toujours visible mais en mauvais état : par endroits, les larges dalles de pierre rouge sont fendues et brisées. A d'autres moments, ce n'est plus qu'un tracé grossier aux contours indistincts. Pestant contre le rabat de votre sacoche qui ferme mal, vous poursuivez votre route. Une heure plus tard, c'est un spectacle à couper le souffle qui se dévoile devant vous... Légèrement en contrebas se déploie un vaste lac aux eaux scintillantes, les rives bordées d'ajoncs et de roseaux. Un lac « suspendu » qui emplit une immense cuvette naturelle, creusée à flanc de montage, entre ciel et terre. Émerveillé, vous laissez votre regard s'emplir de cette vue impressionnante et mettant votre main en visière, vous discernez un groupe de huttes et de maisons de roseaux. Il vous semble même voir des embarcations se balancer doucement devant. Que diraient vos frères Bektis devant tant d'eau déployée, dans votre désert natal où l'on s'égorge pour la moindre gorgée du précieux liquide...

En attendant, ce lac suspendu vous barre la route et vous n'avez que deux possibilités :

Vous pouvez descendre au village, tenter de trouver une embarcation et ainsi traverser cette vaste étendue (rendez-vous au [2](#)).

Sinon, vous pouvez contourner cette dernière en continuant à monter vers les hauteurs avant de redescendre. Dans ce cas, rendez-vous au [174](#).

51

Le filet retombe, vous emprisonnant tel un insecte captif mais les épaisses mailles d'herbes tressées ne peuvent résister au tranchant acéré de votre lame. Rejetant le filet avec mépris, vous vous campez sur vos jambes, arme au poing, tandis que l'un des hommes- lions se détache et fonce sur vous au galop. Au dernier moment, vous tordant d'un mouvement souple sur le côté, vous évitez sa charge trop hâtive, sa sagaie passe en sifflant au-dessus de votre tête et vous lui transpercez la poitrine de votre arme, lui ouvrant le cœur en deux. Emporté par son élan, l'Avar bascule de selle et vient rouler dans la poussière avant de s'immobiliser, les yeux encore ouverts. Vous dégagez votre arme d'un geste brusque et vous retournez juste à temps pour faire face à son camarade qui brandit sa sagaie, le visage déformé par la haine.

Ce dernier frappe avec un 5 minimum, sa sagaie à la large lame passée au feu occasionne + 2 points de blessures supplémentaires et son grand bouclier ovale lui permet de retrancher 1 point de blessure. La créature est dotée de 19 points de vie. Vous frappez le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [269](#).

52

Au visage fermé du brigand, vous comprenez tout de suite ne pas l'avoir convaincu.

- Tu n'es pas vraiment clair mon gars. Tu vas nous donner ton arme et venir avec nous pour t'expliquer.

Vous avez un mouvement de recul devant les lances pointées sur vous mais il vous est impossible de vous enfuir, les hommes vous encerclent, brandissant leurs armes. Et leur chef tient en main un petit sifflet en os, passé à son cou par un lien de cuir, prêt à appeler des renforts. Avec amertume, vous les laissez vous désarmer et vous entraînent vers le campement, vers la grande tente centrale. La grande tente dont on écarte bientôt le rabat pour vous faire entrer. Et vous ouvrez de grands yeux devant le spectacle qui s'offre à vous...

Rendez-vous au [148](#).

53

Vous avez lancé votre réponse avec assurance et sur un air faussement dépité, ce qui fait rire l'assistance. Auro lui-même sourit et s'écrie :

- Nous allons remédier à cela ! Ivanos, sers donc à boire à ce jeune mâle !

Le colosse nu aux cheveux noirs et bouclés s'approche, cruchon et coupe en main, accompagné de plaisanteries salaces. Il emplit sa coupe et vous la tend, l'air moqueur et les yeux embrumés par l'alcool. Jouant le jeu, vous la levez à la santé d'Auro et tous vous imitent bruyamment. L'instant suivant, la fête reprend et l'on se désintéresse de vous. Discrètement, vous quittez les lieux, passant devant un gaillard occupé à besogner sa partenaire contre un pilier au milieu des rires gras et des encouragements orduriers des autres. Mieux vaut ne pas vous attarder ici, l'endroit est trop dangereux. De retour vers l'escalier, vous constatez avec soulagement qu'il n'y a plus qu'une sentinelle et l'homme s'est éloigné pour satisfaire un besoin naturel. Vous quittez donc la vallée sans difficulté, retrouvez le long couloir taillé dans la roche et la porte secrète. Il vous faut peu de temps pour dérouler l'échelle de corde, descendre et reprendre votre chemin, avec l'impression d'avoir quitté le trou d'un serpent...

Rendez-vous au [146](#).

54

L'escalade est courte mais épuisante et c'est en nage que vous prenez pied sur une corniche étroite. Il y a juste la place pour une personne et devant vous, c'est bien une porte qui se dessine. Une porte habilement installée, de façon à ne pas être vue d'en bas, vu l'angle de la falaise. Si elle n'était pas mal refermée, vous ne l'auriez jamais remarquée. Vous poussez le panneau et découvrez un long couloir taillé dans la roche et semblant traverser la falaise sur une assez longue distance. Près de la porte, vous apercevez une couche sommaire posée au sol de même qu'une lampe, une gourde et les restes d'un repas. Nul doute que l'inconnu trouvé chez Vinshko venait d'ici. Un gardien ou un portier peut-être ? Chargé de veiller sur cette entrée et d'en dérouler l'échelle. Mais pour qui ? Où conduit ce passage ?

Vous pouvez répondre à cette question en suivant ce couloir (rendez-vous au [201](#)).

Sinon, vous redescendez et reprenez votre route. Rendez-vous au [400](#).

55

Le réveil est difficile, vous n'êtes pas bien. Votre ventre est douloureux et vous avez du mal à respirer. Vous vous reposez un long moment, Suarra contre vous, sous le regard inquiet de vos compagnons.

- Tout va bien, ça va aller, les rassurez-vous avec un sourire crispé.

- Tiens bon mon garçon, vous encourage Taïta en vous prenant la main. Dès que nous aurons traversé le désert qui chante, nous serons à Eshatta.

Le désert qui chante... C'est ainsi que l'on nomme l'étendue de sable qui se déploie devant vous un peu plus tard. Ce surnom vient du sifflement du vent, permanent, et qui laisse comme un murmure sur les dunes. Bien que vous souriez à la vue de ce paysage familier, vous vous sentez incroyablement fatigué.

Taïta se veut pourtant rassurant :

- Eshatta n'est plus très loin.

- Alors allons-y, murmurez-vous.

Au fil des heures, le vent devient de plus en plus violent, tourbillonne, siffle et brûle, chargé de sable, brouillant les sens. Vous nouez un foulard autour du mufler de Suarra mais la panthère renâcle, grogne et secoue la tête, tentant de l'enlever à coups de pattes maladroits malgré vos remontrances. Bientôt, c'est Taïta qui peine à suivre. Enoshk se penche alors vers lui :

- Tes courtes jambes ne te soutiennent plus petit scribe. Je vais te porter.

Joignant le geste à la parole, le géant soulève le nain sans efforts pour le porter dans ses bras comme un enfant, ignorant les jurons furieux du petit scribe qui fulmine et tempête avant de céder, de guerre lasse, sans cesser de grommeler. Alors que le jour est bien avancé, le vent s'apaise soudain et dévoile le spectacle inattendu d'une oasis lovée entre les dunes, bordée de végétation et d'une sorte de petit monastère de pierre et de briques ocre.

- Le monastère d'Abombi, annonce Taïta. Les prêtres qui y vivent sont hospitaliers, les dieux soient loués, nous allons pouvoir enfin nous reposer.

Au même moment, une crampe violente vous tord le ventre et vous serrez les dents.

Si vous voulez continuer sans perdre de temps, rendez-vous au [187](#).

Si vous jugez nécessaire de faire halte, rendez-vous au [159](#).

56

Le réveil est presque comparable à celui du début de votre aventure, doublé d'un soulagement immense. Tout ceci n'était-il qu'un rêve ? Etes-vous au campement des Osaman, la douce Yali va-t-elle apparaître, fraîche et souriante ? Un corps massif et chaud contre le vôtre, une langue râpeuse vous léchant la main avec insistance... Décor, objets et êtres vivants reprennent progressivement leurs contours. Vous reposez sur une vaste couche basse, Suarra allongée à vos côtés, continuant de vous lécher la main. Epais murs de pierre rose, ornés de grands masques de bois peint qui semblent vous observer de manière étrange... Odeur d'amande, d'huile de rose et de plantes médicinales... Un plafond circulaire et peint, décoré d'une ronde de personnages et de symboles ésotériques, de signes mystérieux et indéchiffrables... Une représentation céleste où les personnages à genoux semblent entourer et soutenir planètes, soleils et constellations, comme un corps de ballet. Des personnages semblables à ceux peints sur les murs de la grotte d'Akram.

- Les Enfants du Désordre et de l'Harmonie. Il faut, pour vaincre la maladie, leur faire enfanter l'Equilibre.

Celui qui a parlé d'une voix grave et profonde n'est pas Taïta, debout près de vous et vous tenant la main, ni Enoshk, assis au bord du lit et souriant. L'inconnu est grand et mince, la peau noire comme l'ébène, un haut front d'intellectuel, les traits fins et ouverts, drapé dans une ample robe bleue rehaussée de bijoux en ivoire. Il tient en main un masque de bois couvert de feuilles d'or représentant un soleil et vous sourit.

- Je suis Omoro, autrefois de Shamanka et tu es en ma maison. Sois rassuré, tu es sauvé, je te l'assure. Le mal n'est définitivement plus en toi. Es-tu satisfait, mon fidèle serviteur ?

- Puisse-tu vivre éternellement mon maître, répond Taïta avec un sourire.

Guéri. Vous êtes guéri... Vous avez réussi. Il vous faut de longues minutes pour réaliser ce qu'impliquent vraiment ces paroles, avant d'éclater d'un rire nerveux, irréprensible, qui fait sourire vos compagnons tandis que l'émotion vous submerge.

Rendez-vous au [15](#).

57

Les femmes ont terminé et l'on n'attendait plus que vous. Votre petit groupe se met bientôt en route et, comme à l'aller, Yali s'arrange pour être à vos côtés, son récipient plein sous le bras. Derrière vous, vous pouvez entendre les chuchotements et gloussements de ses compagnes mais la jeune femme ne semble pas y prêter attention. Après avoir hésité, le cœur battant, vous prenez doucement sa main dans la vôtre, vous attendant à un mouvement de recul, un regard offusqué, blessé peut-être... Mais l'instant de surprise passé, la jeune femme ne retire pas sa main avant de détourner la tête, une légère rougeur aux joues. La matinée est bien avancée maintenant et le soleil haut dans le ciel.

Rendez-vous au [226](#).

58

Au lever du jour, vous voici prêt. Vous avez dormi d'un sommeil profond et sans rêves (lancez un dé et ajoutez le résultat obtenu à votre total de points de vie), vous vous sentez étrangement « normal » mais il ne faut pas s'y fier : le mal est là, en vous. Akram vous a remis une besace emplie de nourriture, une gourde pleine et surtout une petite sacoche de cuir de buffle où il a rangé ses poudres après vous avoir montré comment les mélanger et les préparer. Elles vous permettront de retarder les effets du poison. Un certain temps...

Notez que vous possédez cinq doses de ces poudres.

Au cas où vous n'auriez pas d'arme, Akram vous remet l'épée de métal de son père, arme qui vous permettra d'occasionner + 3 points de blessure supplémentaires. Il vous faudra faire un 5 minimum pour

toucher votre adversaire. Si vous avez une arme moins performante en votre possession, vous pouvez bien entendu l'échanger contre celle-ci.

Le vieil homme prend alors vos mains dans les siennes tandis vous le remerciez pour son aide. Un dernier sourire et vous voilà en route, vers... l'inconnu. Au fil des heures, le soleil monte dans le ciel, une lumière éclatante souligne d'un trait net chaque détail du paysage. Ce dernier change progressivement : le sable s'efface, le sol monte en pente douce, la végétation apparaît, des buissons d'encens, des arbres bas aux feuilles épineuses, des arbustes. Bruit des insectes comme des voix chuchotées, odeur de miel et de citron... Votre progression se poursuit pendant que le sol s'élève régulièrement. Alors que l'après-midi décline, vous faites halte, ouvrant de grands yeux : devant vous apparaissent de larges degrés de pierre rouge, lisses et usés, qui montent vers les hauts plateaux et les falaises. De chaque côté de la première marche se trouve un monolithe gravé, dressé vers le ciel, brûlé par le soleil, érodé par les vents et le passage des siècles. L'Alshaya !

Les ombres s'allongent, la chaleur diminue, la nuit ne va pas tarder. Le temps de ramasser du bois, le ciel s'est tendu d'un velours bleu sombre piqué d'étoiles et l'éclat de la lune blanchit les broussailles. Vous vous asseyez avec un soupir et puisez dans vos provisions avant de rester un long moment à regarder danser les étincelles du feu. Les vôtres s'inquiètent-ils de votre sort ? Vous croient-ils mort, n'étant pas revenu ? Jamais vous ne vous êtes si éloigné des terres de votre clan, c'est la première fois que vous quittez votre désert natal. Curiosité, excitation et appréhension se mêlent. Combien de jours, d'heures peut-être, vous restent-il à vivre ? Yali... Son doux visage apaise votre angoisse mais son sourire et son souvenir vous hantent... Alors que vous levez la tête, vous sursautez : une lueur là-haut, au-delà des grandes marches de pierre, dans la pénombre améthyste... Pas de doute, c'est un feu, il y a quelqu'un là-bas.

Si vous voulez aller jeter un œil à ce mystérieux bivouac, rendez-vous au [213](#).

Dans le cas contraire, il ne vous reste plus qu'à vous installer pour la nuit (rendez-vous au [100](#)).

59

Vous parvenez à garder votre équilibre et faites bientôt halte à nouveau, totalement désorienté. Le grondement du tonnerre résonne, amplifié en un écho fantastique qui semble provenir de partout et nulle part. La pluie, cet élément si étranger à votre désert natal, crépète et ruisselle au-dehors, sans discontinuer. Vous reprenez votre progression, suivi par votre panthère. Bientôt, le tunnel que vous suiviez débouche sur une caverne immense dont la voûte se perd haut dans les ténèbres. Stupéfait, vous laissez votre regard errer sur les parois ornées d'une mousse phosphorescente qui baigne l'ensemble d'un éclat étrange et spectral. Vous n'avez cependant guère le temps de vous étonner car des éclats de voix vous parviennent, le cliquetis du métal, le martèlement de pieds bottés... Embusqué derrière une imposante formation rocheuse, gardant votre panthère contre vous, vous voyez surgir tout un groupe d'hommes en armes. Ils sont nombreux, les traits tirés, leurs manteaux en cuir de buffle lourds de pluie... Des hommes grands et minces, le teint mat et le profil dur, l'air maussade et taciturne... Plissant les yeux, vous discernez derrière eux une longue file de captifs liés par des cordes, certains titubant de fatigue et portant la marque du fouet. Des marchands d'esclaves, sans aucun doute. Surpris par l'orage, ils auront trouvé refuge ici. Ils ne tardent pas à s'installer, parquant les captifs dans un coin, allumant un feu, ouvrant sacs et sacoches... L'un d'eux, leur chef visiblement, donne un ordre à l'un de ses hommes :

- Merap, rejoins l'entrée et prend le premier tour de garde auprès des chevaux.

Avec un soupir, le nommé Merap passe son bouclier et son casque avant de se diriger vers le tunnel. Ses compagnons se restaurent, s'allongent et se déchaussent... Des provisions et des outres passent de mains en mains... La lueur du feu projette des ombres démesurées, semblant danser sur les parois. Contre vous, votre panthère feule doucement et vous la calmez d'une caresse. Au-dehors, l'orage gronde toujours.

Vous pouvez vous présenter à ces hommes si vous le voulez (rendez-vous au [160](#)).

Si vous jugez préférable de rester où vous êtes, rendez-vous au [110](#).

60

Le regard d'Auro se fixe soudain sur votre arme et ses yeux se dilatent de surprise :

- Une lame des seigneurs de Méroé ! Diable, comment as-tu obtenu une telle arme mon garçon ?

Vous saisissez l'occasion :

- Je l'ai volée. J'ai tué son propriétaire pour la lui prendre, mentez-vous.

Un murmure parcourt l'assemblée et Auro se redresse sur sa couche, visiblement impressionné :

- Hé bien, un bel exploit pour quelqu'un d'aussi jeune que toi ! Tu mérites bien ta place parmi nous.

Ivanos, sers donc notre frère !

Le colosse nu aux cheveux noirs et bouclés s'approche, cruchon et coupe en main. Il emplit sa coupe et vous la tend, les yeux embrumés par l'alcool. Jouant le jeu, vous la levez à la santé d'Auro et tous vous imitent bruyamment. L'instant suivant, la fête reprend, la tension qui vibrait comme un air d'orage a disparu et l'on se désintéresse de vous. Discrètement, vous quittez les lieux, passant devant un groupe d'hommes ivres en train de danser, bras autour des épaules et enjambant les corps étendus, sous les rires des autres. Mieux vaut ne pas vous attarder, l'endroit est trop dangereux, vous l'avez déjà échappé belle. De retour vers l'escalier, vous constatez avec soulagement qu'il n'y a plus qu'une sentinelle et l'homme s'est éloigné pour satisfaire un besoin naturel. Vous quittez donc la vallée sans difficulté, retrouvez le long couloir taillé dans la roche et la porte secrète. Il vous faut peu de temps pour dérouler l'échelle de corde, descendre et reprendre votre chemin, avec l'impression d'avoir quitté le trou d'un serpent...

Rendez-vous au [146](#).

61

Vous vous jetez sur le côté et, au passage, enfoncez votre torche improvisée dans la gueule de l'animal. Ce dernier part en arrière en hurlant, le poil enflammé. Au même moment, un grondement retentit et une forme souple, massive et sombre jaillit et fond sur les autres canidés. La panthère noire ! Saisissant un des chiens par le cou, elle lui rompt la nuque dans un craquement sinistre avant de se retourner vers les autres. Très vite, ces derniers détalent en couinant, laissant deux cadavres sur la piste. Encore sous le choc, vous vous redressez, tremblant nerveusement. La panthère est là, immobile et halète avec difficulté. Vous frémissez devant sa blessure, ses yeux brûlant de fièvre. Des yeux qui se referment tandis qu'elle s'allonge sur le sol, comme pour y mourir.

Rendez-vous au [389](#).

62

Vous vous approchez en silence, l'arme à la main, des Avars endormis. Leur respiration est régulière, leur corps immobile, baigné par la lueur de la lampe. Le cœur battant, vous soulevez le voile de résille et vous penchez au-dessus d'eux, levant votre arme. Vous hésitez, mal à l'aise : il n'est pas dans le code d'honneur des Bektis de frapper un ennemi dans son sommeil... Mais quel code d'honneur, n'avez-vous pas laissé tout cela derrière vous, au fil de votre périple ? Alors que vous hésitez, vous sentez la respiration d'une des créatures changer soudain, son mufler se froncer, sa main griffue se crisper... Et elle se redresse brusquement, poussant un cri, les yeux grands ouverts ! Sauvé par ses incroyables réflexes, l'Avar roule sur le côté au moment où vous abattez votre arme, qui s'enfonce là où il se trouvait un instant plus tôt, déchirant la soie tiède et épaisse. Les autres dormeurs bondissent avec un grognement furieux, dégainant

leurs lames. L'un d'eux frappe et son large poignard à manche d'ivoire vous transperce la poitrine, déchirant muscles et tissus, remontant jusqu'au cœur. Vous vous effondrez sur les coussins aspergés de sang et plusieurs autres poignards viennent mettre fin à votre existence, sous le regard encore stupéfait de leur maître. Était-ce Kosh ou Kessali ? Vous ne le saurez jamais.
Votre aventure s'achève ici.

63

- Non... Non... Noooooon !

Vous vous redressez brusquement, les yeux grands ouverts et le sang à la tête en un instant. Que s'est-il passé ? Haletant, couvert de chair de poule, vous regardez autour de vous : les arbres sont là, immobiles, dessinant leurs noires silhouettes sur le clair de lune. Un rêve ? Une menace plane sur cette vallée, quelque chose de terrible, non seulement pour le corps mais aussi pour l'esprit. Rassemblant fébrilement vos affaires, vous quittez rapidement les lieux, avec l'impression désagréable que l'ombre des branches s'étend à votre suite, comme pour vous agripper, vous retenir... Une fois en sécurité, vous trouvez de quoi faire du feu et la lueur des flammes vous rassure, semblant repousser les ténèbres. Alors que vous sentez la tension qui s'était emparé de vous retomber, un mouvement dans les hautes herbes vous met en alerte. Vous bondissez sur vos pieds, brandissant un branchage enflammé et le cœur battant, scrutant les ténèbres. Vous n'avez pas rêvé, vous avez bien senti un mouvement furtif, tout proche, dans les herbes hautes...

Si vous avez rencontré les Gardiens et que ces derniers vous aient laissé partir, rendez-vous au [418](#).

Sinon, si la veille au soir, vous avez soigné la panthère blessée, rendez-vous au [80](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [197](#).

64

Vous vous glissez sans bruit hors de la pièce, redoutant à tout moment d'être surpris mais les cinq hommes sont trop pris par leur conversation et ne détectent pas votre présence. Gagnant l'escalier à pas de loup, vous ne tardez pas à rejoindre le tunnel, puis la porte secrète. Il vous faut peu de temps pour dérouler l'échelle de corde et descendre avant de vous hâter à travers les rochers, mettant le plus de distance possible entre vous et le repaire des voleurs. Ce n'est qu'une fois assuré d'être hors d'atteinte que vous ralentissez le pas, poursuivant votre périple.

Rendez-vous au [294](#).

65

Rien à faire, ce damné quadrupède est trop effrayé et vous devez vous garer de ses coups de pattes et de sabots. Le temps vous presse et vous quittez rapidement l'enclos, vous enfonçant dans la nuit. Soudain, un cri sauvage retentit, rauque et vibrant de haine... Une silhouette se profile, noire sur fond de flammes, le

bras tendu vers vous, la crinière rouge feu... Le jeune Avar avec qui bavardait votre victime ! Il vous a vu ! Aussitôt, d'autres cris retentissent, des formes souples brandissant sagaies et poignards se détachent et font rapidement mouvement vers vous. Le coeur battant, vous accélérez l'allure, vous enfonçant à travers la brousse.

Si vous possédez l'arc de Mongo et souhaitez vous en servir, rendez-vous au [373](#).

Dans le cas contraire, lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total de furtivité, rendez-vous au [212](#). Si ce résultat est supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [344](#).

66

- Là, en-dessous ! Il est là !

Avec un juron, vous détalez le long de la faille. Derrière vous, le claquement des cordes retentit alors que les voleurs décochent leurs traits. Ces derniers viennent se briser sur le rocher derrière lequel vous avez trouvé refuge. Au même moment, un ordre sec retentit et, risquant un œil, vous apercevez Auro. Ce dernier se tient près du muret, entouré de ses hommes, un sourire mauvais aux lèvres :

- Jeune imbécile ! Tu crois nous avoir échappé ? Tu vas bientôt regretter de t'être réfugié ici ! J'ignore qui tu es et peu importe, tu ne seras bientôt plus un problème. Adieu !

Sur ces paroles, l'homme s'éloigne, suivi par ses spadassins. Une fois assuré qu'ils sont partis, vous longez le ravin, vous demandant pourquoi ils ont abandonné aussi facilement. Au bout de plusieurs minutes, il faut vous rendre à l'évidence : cette faille est bien plus longue que vous ne le pensiez, elle semble suivre tout le contour de la vallée... Enfer ! Une impasse. Devant vous se dresse la paroi des montagnes. Vous regardez autour de vous avec inquiétude, cherchant un moyen de sortir de cet endroit. C'est alors que vous remarquez quelque chose : des os répandus au sol, une carcasse autour de laquelle volent les mouches... En vous approchant, vous réalisez avec un frisson qu'il s'agit de restes humains. Une odeur fauve, animale, qui prend à la gorge... Vous vous retournez et bondissez en arrière devant la créature qui se découpe devant vous dans la lumière fauve. Un singe monstrueux, une sorte de gorille mais plus grand et plus fort que tous ces congénères. En un instant, vous notez la largeur des formidables épaules, le poitrail puissant et velu, les cuisses musclées... Le regard bestial et rouge sous le front bas et bombé, les crocs jaunes... Un singe mangeur de chair humaine, sûrement capturé dans la région des 1000 collines, là où se tient le culte dégénéré de Gorulga, le dieu gorille albinos... Alors que vous reculez, le coeur battant, le monstrueux anthropoïde s'avance d'une démarche lourde et simiesque...

Cette créature n'est pas très rapide, il lui faudra un 7 minimum pour vous toucher mais sa force est redoutable : ses poings énormes infligent + 4 points de blessure supplémentaires et sa grande vitalité lui confère 27 points de vie. Il frappe le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [257](#).

67

Impressionné, vous pénétrez dans le bois d'aloès. Vous savez ce que sont les arbres bien sûr mais c'est la première fois que vous en voyez autant. Plusieurs petits insectes et papillons de nuit volettent tout autour, grisés par leur parfum. Uneasure d'adobe, assez grande, au toit plat et pourvu d'une petite cheminée de briques... Un bourdonnement attire votre attention et vous découvrez avec surprise plusieurs ruches installées non loin, entourées d'abeilles qui virevoltent ici et là. Au pied des ruches, vous discernez dans l'obscurité des objets, des sortes d'encensoirs qui doivent servir à enfumer les insectes et les tenir éloignés. Vous faites quelques pas, personne... Vous enhardissant, vous ouvrez la porte qui n'est pas verrouillée : pénombre mauve, intérieur fruste, de la vaisselle d'argile, des poteries, une paillasse jonchée de

couvertures dans un coin... Il y a encore des braises dans l'âtre et une odeur de racines et de plantes amères flotte dans l'air. En attendant, la nuit est tombée et votre estomac se rappelle à votre bon souvenir...

Si vous décidez de faire halte ici, quitte à voir débarquer l'occupant des lieux à l'improviste, rendez-vous au [295](#).

Si vous préférez ne pas prendre de risques, vous vous éloignez pour vous installer plus loin (rendez-vous au [183](#)).

68

L'anaptis s'effondre et vous reculez, étourdi, assourdi par le fracas du combat. Vous apercevez Enoshk : le géant dresse sa formidable stature aspergée de sang, riant et blasphémant, portant des coups capables d'abattre de jeunes arbres. De son côté, Taïta recule, essoufflé, son coutelas rouge de sang à la main et couvrant Suarra. Bientôt, les assaillants battent en retraite, laissant de nombreux corps sur le sable. L'excitation du combat retombe, la douleur vous ramène à la réalité et vous vous laissez tomber sur le sol. Suarra vient se lover contre vous tandis que vous respirez profondément, adossé au muret, vos doigts gourds serrant votre arme. Taïta s'empresse d'ouvrir sa sacoche pour soigner vos blessures, superficielles heureusement. Enoshk s'est embusqué derrière le muret de briques sèches bordé de ronces, jetant un regard méfiant sur les dunes :

- Ces chiens vont se regrouper pour un second assaut, tôt ou tard. Il ne faut pas rester ici.
- Le monastère d'Abombi, répond Taïta en bandant votre avant-bras. Il n'est pas très loin, les prêtres qui y vivent sont hospitaliers et gens de grand savoir, nous pourrons nous réfugier auprès d'eux. Qu'y a-t-il, je t'ai fait mal ?

Vous secouez la tête, le visage crispé. Votre ventre est douloureux, vous ruisselez de sueur et une nausée monte lentement... Vous l'avez remarqué, ces derniers temps, des émotions trop fortes, des efforts trop violents, déclenchent ou amplifient les crises... Enoshk se penche vers vous, inquiet :

- Le garçon n'est pas bien, il faut partir d'ici. Regarde, le vent se lève, le sable couvrira notre fuite.

Aussitôt, vous quittez le puits fortifié et grâce aux dieux, vos poursuivants semblent avoir renoncé. Taïta vous guide à travers les dunes bordées d'arbustes et bientôt le vent s'apaise, dévoilant une oasis bordée de végétation et une sorte de petit monastère de pierre et de briques ocre dans la lumière de l'aube.

- Le monastère d'Abombi, annonce Taïta avec un sourire las.

Si vous voulez faire halte comme prévu, rendez-vous au [159](#).

Si vous préférez poursuivre sans perdre de temps, ce dernier vous étant compté, rendez-vous au [187](#).

69

Sans doute cette enfant n'est-elle pas habituée à voir un étranger en ces régions isolées mais, après une dernière hésitation, elle finit par vous rejoindre. La tenant par la main, vous prenez donc la route de son village et ce dernier apparaît bientôt dans la lumière rouge sombre du couchant. On dirait un repaire d'aigle, posé sur son promontoire... Quelques masures de pisé et de glaise, des enclos, des poules, de maigres chèvres des rocailles... Un chien efflanqué vous accueille en jappant bruyamment et les gens s'attroupent bientôt autour de vous. Si les Osamans vivaient simplement, ils ne manqueraient de rien, ce qui ne semble pas le cas ici... Les corps sont maigres, les joues creuses et les regards farouches. Des enfants mal nourris vous regardent passer, leurs grands yeux emplis de surprise, tenant la main usée par les travaux de leurs mères. Ces gens ont un physique osseux, les cheveux noirs et huileux, les yeux

légèrement en amande et le teint cuivré. Les farouches Yezids... Une peuplade ancienne, dispersée en de nombreux villages perdus dans ces montagnes, se faisant la guerre pour un lopin de terre, une femme, une insulte... Bientôt, un homme se détache du groupe, la fillette se précipite vers lui et se met à lui parler en un dialecte inconnu, vous désignant du doigt. L'homme hoche la tête, un sourire sévère éclairant son visage émacié :

- Tu es bon jeune homme. Ma fille m'a raconté comment tu es venu à son aide et je t'en remercie. Je suis Vinshko, le chef de ce village et t'offre volontiers l'hospitalité si tu le désires.

La nuit est tombée maintenant, froide et noire. Un vent aigre fait gémir et bruisser les broussailles.

Si vous acceptez l'offre qui vous est faite, rendez-vous au [167](#).

Si vous préférez votre compagnie à celle des autres, rendez-vous au [96](#).

70

- Quelle histoire en vérité ! s'exclame votre interlocuteur. Ces chiens d'Avars sont orgueilleux et considèrent Shamanka comme étant leur. Il n'y a que les seigneurs blancs de Méroé qui ont réussi à leur faire ravalier leur superbe et courber l'échine, je dois le reconnaître.

Le vieil Esseb semble réfléchir puis :

- En temps normal, nous n'accueillons personne au temple au-delà de la nuit mais ton geste généreux plaide en ta faveur et surtout ta quête. Si tu veux te reposer un peu, nous t'accordons exceptionnellement l'hospitalité jusqu'à demain.

Vous pouvez accepter cette offre afin de vous reposer un moment et ainsi passer la nuit au monastère.

Dans ce cas, rendez-vous au [436](#).

Si, le temps vous étant compté, vous préférez la décliner, rendez-vous au [329](#).

71

A gestes lents, vous écartez le rabat de toile rayée pour découvrir une scène inattendue : la pièce est visiblement une chambre, un flot de coussins est répandu au sol sur des tapis et des tissus aux couleurs vives, un grand coffre de bois peint trône dans un coin... Au centre de la chambre, un Avar est endormi et votre cœur bondit dans votre poitrine à sa vue : Kosh ! Un flot de souvenirs déferle alors dans votre tête, dont le massacre des Osamans, le sourire de Yali, les souffrances endurées... Un voile rouge passe devant vos yeux et vous secouez la tête, serrant les dents. Autour de lui, trois autres hommes-lions sont endormis, le corps peint, poignets et chevilles cerclés d'or, la tête auréolée de leur crinière déployée. Tous portent au côté, fixé à la hanche par une ceinture de cuir, un poignard à large lame. Leur poitrine s'élève et s'abaisse régulièrement, indiquant un sommeil tranquille. Kosh... Vous pourriez vous approcher en silence et plonger votre lame dans son cœur... Le temps que ses gardes se réveillent, comprennent et réagissent, vous aurez déjà fui... Alors que vous les observez dans la pénombre, frémissant de haine, un doute vous vient : est-ce Kosh... Ou son jumeau ? Les souvenirs vous reviennent et vous rappellent soudain l'existence de Kessali, le frère jumeau de votre ennemi. Peut-être est-ce lui qui repose là...

Si vous voulez poignarder l'Avar endormi, rendez-vous au [62](#).

Si vous préférez laisser retomber le tissu et vous diriger vers le fond du couloir, rendez-vous au [140](#).

72

Trop impatient pour attendre ici, coincé comme un rat, vous prenez le ravin dans l'autre sens et le suivez un moment pour finalement tomber sur... une impasse. Enfer, la faille s'arrête là, devant la paroi nue de la falaise. Avec un juron, vous vous apprêtez à faire demi-tour lorsqu'une odeur forte et animale vous met en alerte. Vous retournant, vous blêmissez devant la créature monstrueuse qui se tient devant vous, sa silhouette imposante se découpant dans la lumière blafarde... Un singe monstrueux, une sorte de gorille mais plus grand et plus fort que tous ces congénères. En un instant, vous notez la largeur des formidables épaules, le poitrail puissant et velu, les cuisses musclées... Le regard bestial et rouge sous le front bas et bombé, les crocs jaunes... Un singe mangeur de chair humaine, sûrement capturé dans la région des 1000 collines, là où se tient le culte dégénéré de Gorulga, le dieu gorille albinos... Alors que vous reculez, le cœur battant, le monstrueux anthropoïde s'avance, son ventre lourd creusé d'un frisson d'anticipation. Cette créature n'est pas très rapide, il lui faudra un 7 minimum pour vous toucher mais sa force est redoutable : ses poings énormes infligent + 4 points de blessure supplémentaires et sa grande vitalité lui confère 27 points de vie. Il frappe le premier. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [135](#).

73

Les chevaux ne bronchent pas et vous regardent approcher d'un air placide, l'œil à peine curieux. Le cœur battant, le front perlé de sueur, vous refermez votre main sur la poignée d'un glaive... Et vous vous figez en voyant un des baigneurs, le plus grand, se retourner soudain, sourcils froncés, dans votre direction. Immobile, vous sentez votre cœur s'accélérer et un frisson vous creuser le ventre.

- Olmec, que fais-tu ?
- J'ai cru entendre quelque chose... Là, dans les fourrés.
- Bah ! Tu as dû rêver, reprend l'un des baigneurs avant de soudain éclabousser le jeune géant en riant :
- Tiens, ça va te réveiller !
- Attends un peu, tu veux jouer à ça ?

Les trois inconnus reprennent leur jeu à grand renfort de rires et d'éclaboussures et vous reculez lentement puis, une fois éloigné, détalez à toutes jambes. Ce n'est qu'une fois certain d'être hors de vue que vous faites halte afin d'examiner votre prise. Jamais vous n'avez vu pareil ouvrage... Le glaive a une poignée en or, baguée d'un métal inconnu, la lame, large et courte mais acérée et mortelle, est taillée dans une pierre verte ressemblant à une émeraude. Une arme parfaitement équilibrée, forgée avec un art inconnu par un maître et dont la possession vous emplit de fierté. Par les dieux, vous vous sentiriez capable de conquérir un trône avec une telle lame ! Prudent, vous vous hâtez de rejoindre les autres. Justement, le groupe a terminé et l'on s'apprêtait à venir vous chercher. Vos compagnons restent surpris à la vue de votre arme mais ne posent pas de questions, les femmes se remettent en marche, pots et Calebasses pleins en équilibre sur la tête ou sous le bras. La chaleur monte, il est temps de rentrer avant les heures les plus brûlantes du jour.

Vous êtes désormais en possession d'une arme de Méroé, témoignage d'une civilisation supérieure et avancée. Cette arme inflige + 5 points de blessure supplémentaires et il vous suffira de faire 4 au minimum pour toucher un adversaire.

Rendez-vous au [226](#).

Vous vous concentrez sur la douleur, les yeux fermés, tentant de la visualiser, comme vous l'aviez fait dans la grotte d'Akram. Oui, elle est là... Vous la sentez s'agiter et se déployer dans vos entrailles... Elle est là, vous la voyez à nouveau, cette hydre noire... L'affronter, ne pas avoir peur... Vous vous focalisez sur cette image, respirant lentement, profondément. Elle va partir, elle va céder... Lentement, vous sentez la douleur décroître, refluer progressivement pour finalement disparaître, vous laissant fébrile, inondé de sueur mais certain d'avoir surmonté cette crise. Vous vous sentez bientôt mieux, suffisamment pour reprendre votre route.

En milieu de matinée, alors que vous commencez à désespérer, le ravin se termine enfin et, après avoir escaladé avec difficulté un amas de rochers et débois, vous poursuivez votre périple à travers les hauts-plateaux. Après les paysages déchiquetés, ce sol plat, cet espace ouvert bordé de touffes d'herbes et d'arbustes, est un vrai bonheur pour vos pieds fatigués. Malheureusement, il ne vous protège pas du vent qui siffle sans répit, faisant voler des poussières dorées et vous faisant mal à la tête. Aucune présence animale, excepté le cri rauque d'un grand oiseau noir qui vole, tout là-haut. L'Alshaya se poursuit, serpentant à travers les rochers et les arbustes, sous un ciel d'un bleu dur. En début d'après-midi, alors que vous vous reposez à l'ombre d'un aloès, le temps commence à changer... La lumière se voile, de lourds nuages noirs se massent sur les falaises... Alors que vous vous redressez, le tonnerre gronde au loin et un frisson vous parcourt : vous avez peur de l'orage, phénomène si inhabituel dans votre désert natal. Quelques minutes plus tard, la lueur d'un éclair zèbre le ciel, le tonnerre résonne, des singes s'enfuient, effrayés... Les premières gouttes tombent puis, sans prévenir, des trombes d'eau s'abattent avec violence. Brutalement plongé dans l'obscurité, courbé sous la violence de l'orage, vous avancez en titubant sur la piste détrempée, vos vêtements vous collant à la peau. Dieux, vous n'y voyez plus rien ! Le fracas est assourdissant, le blanc des éclairs aveuglant, l'eau vous coule dans les yeux... Vous progressez à l'aveuglette, désorienté, tentant de rester le long de l'Alshaya sous les masses nuageuses irritées... Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [346](#). Si le résultat est égal ou supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [292](#).

- Attention !

Alors que vous vous dégagez de votre adversaire, un de ses compagnons brandit sa lance. Le temps paraît se figer, toute votre vie défile à vive allure devant vos yeux avant que la sagaie de Mavunge ne transperce le guerrier, sa lame ressortant d'un pied de sa poitrine. Rompant le combat, vous fuyez alors tous les deux à travers les éboulis, poursuivis par les clameurs et les cris. Malgré tout, vous parvenez à les distancer et faites halte, essoufflés et encore sous le coup de la surprise : tout s'est passé si vite...

- Folie, folie que tout cela, murmure Mavunge en secouant la tête. Je ne m'entendais pas avec Shingane mais jamais je n'aurais pensé qu'il oserait...

- Tu m'as sauvé la vie, dites-vous.

Le noir ne répond pas, semblant perdu dans ses pensées. Il reste ainsi à contempler les montagnes, avant de respirer profondément et de demander :

- Qui es-tu et où vas-tu mon garçon ?

- Je suis en route pour Eshatta pour y rencontrer le seigneur Omoro.

Le guerrier hoche la tête :

- Je t'accompagne désormais, sinon il ne servirait à rien d'avoir tout perdu en venant à ton aide. Nous ferons donc route ensemble si tu veux bien.

Vous acceptez, promettant à Mavunge qu'une fois à Eshatta, vous demanderez à Omoro de le prendre sous sa protection et lui accorder un refuge.

- Il n'y a plus de refuge pour moi désormais mon garçon...

Ne sachant que répondre, vous vous remettez en route rapidement, vos poursuivants sont peut-être toujours sur vos traces.

Rendez-vous au [311](#).

76

Vous prenez sur votre droite, courant entre les tentes et les battements de votre cœur s'accélérent en voyant non loin l'escalier par lequel vous êtes arrivé. Et il n'est plus gardé, les sentinelles ont dû quitter leur poste pour aller voir ce qui se passait. Jetant un œil derrière vous, vous apercevez vos poursuivants avec à leur tête Auro en personne. Le roi des voleurs s'est équipé d'un arc, un carquois passé à sa hanche, il s'arrête pour encocher une flèche et vous met en joue... Il est encore loin mais semble sûr de lui. L'escalier est tout près, une grande tente est installée sur votre droite...

Si vous poursuivez votre course, rendez-vous au [250](#).

Si vous vous ruez dans la tente, rendez-vous au [268](#).

77

Vous ôtez vos bottes avec une grimace et vous adossez à un pilier, Suarra posant sa tête contre votre cuisse. Enoshk est debout, poings sur les hanches et regardant autour de lui avec une curiosité naïve, sa silhouette vibrante de force et de vie offrant un contraste saisissant avec le sombre décor. Dehors, la pluie tombe, chuinte et tambourine, têtue, obstinée. Impressionné par ce vaste bâtiment empli de silence et de ténèbres, vous laissez vagabonder vos pensées tandis que le sommeil descend sur vos paupières. L'esprit empli d'images fantasques et incohérentes, vous vous endormez sans même vous en rendre compte, comme une lampe que l'on souffle.

Au matin, la pluie a cessé et, réveillé par Suarra, vous vous étirez avec une grimace, frissonnant dans l'air humide. Il est temps de vous remettre en route. Prenant garde à ne pas glisser sur la roche mouillée et luisante, vous quittez la nécropole perdue dans ses brumes et ses souvenirs. Les heures qui suivent se déroulent sans incidents notables.

Rendez-vous au [187](#).

78

Curieux, vous avancez doucement et écartez les hauts papyrus pour découvrir une scène inattendue... Plus loin sur la rive se trouvent trois chevaux, musclés, le poitrail large, l'encolure épaisse, harnachés et sellés. A proximité sont disposées des armes, un carquois empli de flèches, une gourde, des vêtements et des sandales jetés avec insouciance. Et, dans l'eau jusqu'à mi-cuisses, trois hommes nus qui se rafraîchissent et s'amusent à s'éclabousser en riant. Leurs cheveux sont aussi sombres qu'une nuit sans lune mais leur peau est blanche comme l'ivoire même sous leur hâle. Grands et bien bâtis, jeunes et beaux, ils ne semblent occupés que d'eux-mêmes, s'éclaboussant avec de grands éclats de rire, tels de jeunes dieux insouciantes. Des hommes de Méroé ? Vous avez bien sûr entendu parler de cette puissante cité aux imposants remparts, située trois jours plus au nord, à Shamanka, au-delà des Montagnes Rouges. Et les vôtres n'ont pas manqué de vous mettre en garde... Méroé... Une cité très ancienne, où règne désormais une race étrangère, venue de très loin au nord il y a bien longtemps... Une race blanche d'hommes forts et déterminés. Ils sont venus après une longue marche pour se tailler un royaume en ces contrées,

asservissant les peuples noirs. Méroé, où les noirs sont considérés comme inférieurs, soumis à leurs maîtres à peau claire qui vivent dans leurs palais enclos de jardins... Oui, ce sont sûrement des hommes de la redoutable cité et c'est bien la première fois que vous en voyez, étonné de les trouver si loin au sud. Leurs traits sont clairement différents des peuples du désert ou des rares autres hommes blancs venus s'aventurer en ces terres et leur attitude témoigne de l'orgueil que donnent force et assurance. Un des trois se détache nettement du groupe : guère plus âgé que vous, il dépasse ses compagnons pourtant grands d'une bonne tête et arbore un physique impressionnant malgré son jeune âge. Pour l'instant, ils vous tournent le dos et votre regard s'allume à la vue de leurs armes posées à proximité. Jamais vous n'en avez vu de semblables... Flèches et lances semblent être d'or pur, leurs pointes taillées dans des pierres précieuses, émeraude, opale, agate... De même pour leurs épées courtes, magnifiquement ouvragées. Des armes à l'aspect redoutable, aux lames visiblement acérées et tranchantes comme un rasoir, clairement forgées de manière supérieure. Votre sang de guerrier ne fait qu'un tour à leur vue et vous jetez un œil aux trois inconnus : vous tournant le dos, ils continuent à se rafraîchir et à plaisanter, bavardant avec insouciance.

Si vous voulez tenter de dérober une de leurs armes, rendez-vous au [130](#).

Si vous préférez ne pas prendre de risques, vous éclipser et rejoindre les autres, rendez-vous au [57](#).

79

- Où vas-tu ? demande Taïta en levant la tête.

- Marcher un peu dehors, il fait trop chaud ici. Garde Suarra.

Vous quittez la chambre et longez le couloir avant de descendre les escaliers puis de gagner l'extérieur. La nuit est froide et noire, bien qu'emplie d'étoiles. Silence apaisant, seulement troublé par le bruissement léger du vent sur les dunes, comme un murmure... Les épaules drapées d'un châle, vous faites quelques pas dans la cour. Tiens, vous n'êtes pas le seul à ne pas dormir : vous voyez un jeune prêtre dans l'embrasement de la poterne sud, conversant à voix basse avec une silhouette imposante dont vous ne parvenez pas à discerner les traits. Alors que vous approchez, vous distinguez l'éclat sourd d'une lampe, une bourse pleine qui change de mains... Qu'est-ce que... Les deux hommes se retournent alors et la surprise se lit sur les traits du jeune prêtre.

Si vous avez déjà rencontré Auro, rendez-vous au [310](#).

Sinon, rendez-vous au [375](#).

80

La panthère... Vous saviez qu'elle reviendrait, vous en étiez sûr au fond de vous-même. Mais cette fois, c'est différent. L'animal s'avance et vient se coucher à vos pieds, sur le flanc, offrant sa blessure à votre vue. Le message est clair : avec des gestes lents et prudents, vous vous approchez et défaites le bandage. Ce dernier est tâché d'un peu de sang et de sécrétions mais l'odeur est saine, la chair a repris une coloration normale. Vous nettoyez soigneusement la plaie et l'animal se laisse faire, comme un matou docile. Une fois un bandage propre mis en place, il reste couché à côté de vous, tranquille. Frémissant d'excitation et d'appréhension, le cœur battant, vous posez doucement votre main sur lui, le caressant lentement. Le fauve grogne, visiblement satisfait. Avec un sourire, vous vous éloignez pour aller dormir, confiant. Au lever du jour, la panthère est toujours là, immobile. Vous lui déposez un morceau de viande qu'elle s'empresse de dévorer. Alors que vous vous remettez en route, vous la voyez se lever et vous emboîter le pas. Surpris, vous vous retournez : elle s'arrête et vous observe. Vous vous remettez en route, elle vous suit. A distance tout d'abord puis elle vient bientôt marcher à votre hauteur. Souriant, vous lui

grattez le crâne, elle frotte son mufle épais sur votre cuisse et vous poursuivez votre route avec votre nouvelle compagne.
Rendez-vous au [113](#).

81

Vous avez lancé votre réponse d'une voix mal assurée, hésitante, et une lueur de méfiance apparaît dans les yeux posés sur vous. Un silence menaçant plane sur l'assemblée et Auro vous fait signe d'approcher, sa voix ressemblant à du poison enrobé de miel :

- Qui es-tu donc mon garçon ? Une nouvelle recrue ? Je ne me souviens pas t'avoir déjà vu parmi nous. Approche...

De là où vous vous trouvez, vous pouvez apercevoir à quelques pas une des entrées de la vaste tente, une ouverture pratiquée dans la toile et relevée par des cordelettes, donnant sur l'extérieur. L'accès en est dégagé.

Si vous tentez de vous enfuir, rendez-vous au [28](#).

Si vous obéissez à Auro et le rejoignez, rendez-vous au [320](#).

82

- Enoshk, murmurez-vous, claquant des dents. Enoshk, ma sacoche... Les poudres...

Le géant fouille alors dans votre sacoche et en retire les différents flacons mais vous êtes trop faible pour en mélanger le contenu. Cramponné à Suarra comme un naufragé à son radeau, d'une voix faible, vous indiquez au géant comment procéder, comment diluer le mélange dans une certaine quantité d'eau...

Votre compagnon s'exécute et prépare le remède avant d'approcher une coupelle dans laquelle vous vous penchez pour boire. Le soulagement vient mais il vous semble anormalement faible, vous vous sentez toujours mal, exsangue, comme si votre énergie, votre essence même était drainée hors de votre corps. Les poudres ne suffiront pas cette fois...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de volonté, rendez-vous au [207](#). Si le résultat est égal ou supérieur à votre total de volonté, rendez-vous au [7](#).

83

Après avoir hésité, vous récupérez vos affaires, vous attendant à quelque traîtrise ou jeu pervers mais rien de tout cela. Auro s'est éloigné dans la nuit et, sans demander votre reste, vous faites de même. Quelques minutes plus tard, vous voici au pied de l'escalier où veille un homme en pourpoint, appuyé sur sa lance, une lampe à ses pieds. Sans faire de bruit, vous vous fondez dans l'obscurité. Au loin, une chouette hulule.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [133](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [332](#).

84

Votre route se poursuit et bientôt, vous quittez enfin ce dédale de gorges et ravines encaissées, ces sentiers abrupts. Devant vous se déploie maintenant une vaste perspective de vallées et hauts plateaux incendiés de soleil, parcourus de touffes d'herbes sèches et de fourrés épineux, sous un ciel d'un bleu métallique. Vous faites halte, étourdi par cet espace ouvert jusqu'à l'horizon, le vertige des montagnes, le ciel, la lumière... Ici et là, des particules et poussières dorées tourbillonnent dans le vent. Silence, solitude. Jamais vous n'auriez pensé découvrir un tel endroit, jamais vous n'auriez même soupçonné son existence. Ici, l'Alshaya est en meilleur état, une véritable route à nouveau et vous suivez donc les larges dalles de pierre rouge bordées de touffes d'herbes. A l'exception de quelques chèvres des rocailles qui vous regardent passer avec indifférence, vous êtes seul au monde. La journée s'écoule sans incidents et bientôt, une lumière fauve rase la terre rouge, des ombres mauves s'allongent, la température descend... Avec un soupir, vous vous installez du mieux que vous pouvez, allumez un feu et commencez à vous restaurer.

Rendez-vous au [92](#).

85

Vos poudres sont bien trop précieuses, qui sait si vous en aurez assez pour tenir bon jusqu'à Eshatta. Méfiant, vous reculez pour vous mettre à bonne distance de l'animal. Ce dernier reste immobile, les yeux clos, vous pourriez le croire mort sans son flanc qui se soulève et s'abaisse régulièrement. Vous veillez un moment, nerveux, la main sur votre arme, mais la fatigue de votre long périple est trop forte et vous finissez par vous endormir sans même vous en rendre compte. Au matin, vos premières pensées sont pour la panthère mais elle a disparu. Après une rapide collation, vous vous remettez en route alors qu'une clarté radieuse éclaire le monde.

Rendez-vous au [214](#).

86

Le mal... Visualiser le mal pour mieux le combattre. Au lieu de lutter contre la douleur, vous vous concentrez sur elle, respirant profondément, lentement. La bête... La bête est là, cette hydre noire qui s'agite dans vos entrailles, comme se frayant un chemin hors de votre corps. Ne pas avoir peur, l'affronter... Vous vous concentrez sur cette image, cette sensation, horrible, de quelque chose de vivant qui se déploie en vous. Alors que le temps semble s'être arrêté, vous sentez la douleur décroître enfin et vous accompagnez cette libération d'un long soupir, comme pour en expirer tous les miasmes. Exténué, vous vous laissez tomber dans l'herbe à plat ventre, tremblant nerveusement. Combien de temps restez-vous ainsi ? Longtemps sans doute car, lorsque vous vous redressez, l'horizon se colore de rouge et les ombres s'allongent. La crise est passée. Mal à l'aise, vous vous asseyez, le dos en appui contre un rocher, déglutissant avec difficulté (vous perdez 4 points de vie mais gagnez 1 point de volonté, même si cela vous fait dépasser votre total de départ).

Rendez-vous au [318](#).

87

Vous êtes accueilli par le groupe d'hommes avec une sympathie et une franchise qui vous étonnent encore. Ces gens sont d'une gentillesse rare en ces contrées désertiques et farouches où chaque tribu veille sur son territoire avec une jalousie féroce. Les vôtres seraient loin de réserver un tel accueil à un étranger, même blessé... Mais ici, vous avez été accepté depuis le premier jour, sans préjugés ni réticences. Et c'est avec un sourire chaleureux que vous acceptez les fruits secs, les figues et le raisin que l'on vous propose. Les femmes ont bientôt rempli leur tâche et les voici, revenant en portant sous le bras ou sur la tête leurs récipients pleins, fermés par des bouchons de feuillages. Vous décochez un large sourire à Yali et la jeune femme y répond, baissant modestement ses longs cils noirs, ce qui fait battre votre cœur un peu plus vite. La matinée est bien avancée maintenant, la chaleur monte et il est temps de se remettre en route. Rendez-vous au [226](#).

88

Au sortir des galeries, le ciel n'est qu'une immense toile blafarde emplie de couleurs explosives, illuminée par moments d'une lueur fantastique tandis que le tonnerre roule et gronde. A votre grand soulagement, l'orage cesse bientôt et l'Alshaya redescend enfin, les hauts plateaux majestueux prenant la forme de collines couvertes de caféiers, noyés dans la brume montant de la terre fumante. Taïta se révèle bon compagnon, sociable (voire même un peu bavard), incroyablement cultivé surtout. A la nuit tombée, le pygmée sort son matériel et écrit, inlassablement, courbé sur ses papiers à la lueur du feu alors que vous l'observez en silence, Suarra près de vous. Vous lui demandez ce qu'il écrit ainsi.

- Tout. Rien. Des poèmes, des mots dont j'apprécie la sonorité... Ce qui me passe par la tête, des impressions... J'essaie de traduire avec des mots ce que je ressens...

Vous lui demandez la signification des caractères tatoués sur son crâne au front bombé. La voix de votre compagnon se fait alors mélancolique :

- Ce sont les mots les plus beaux, les plus fous de ma langue natale, afin de ne jamais les oublier.

Au bout d'un moment, le pygmée relève la tête et vous fixe du regard.

- Tu ne sais pas lire n'est-ce pas ?

Vous secouez la tête de façon négative. Le petit scribe semble stupéfait.

- Mais comment fais-tu ? Comment fais-tu pour apprendre, pour transmettre ?

- Chez les Bektis, le savoir se transmet oralement et seuls nos sages savent lire et écrire, c'est là leur privilège.

L'Inbuti reste songeur, le stylet à la bouche, comme s'il avait du mal à vous croire. Au même moment, Suarra relève la tête et se met à feuler doucement, sur la défensive.

- Hé bien ma beauté, que t'arrive-t-il ?

Un bruit... Celui d'une course éperdue, une respiration haletante... La chute d'un corps, un grognement sourd... Alors que vous vous redressez et tendez la main vers votre arme, une silhouette inattendue se détache soudain dans la nuit, éclairée par la lueur du feu, avant de tomber à vos pieds.

Si vous avez déjà rencontré Enoshk le géant des collines, rendez-vous au [98](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [172](#).

89

Vous détalez comme un fou, louvoyant entre les pavillons, renversant en jurant poteries et ustensiles répandus ici et là. Derrière vous, une sourde clameur monte vers les étoiles, des cris, des appels retentissent dans la nuit... Un hurlement félin de rage, de douleur et de haine... Vous passez devant des Avars surpris et l'un d'eux vous attrape au passage par le col de votre tunique, manquant vous faire tomber. Terrifié à l'idée de ce qui vous attend s'ils vous prennent vivant, vous vous démenez furieusement et parvenez à vous libérer, lui laissant votre vêtement entre les mains. La lisière du campement... Votre cœur bat à tout rompre, la sueur vous coule dans les yeux... Devant vous s'étendent les plaines sous la nue étoilée... Et aucun endroit où se cacher. Ils sont là, ils approchent, brandissant des torches, des lances et des poignards... Alors que le désespoir vous submerge, un bruit vous fait relever la tête, comme un grand battement d'ailes et une ombre occulte la clarté lunaire. Votre cœur fait un bond dans votre poitrine en voyant la créature qui vous a amené jusqu'ici descendre vers vous en planant sur ses ailes immenses. A bout de souffle, vous trébuchez et tombez, vous meurtrissant sur la terre sèche avant de vous redresser et de tendre les bras. Derrière vous, les Avars reculent en grognant et se bousculant, une lueur de peur dans les yeux. Seul le jeune Keshan poursuit, une sagaie à large lame au poing et la rage au cœur. Au moment où l'homme-oiseau vous saisit, l'Avar projette son arme vers vous, d'un mouvement souple et puissant. L'habileté de Keshan est de 8. Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur à ce total d'habileté, rendez-vous au [317](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à ce total, rendez-vous au [249](#).

90

La bataille a tourné en votre faveur : pris par surprise, les pillards n'ont pas résisté à la fureur et à la haine des villageois, ivres de vengeance. Une vengeance qui a déferlé en eux comme une houle rouge et brûlante, noyant, submergeant tout autre sentiment humain. Certes, ces gens ont payé un lourd tribut comme en témoignent les nombreux corps étendus ici et là dans une mare de sang... Mais vos adversaires sont défaits et rompent le combat, détalant à travers les dunes, laissant là leurs traîneaux. Alors que vous secouez la tête pour vous éclaircir les idées, chassant le sang et la sueur qui vous coulent dans les yeux, vous apercevez la silhouette massive d'Auro qui se dirige vers un des traîneaux, la barbe hérissée et les yeux flamboyant de rage.

Si vous possédez l'arc de Mongo et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [252](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [193](#).

91

- Hé bien, qu'avons-nous là ?

Vous vous attendiez à voir l'inconnu bondir sur ses pieds et se mettre en garde mais il reste assis, ne semblant guère étonné de vous voir apparaître dans le cercle lumineux du feu. Ses yeux verts brillent comme de sombres béryls tandis que vous l'assurez venir à lui en paix.

- Alors, je t'accueille de même petit homme. Viens t'asseoir et conte-moi ton histoire.

L'invitation semble franche et dénuée de malice, faite dans la langue commune des peuples du sud, soulignée d'un accent rocailleux et prononcé. Soit l'homme est naïf et imprudent, soit il a suffisamment confiance en sa force pour rester serein en présence d'un inconnu armé. Alors que vous vous asseyez, prudent, le géant rompt son os chargé de viande et vous en tend un morceau, sans cérémonie.

- Je suis Enoshk, du peuple des Géants. Et toi petit homme, que fais-tu donc par ici ?

Tout en mangeant, vous répondez être en route pour Eshatta et le géant hoche la tête :

- J'ai entendu parler de cette cité située là-haut, sur les hauts plateaux. Qu'as-tu à faire là-bas ?
Préférant rester discret, vous lui demandez ce que lui fait ici, lui avouant que c'est la première fois que vous voyez un représentant de sa race, considérée comme presque mythique par les vôtres. Il hoche alors la tête avec amertume :

- Et tu risques de ne plus en voir de sitôt... Ma race se meurt, nous ne sommes plus qu'une poignée désormais, notre âge s'achève. Les miens finissent de s'éteindre lentement plus au nord dans leurs campements, témoins d'un passé révolu. Oui, le temps des grandes chasses et des gestes glorieuses est bien terminé...

- Et toi ?

- Je suis différent d'eux, c'est ce qu'ils ont toujours dit. Ma mère était une géante mais mon père un homme, d'où ma différence. Je ne sais pas... Je ne pouvais me faire à l'idée de cette vie monotone, enlisée dans l'ennui, chaque jour semblable au précédent et au suivant. Alors, un jour, je suis parti et ils n'ont pas cherché à me retenir en vérité. Ils ne m'ont jamais vraiment compris et encore moins accepté, sans doute en raison de mon sang mêlé. Mais peu m'importe : je vais à ma guise, sans but précis, vivant intensément chaque jour, sans me poser de questions. J'ai entendu parler de Méroé la Cité Sauvage et suis en route pour la voir.

Sur ces paroles, le géant se lève et vous déglutissez en voyant se déployer sa masse impressionnante sous les étoiles. Il jette dans le feu de lourds branchages qui ne sont sûrement pour lui que broussailles avant de s'essuyer les mains sur sa tunique de laine épaisse.

- Tu peux dormir ici si tu veux, cela me fait plaisir d'avoir de la compagnie. Bonne nuit petit homme. Stupéfait, vous voyez alors le géant s'installer et ne pas tarder à s'endormir, repu et satisfait, serrant sa hache contre lui. Ne sachant trop quelle contenance adopter, vous restez silencieux un moment avant de hausser les épaules en faisant de même. Au moins, avec ce colosse à vos côtés, vous serez tranquille cette nuit...

Rendez-vous au [50](#).

92

Ouvrant votre besace, vous en sortez viande séchée et fruits secs. Autour de vous, la nuit est froide et noire, la clarté lunaire baigne le paysage d'un éclat étrange, presque spectral. Nerveux, vous jetez un regard méfiant vers les ténèbres où il vous semble apercevoir des ombres mouvantes et des mouvements furtifs. A moins que ce ne soit votre imagination. C'est alors que vous percevez une odeur... Fauve et animale... Vos yeux s'ouvrent grand en voyant émerger de la pénombre une forme mortelle : une imposante panthère des hauts plateaux. Le poil noir et luisant, les yeux vert émeraude brillant comme deux joyaux dans la nuit, l'animal s'avance, dévoilant des crocs impressionnants. Le cœur battant, vous reculez le plus doucement possible, votre main se tendant lentement vers votre arme. Pourtant, le fauve n'attaque pas, il reste sur la défensive, en bordure du feu et vous ressentez quelque chose d'anormal... C'est alors que vous découvrez la blessure, une large et profonde entaille, couverte de sang séché, du cou épais à l'épaule. Le poil a été arraché, mettant à nu une chair boursouflée qui a pris une teinte violette marbrée de jaune sale. Une odeur de pus et de sécrétions vous agresse les narines. Cet animal est gravement blessé, rongé par la fièvre. Il ne bouge pas, reste tapi près du feu, visiblement désorienté, confus. Après une hésitation, vous prenez un morceau de viande dans votre besace et le jetez à sa portée. La panthère s'approche, renifle, les moustaches frémissantes, avant de saisir la nourriture et de détalier prestement, avalée par la nuit. Vous attendez un long moment, méfiant, mais elle ne revient pas. Cédant à la fatigue, vous vous allongez sur le côté, votre tête posée sur votre besace et vous endormez rapidement, mal à l'aise, la main sur votre arme. Mais rien ne vient troubler votre sommeil.

Rendez-vous au [115](#).

93

Furieux, vous avancez dans le but de désarmer l'inconnue mais cette dernière pousse un cri et bondit à l'attaque, vive comme un chat sauvage. Surpris, vous esquivez son premier coup et ripostez, réalisant que vous ne saurez lui faire entendre raison.

L'inconnue a besoin d'un 6 minimum pour vous toucher car elle est vive et agile. Elle ne porte aucune protection mais son poignard occasionne + 1 point de blessure supplémentaires et, résistante, elle est dotée de 23 points de vie.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [198](#).

94

Négligeant les cris outragés des rapaces, vous ôtez la chaînette du cou du défunt, la pierre gravée luisant d'un éclat sinistre dans le soleil. Vous observez le bijou un moment avant de le passer à votre cou. Autour de vous, les vautours s'agitent, irrités, déployant leurs larges ailes noires et poussant des cris. Avec un haussement d'épaules, vous reprenez alors votre route, les laissant à leur besogne. Une vue à couper le souffle se déploie en contrebas, le désert de vos origines n'est plus qu'une tremblotante ponctuation beige, vibrant dans les brumes de chaleur, tel un mirage. Devant vous, l'Alshaya suit son tracé, sinuant à travers les fourrés épineux. Il fait chaud, le soleil brûle, la lumière éblouit et les insectes bourdonnent. La journée se déroule sans incidents et vous faites halte alors que les ombres s'allongent et que la chaleur diminue, annonçant la nuit. Vous distinguez un peu plus loin un petit village de masures, bordé de quelques cultures, sur un promontoire rocheux surplombant la vallée. Sans doute les fameux Yezids, race farouche vivant dans des villages de glaise et de joncs, se faisant la guerre entre eux quand ils ne sont pas massacrés par ceux issus d'un clan plus fort... D'après ce que vous en avez entendu, ils finissent de s'éteindre misérablement ici, décimés par la faim, les maladies et les guerres tribales. Autant les éviter. Vous faites donc un large détour, suivant une sente parsemée de crottes de chèvres, guetté par des babouins qui vous observent avec curiosité, perchés sur les rochers. Alors que le chemin fait un coude, vous découvrez une mesure au toit plat bordée d'un gommier bleu et d'un enclos où broute une chèvre solitaire. Mais c'est autre chose qui retient votre attention... Non loin, la paroi est entièrement creusée de petites alvéoles, semblant contenir quelque chose. Vous avancez à pas prudents, avant d'ouvrir des yeux stupéfaits : des momies de chats ! Chaque alvéole contient un corps de chat momifié, entouré de bandelettes, imprégné de camphre, de natron et d'huile préservatrice... Les yeux et la bouche sont grossièrement peints sur la tête emmaillotée, des petits colliers de pierres colorées ou de fleurs desséchés passés au cou. Il y a plus d'une centaine d'alvéoles, creusées dans la paroi, un véritable cimetière. Vous faites quelques pas mais ne voyez ou n'entendez personne. Après avoir hésité, vous tournez la poignée de la porte mais cette dernière est verrouillée. Au bout d'un moment, vous reprenez votre route, haussant les épaules. L'obscurité grandit, la nuit est proche maintenant. Le chemin bifurque bientôt et alors que vous hésitez, il vous semble entendre quelque chose. Oui, on dirait des pleurs... Des sanglots qui proviennent du chemin de gauche.

Si vous désirez aller voir de quoi il en retourne, rendez-vous au [248](#).

Si vous préférez poursuivre en prenant le chemin de droite, rendez-vous au [157](#).

95

Votre attaque prend l'homme-lion au dépourvu. Il se débat farouchement mais vous parvenez à le maîtriser et toute lutte s'arrête quand votre lame se retrouve sur sa gorge. Maintenant votre proie

fermement contre vous, vous lui demandez d'une voix sourde où est Kosh et il grogne, les yeux furieux :
- Dans la tente rouge... Il y a fête ce soir, tous les chefs sont réunis pour l'anniversaire de Keshan, fils de Kosh...

- Merci l'ami, répondez-vous avant d'égorger l'Avar qui s'effondre au sol, crachant sa vie en même temps que son sang. Vous regardez le corps agité de soubresauts et la flaque sombre s'élargir sans émotions ni remords. Ces démons en ont-ils eu quand ils ont massacré les Osamans ? Après avoir dissimulé le corps, vous vous approchez discrètement de votre but...

Rendez-vous au [29](#).

96

Vinshko semble blessé par votre refus et, vous saluant sèchement, se détourne, suivi par les siens. Embarrassé, vous vous éloignez rapidement du village, redoutant pendant de longues minutes de recevoir un poignard entre les omoplates. Mais rien de tel ne se produit et bientôt vous découvrez un lieu inattendu : un vaste promontoire rocheux s'avance au bord du plateau, surplombant la vallée en contrebas. Et sur ce promontoire se trouve un étrange bâtiment se découpant à la lueur des étoiles. Assez vaste, il reprend la forme des huttes traditionnelles de Shamanka, circulaire et basse, pourvu d'un toit peu élevé, le tout sur de plus amples proportions. L'ensemble est bordé sur son pourtour de quelques marches taillées dans la pierre et d'une colonnade en pierre. A vrai dire, ce bâtiment ne vous fait pas bonne impression, solitaire et silencieux, baigné d'une lueur lépreuse par la lune. Mais la nuit est froide, noire comme l'encre et cette construction offre un abri bienvenu... Vous réfléchissez, massant vos reins courbaturés.

Si vous décidez d'y passer la nuit, rendez-vous au [341](#).

Si vous préférez trouver un autre endroit, rendez-vous au [327](#).

97

Auro... Les souvenirs de votre passage au sein de son campement vous reviennent et vous savez désormais pourquoi lui et ses hommes se sont installés dans la région. Nul doute que pour sa bande de ruffians, le monastère perdu d'Abombi doit être une cible de choix. Votre hôte reprend :

- Il vient désormais une fois par saison avec sa bande et nous demande livres et ouvrages précieux sans compter nourriture et autres, sous menace de piller et brûler notre maison. Nous avons vu votre arrivée par le globe doré aussi, j'irai droit au but : vous êtes des guerriers éprouvés et endurcis, accepteriez-vous de combattre pour nous ?

- A trois contre une centaine ? relève Taïta. Je ne suis pas un lâche mais...

Le vieil homme a un sourire et un geste apaisant de sa main veinée de bleu :

- Nous ne sommes pas seuls. De nombreux villageois des collines se sont réfugiés ici, victimes des pillards d'Auro. Ces hommes ont vu leurs villages incendiés, leurs femmes et filles violées ou emmenées pour être vendues comme esclaves, ils ont tout perdu. Ils sont maigres et désespérés mais féroces comme des fauves. Ils n'ont que des bâtons, des faux et des couteaux mais ils ont la haine au cœur et la vengeance les anime. Il ne leur manque qu'un meneur, un chef pour les guider. Auro revient demain pour exiger son tribut. Acceptez-vous de nous aider à nous défaire de lui ? Notre gratitude vous serait acquise et nous pourrions même vous faire profiter de notre savoir pour vous aider dans la suite de votre quête.

Vous restez silencieux, caressant doucement Suarra allongée à côté de vous. Jetant un regard interrogateur à vos deux compagnons, vous comprenez qu'ils s'en remettent à votre décision.

Si Auro vous a sauvé, vous permettant de vous enfuir, rendez-vous au [405](#).

Sinon, vous pouvez accepter de venir en aide au monastère (rendez-vous au [150](#)).

Si vous jugez cette proposition trop incertaine et préférez refuser, rendez-vous au [103](#).

98

- Enoshk !

C'est bien le géant rencontré plus tôt. Maculé de poussière, une blessure bordée de sang séché au crâne et des restes de cordes épaisses aux poignets, il se redresse en titubant et reste aussi stupéfait que vous en vous découvrant. Mais il reprend vite ses esprits :

- Vite petit homme ! J'étais prisonnier d'une caravane de trafiquants d'esclaves, j'ai réussi à m'enfuir après avoir tranché mes liens mais ces chiens sont à ma poursuite, ils me suivent de près. S'ils tombent sur toi et ton ami, ils vous tueront. Il faut fuir et vite !

Décontenancé, vous restez figé plusieurs secondes avant que des éclats de voix et des appels retentissent dans la nuit, vous faisant lever la tête. Au loin, des torches semblent danser sur les crêtes rocheuses.

Aussitôt, Taïta se dépêche d'éteindre votre feu, le couvrant de poussière et de sable à grands coups de pieds et vous rassemblez prestement vos affaires avant de détaler dans l'obscurité.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [316](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [255](#).

99

- Tu sais bien sûr que règne à Méroé une race étrangère, des conquérants à la peau blanche, venus de très loin autrefois. Ils se sont emparés de la cité après en avoir massacré ses fondateurs, tombés en décadence et s'y sont imposés en maîtres, prétendant régenter tout Shamanka. Oui, sombres événements qui ont vu les fiers peuples noirs des plaines courber la nuque sous le joug des conquérants au teint clair... Mais d'autres l'ont courbé bien volontiers, les chiens...

Le vieil homme se détourne pour cracher, avant de reprendre, la voix empreinte de mépris :

- Malgré leur orgueil et leur supériorité, les nouveaux maîtres de Méroé se sont progressivement convertis aux dieux de Shamanka. Ils ont alors trouvé des prêtres pour s'allier à eux, oui, des hommes noirs qui n'ont pas hésité à se prosterner à leurs pieds et à les initier, les servir... Trahison infâme... Aujourd'hui, ils servent les seigneurs blancs de Méroé et officient dans les temples de la ville. Ils prétendent avoir agi ainsi afin de préserver notre héritage, afin de servir d'intermédiaire entre les nouveaux maîtres et le peuple noir... Mensonge : ils ne servent que leurs intérêts, ils se cachent derrière les dieux en salissant leur manteau... Tout ce qui les intéresse, c'est de garder leur statut, leur influence sur le peuple, leurs privilèges.

- Et vous ? demandez-vous.

- Nous sommes ceux dont le coeur est resté pur. Nous avons refusé de servir les nouveaux maîtres et avons fui Méroé pour nous réfugier ici, au coeur des Montagnes Rouges, avec nos disciples et nos esclaves. Nous avons trouvé ces grottes et les avons aménagées pour en faire notre refuge. Nous sommes les Purs, nous vénérons et honorons nos dieux et attendons le jour où disparaîtront les envahisseurs. Et nous pourrions alors rentrer à Shamanka, dans les plaines, la tête haute.

La voix d'Esseb vibre de passion et vous sentez son bras trembler contre le vôtre. Puis le vieil homme s'apaise et hoche la tête :

- On va te conduire à une chambre où tu pourras te reposer avant de reprendre ta route, où qu'elle doive te mener. Tu ne pourras rester parmi nous plus longtemps que le jour car tu restes un étranger. Mais jusque là, tu es le bienvenu.

Rendez-vous au [240](#).

100

Cette première nuit vous laisse une impression étrange. Le massacre des Osamans vous hante, images éclaboussées de sang, volant en éclats comme les bris d'un miroir. Puis le sort qui est le vôtre désormais s'impose et c'est le ventre noué par l'angoisse que vous vous endormez, vous demandant même si vous vous réveillerez demain. La nuit est mauvaise et le réveil plus encore, vous avez le ventre crispé, avec une douleur diffuse, lancinante, comme une lame chauffée à blanc dans vos entrailles... Envie de vomir, goût de bile dans la bouche... Vous ouvrez fébrilement votre sacoche et en sortez les flacons d'Akram avant d'en mélanger le contenu comme il vous l'a enseigné, de délayer le tout dans un peu d'eau prise à votre gourde et de l'absorber. Allongé, la main sur le ventre, vous sentez la douleur s'estomper lentement tandis que vous respirez profondément.

Rayez une dose de vos poudres.

Serrant les dents, vous reprenez votre route, toujours à la suite de l'Alshaya qui serpente entre les collines. Ce n'est parfois qu'un tracé à peine visible, parfois un segment encore intact, avec ses larges dalles de pierre rouge sombre. Comment donc ceux qui ont bâti cette route ont-ils pu réaliser pareil ouvrage à cette hauteur ? Et d'où viennent ces pierres, presque translucides par moments sous l'éclat du soleil ? En milieu de journée, vous faites halte pour masser vos reins courbaturés, n'étant guère habitué, en fils du désert, à ce genre de relief. C'est autre chose que d'escalader les dunes comme vous le faisiez, enfant... Auriez-vous jamais pensé arpenter un tel endroit un jour ? Perdu dans vos réflexions, vous en êtes distrait par une agitation inhabituelle : un groupe d'oiseaux, des vautours pour être précis, un peu plus loin sur votre droite. Les volatiles au noir plumage, le cou décharné et le bec acéré semblent s'agiter et se disputer quelque chose... Vous approchant, vous distinguez une crevasse au fond de laquelle gît un corps, celui d'un homme dirait-on.

Vous pouvez aller voir cela de plus près si vous voulez. Dans ce cas, rendez-vous au [243](#).

Si vous préférez poursuivre sans attendre, rendez-vous au [370](#).

101

Le chef des pillards s'effondre dans un râle, portant la main à sa barbe inondée de sang avant de rouler sur le sol et de s'immobiliser. Haletant, ruisselant de sueur, vous vous retournez vers le jeune prêtre mais ce dernier retrousse sa robe et détale à toutes jambes. Des cris, des jurons, des lumières... La voix de Taïta...

- Attaque Suarra ! Attaque !

La forme souple de la panthère jaillit et percute le prêtre de plein fouet, un hurlement retentit, coupé net dans une éclaboussure de sang. Vous vous précipitez et ordonnez à Suarra de revenir vers vous tandis que Taïta, Enoshk et les autres arrivent, brandissant des torches. Vous avez un mouvement de recul devant le prêtre gisant dans son sang, la gorge arrachée d'horrible manière par les crocs redoutables.

Si Auro se battait avec l'épée à lame d'émeraude qu'il vous avait pris, vous la récupérez bien entendu.

Le prêtre qui vous a reçu va d'un cadavre à l'autre, une lampe en main :

- Auro en personne ! Par les dieux, tu l'as tué ! Mais que faisait-il ici ?

Vous expliquez ce qui s'est passé et le vieil homme hoche la tête :

- Infâme trahison ! Ainsi ce jeune chiot renseignait les pillards... Hé bien, il a reçu son juste châtiment, nous laisserons son corps aux vautours.

Le prêtre ponctue sa remarque d'un rire mauvais qui vous met mal à l'aise, comme un masque qui tombe, révélant une personnalité insoupçonnée jusqu'ici.

- Heureusement que nous vous avons entendu vous battre. Mais tu es blessé jeune ami ! Nous allons te soigner.

Il frappe alors dans ses mains et deux de ses novices s'empressent de vous ramener à l'intérieur, suivis par Suarra qui grogne doucement en frottant contre votre main son mufler maculé de sang... Assis sur un banc

dans l'herboristerie, vous laissez les deux novices aux mains habiles soigner et panser vos blessures. Une agréable odeur, piquante et citronnée flotte dans la petite pièce aux murs blancs, aux étagères garnies de fioles et flacons. Le vieil homme se tient devant vous, souriant d'un air satisfait :

- La mort d'Auro nous délivre de la menace de ses hommes. Nous allons clouer sa tête aux portes du monastère, nul doute que ses guetteurs la verront et en informeront les autres. N'ayant plus de chef, ils s'en iront ou mieux, se déchireront entre eux. Tu nous as grandement aidé mon jeune ami et nous ne serons pas des ingrats, voici pour toi...

Si vous avez révélé au grand prêtre la nature de votre mal, rendez-vous au [407](#).

Sinon, rendez-vous au [223](#).

102

Il ne vous faut pas longtemps pour gagner l'atelier du forgeron, guidé par une forte odeur de limaille de fer, de cire et de cordage. L'endroit est le seul en « dur » du campement, petite mesure de pisé et de terre brune, sans doute pour éviter les risques d'incendie. Vous y êtes accueilli par les jappements joyeux d'un chien au flanc maigre et au poil ras. Le torse nu ruisselant de sueur, son maître va et vient dans une chaleur de fournaise, entre son four de briques et son établi encombré, avant de vous accueillir avec le sourire.

- Je n'ai pu réparer ta lance, vous annonce-t-il en réponse à votre question. Aussi en attendant...

L'homme au chignon noir et aux bras tatoués se met à fouiller dans un faisceau d'outils disposés non loin et en sort un lourd poignard à la large lame d'obsidienne :

- Je te donne ceci. Il est bien équilibré et son tranchant acéré.

- Mais... Je n'ai rien pour te payer, dites-vous, gêné.

- Ce n'est pas nécessaire, ici on ne fait pas payer ce que l'on offre.

Touché, vous remerciez chaleureusement le brave homme qui s'en retourne à son travail et regagnez votre tente, votre arme à la main. Les dieux ont été cléments décidément en vous faisant secourir par un peuple aussi hospitalier... Les vôtres n'afficheraient sans doute que mépris et dédain envers une telle attitude mais dans la situation actuelle, elle vous est profitable.

L'arme que vous possédez désormais est cependant de moindre qualité que celles de votre peuple : les Osamans sont gens pacifiques, peu versés dans l'art de la guerre et de la forge. Ce lourd coutelas vous permettra malgré tout d'occasionner + 2 points de blessure supplémentaires. Il vous faudra faire un 5 minimum pour toucher votre adversaire.

Rendez-vous au [27](#).

103

Le visage du vieil homme se ferme et, après une profonde inspiration, il hoche la tête :

- Fort bien. Nous respecterons votre décision mais vous comprendrez qu'il est maintenant nécessaire que vous partiez. On va vous reconduire.

Une atmosphère tendue vous accompagne le long des couloirs silencieux et, les nerfs à fleur de peau, vous vous attendez presque à recevoir un coup de poignard dans le dos à tout moment. Mais rien n'arrive et vous voici bientôt de retour à l'extérieur. Derrière vous, les portes se referment dans un claquement sonore, semblant vous maudire...

Rendez-vous au [187](#).

104

Le vieil homme vous remet alors plusieurs flacons et, lorsque vous les ouvrez pour en respirer le contenu, vous découvrez avec surprise qu'ils contiennent l'équivalent d'une dose des poudres d'Akram.

- Nous n'avons pu reconstituer qu'une dose de ces fameuses poudres car les ingrédients en sont rares et nous n'en avons qu'en faible quantité. Mais nous te l'offrons de tout coeur.

Vous remerciez avec chaleur le grand prêtre avant de rejoindre votre chambre pour y récupérer vos affaires.

Ajoutez une dose à vos poudres.

Une heure plus tard, reposés, vous voilà reprenant votre route, saluant de la main les prêtres massés là-haut sur les murs et agitant les bras, vous souhaitant bon voyage. Les braves religieux vous ont fourni eau et vivres en quantité mais vous n'en restez pas moins inquiet : au fil des heures, vous vous sentez de plus en plus fatigué.

- Courage jeune Bektî, Eshatta est toute proche, vous encourage Taïta.

Et effectivement, une heure plus tard, vous ouvrez de grands yeux...

Rendez-vous au [202](#).

105

Une fois dans la pénombre mauve emplie du parfum des crocus, de la myrthe et des térébintes, vous vous asseyez sur un banc de pierre pour écouter votre hôte qui semble ailleurs, le regard rêveur, contemplant les étoiles en jouant avec les éclats d'ambre rouge de son collier. Au bout d'un moment, il prend la parole d'une voix lente :

- Je me suis penché sur ton destin jeune homme, j'ai établi ton horoscope et découvert que ta quête pourrait ne pas s'arrêter ici et maintenant.

- Que veux-tu dire Seigneur ?

- Les Osamans... Ceux qui t'ont recueilli, soigné, aidé... Ceux qui ont été massacrés par les hommes-lions... Leur esprit tourmenté erre à travers les limbes, en quête de paix et de repos. Une paix et un repos que seule la vengeance pourra leur apporter. Que toi seul pourra leur apporter.

S'ensuit un long silence que vous n'osez troubler, réfléchissant à ce qu'impliquent ces paroles. Vous venez de vivre de terribles jours et n'aspirez plus qu'à l'oubli et à la tranquillité désormais et voilà que le sorcier vous suggère de vous attaquer à tout un clan d'Avars. Mais il est vrai que le beau visage de Yali vous hante, de même que celui de son père, depuis bien des lunes. Seriez-vous un lâche pour laisser le meurtre abject de ces gens impuni ? Et n'avez-vous pas un compte à régler avec cette ordure de Kosh qui vous a condamné à ce sort funeste ? N'avez-vous pas prié tous les dieux du panthéon chaque jour de votre périple pour qu'ils vous permettent de vous en sortir, pour que vous puissiez lui prouver un jour que vous avez pu survivre ? Ressentant votre trouble, Omoro vient peser de sa main sur votre épaule :

- C'est à toi de prendre la décision. Si tu décides d'assumer cette vengeance, il te faudra le faire seul : tu as été la victime, tu seras le juge, tu seras le bourreau. Il te faudra retrouver Kosh et le tuer car c'est lui l'entier responsable de tout ceci. Bonne nuit.

Une fois seul, vous restez assis à réfléchir, vos pensées rythmées par le bruit des insectes nocturnes. Immobile et baigné par la lueur de la lune, vous finissez par vous fondre dans la pénombre qui s'épaissit au fil des heures. Au matin, alors qu'une lumière déjà vive inonde la ville et les hauts plateaux, votre décision est prise.

Si vous êtes décidé à tuer Kosh et venger ainsi le massacre des Osaman, rendez-vous au [32](#).

Si, épuisé et estimant en avoir assez fait, vous préférez en rester là, rendez-vous au [173](#).

106

Une lueur d'intérêt passe dans les yeux du chef des Avars et il se redresse brusquement tandis qu'un murmure parcourt l'assistance.

- Un message d'Horeb, roi des Anciens ? Le père des princes Horneb et Olmec se serait enfin décidé à joindre ses forces aux nôtres pour contrer Lobengula le Noir ?

Celui qui a parlé est le jeune Avar à la crinière rouge tressée, assis en retrait.

- Peut-être Keshan, peut-être. Tu vois mon fils, il suffit d'attendre parfois. Et bien délivre ton message, nous t'écoutons.

- Il n'est que pour tes seules oreilles Seigneur, répondez-vous.

Kosh hésite, il vous dévisage longuement puis lève un bras tatoué en un geste impérieux :

- Laissez-nous. Toi aussi ma moitié et mon frère.

Les autres guerriers se lèvent et se retirent, de même que Kalinka et son fils. En passant devant vous, Kessali vous lance un regard brûlant et cette fois vous en êtes certain, il vous a reconnu. Pourtant il ne réagit pas, lance un coup d'œil à son frère à la dérobée, avant de poser à nouveau son regard sur vous et de quitter la pièce. Avez-vous rêvé ou était-ce bien un sourire mauvais qui se dessinait sur ses babines alors qu'il observait son jumeau ? Vous voici seul, les nerfs à fleur de peau, avec Kosh (n'oubliez pas que vous êtes désarmé). L'homme-lion vous tourne le dos un instant pour verser du vin de palme dans deux coupes... Sa dague est passée à sa ceinture de cuir... Ici et maintenant ! Vous vous jetez sur lui, le percutant de plein fouet et roulez tous les deux sur les tapis. Avant qu'il puisse réagir, vous serrez son cou épais de vos deux mains et pressez de toutes vos forces pour l'empêcher d'appeler à l'aide. Si Kosh a été pris par surprise, il est un guerrier trop éprouvé pour ne pas réagir. Dans un grognement sourd, il saisit vos poignets et tente de défaire votre prise, les yeux flamboyants, roulant avec vous sur les tapis et se démenant comme un démon furieux... Ses muscles se nouent comme des câbles d'acier souple et vous pouvez sentir sa force, sa vitalité animale...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté, rendez-vous au [48](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [33](#).

107

Vous poussez un cri de douleur lorsque la flèche vous érafle le bras, faisant jaillir le sang. Serrant les dents, vous titubez avant de vous blottir au sein des fourrés, haletant. Quelques instants plus tard, vos trois poursuivants arrivent et, embusqué, le cœur battant sourdement, vous priez pour qu'ils ne vous trouvent pas. De votre cachette, vous ne voyez que leurs jambes nues et entendez leurs voix.

- Où est-il donc ? Le voilà disparu comme un beau diable !

- Mais qui était ce gamin ? On aurait dit un nomade du désert.

- Peu importe, il vaut mieux ne pas traîner ici, nous ne sommes que trois et il pourrait rameuter tous les siens pour venir nous trancher la gorge. C'était folie que de nous éloigner autant de Méroé, au-delà des Montagnes Rouges. Venez, il vaut mieux rentrer. Olmec, je t'en prie, il faut rentrer. Ton frère serait furieux de nous savoir ici.

Le plus grand et imposant des trois semble hésiter, sourcils froncés et une nouvelle flèche encochée avant d'approuver. Les trois hommes s'éloignent rapidement et vous restez un moment sans bouger, écoutant leurs pas décroître puis le silence retomber. La douleur lancinante de votre bras vous fait sortir de votre torpeur et vous examinez la blessure. Elle n'est pas dangereuse en elle-même bien qu'elle saigne beaucoup et vous brûle (vous perdez 3 points de vie). Vous déchirez un pan de votre tunique pour le rouler en boule et le presser sur la plaie avant de rejoindre les autres qui ont terminé et vous attendent. Devant leurs regards étonnés, vous expliquez qu'une de vos blessures s'est rouverte mais qu'il n'y a pas à s'inquiéter. Le

petit groupe se met alors en route tandis que vous rassurez Yali, inquiète, d'un sourire. Heureusement pour vous, le bras touché n'est pas celui qui vous sert à manier une arme. Et à propos d'arme, vous regrettez amèrement de n'avoir pas pu vous emparer de celle que vous convoitez...
Rendez-vous au [226](#).

108

Vous rappelez votre panthère et vous tournez vers la jeune fille. Cette dernière se relève, stupéfaite, vous dévisageant en silence. Elle n'est guère plus âgée que vous, jolie plutôt que belle avec ses pommettes hautes et son profil net. Elle vous adresse alors la parole mais vous ne comprenez pas un mot de ce qu'elle vous dit et pas plus quand vous tentez d'autres dialectes. Finalement, vous lui tendez la main mais elle recule, visiblement effrayée. Vous ne tardez pas à comprendre que c'est la présence de votre panthère qui lui fait peur. Avec un sourire, vous lui prenez la main et la posez sur le pelage noir et épais tout en ordonnant au félin de rester tranquille. Le fauve se laisse caresser en feulant doucement et un sourire naïf, presque enfantin, vient éclairer le visage de l'inconnue. Elle semble remise, bien que frissonnant encore mais quand vous faites un pas vers la mystérieuse grotte, elle pousse un cri et vous barre le passage, visiblement affolée, dans un déluge de paroles incompréhensibles. Après une hésitation, vous faites demi-tour, l'entraînant par la main. Au-dehors, l'orage gronde et la nuit est tombée. Fatigué, vous ne tardez pas à trouver une anfractuosité où vous pourrez vous reposer et dormir un moment. Vous ménagéz un coin plus ou moins confortable pour la jeune inconnue, y étendant votre couverture mais elle vient spontanément se blottir contre vous, posant sa tête sur votre poitrine. Un peu gêné par ce corps chaud et frémissant contre le vôtre, vous lui souriez tout en passant un bras protecteur autour de son épaule. Le tonnerre gronde et résonne à travers les galeries, tel le rire d'un dieu moqueur et, harassé, vous ne tardez pas à plonger dans le sommeil, hanté par le souvenir de la douce Yali...
Rendez-vous au [425](#).

109

Vous avez mieux à faire que de vous préoccuper d'une gamine, d'autant plus que le temps vous est compté. Laissant donc l'enfant en plan, vous poursuivez votre route. Le relief devient de plus en plus accidenté, le chemin plus difficile. Il semble que le monde s'arrête ici, dans ce dédale de ravines encaissées, dans cet enfer de pitons rocheux et de sentiers rocailleux et une vague angoisse vous saisit : enfant des dunes, habitué au monde ouvert du désert, vous devenez ici presque claustrophobe, avançant avec peine entre ces falaises, ces murailles de roche rouge dressées vers le ciel... Vous avez parfois l'impression qu'elles vont se refermer sur vous, vous retenir prisonnier à jamais. Vous faites halte, le souffle court, les membres douloureux et la tête qui tourne, sans savoir s'il s'agit de l'effort fourni ou du poison qui progresse... Vous avez bien avancé mais il fait nuit noire maintenant et il vous faut faire halte. C'est alors que vous remarquez que l'Alshaya fait place sur votre gauche à une volée de marches taillées dans la roche qui montent en serpentant pour se perdre au sein d'un bois d'aloès. Plissant les yeux, il vous semble apercevoir un petit bâtiment entre les arbres.

Vous pouvez aller voir de quoi il retourne au sujet de ce bâtiment inconnu (rendez-vous au [67](#)).
Si vous préférez ne pas vous en préoccuper, vous poursuivez jusqu'à trouver un endroit abrité où vous pouvez vous installer (rendez-vous au [183](#)).

110

Toujours embusqué derrière votre rocher, vous parcourez du regard le groupe d'esclaves. Visiblement harassés, ils restent prostrés ou allongés à même la pierre, certains déjà endormis, blottis les uns contre les autres. Un seul homme les surveille, un fouet passé à sa ceinture et pour l'instant, plus occupé à lamper son vin qu'autre chose. C'est alors que vos yeux s'arrêtent sur une silhouette inattendue...

Si vous avez rencontré Enoshk le géant des collines, rendez-vous au [3](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [326](#).

111

Haletant, vous reculez, frémissant de dégoût. Le bulbe monstrueux gît, crevé et fumant, comme un bubon éclaté, dégageant une odeur épouvantable.

- Par Manachan le Grand Puma, quelle est donc cette horreur ? s'exclame Enoshk.

- La plante Ayath, murmure Taïta. Nul ne sait ses origines, certains parlent d'un sorcier qui régnait ici autrefois et aurait créé des semences monstrueuses pour les disperser au sein des oasis... Elle est invisible le jour et ne se développe qu'à la nuit tombée, grâce à la lune. Ses fleurs émettent un puissant narcotique qui endort ses victimes et leur ôte toute volonté. Elle s'enroule alors autour d'elles pour en absorber l'énergie vitale. J'étais profondément endormi par son parfum, vos cris m'ont réveillé heureusement.

Dieux, qui aurait cru qu'une telle monstruosité se trouvait ici ? Ne restons pas là, partons au plus vite.

Sans demander votre reste, vous vous éloignez rapidement. L'aube purificatrice n'est pas loin, étendant ses rayons sur le monde et peu après, vous ouvrez de grands yeux devant le spectacle qui s'offre à vous...

Rendez-vous au [202](#).

112

La chambre est une petite pièce froide et nue, au sol de terre battue couvert d'une natte. Des couvertures de laine et des peaux de chèvre sont posées dans un coin, près d'un tripode en fer emplis de braises qui, il faut bien le reconnaître, enfume plus qu'il ne chauffe... Fatigué par votre longue marche, vous vous couchez tout habillé et ne tardez pas à vous endormir. Vous vous réveillez par un matin froid et blême, les pitons rocheux émergeant lentement de la brume. Assis sur vos couvertures, vous vous grattez la tête en baillant, accablé à l'idée du long chemin qui vous reste à parcourir. Et au ventre, toujours cette douleur, lancinante, insidieuse... Comme un rappel...

Si vous avez accompagné la fille de Vinshko chez le vieil Azraël, rendez-vous au [37](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [340](#).

113

La journée qui suit se déroule sans incidents. Vous vous êtes habitué à la présence de la panthère tandis

qu'elle marche à vos côtés, fidèle comme une ombre. Autre avantage : la belle vous fait profiter de ses talents de chasserresse, ce qui vous permet de ne plus vous inquiéter pour votre subsistance. Bientôt, vous faites halte, devant un spectacle qu'aucun Bekti n'a dû contempler avant vous : la route est barrée par une immense paroi de roche rouge qui verrouille l'horizon sur des dizaines de lieues et semble vouloir toucher le ciel. Les Montagnes Rouges... Au-dessus de vous, le ciel s'assombrit, se charge de nuages et prend une teinte d'ivoire délavé, des oiseaux s'envolent... Un orage approche. Vous ne tardez pas à découvrir l'entrée dont Akram vous a parlé, une ouverture dans la paroi et vous constatez que l'Alshaya s'y poursuit, s'enfonçant dans la pénombre. Une fois franchie l'ouverture, l'endroit se révèle étonnant : une succession de galeries aux formes fluides, toutes en courbes et volutes, comme des draperies sculptées... Mauve, orange, rouge, rose, ocre... Certains endroits sont baignés par l'obscurité, d'autres éclairés par des rais de lumière venant de l'extérieur, faisceaux frémissants dans lesquels voltigent des particules dorées. Vous avancez en silence, caressant la roche d'une paume sensuelle. Bientôt, alors que le couloir fait un coude, votre panthère frémit et feule doucement, sur la défensive.

- Hé bien, que t'arrive-t-il ma belle ? chuchotez-vous en lui caressant la tête.

La réponse se trouve juste au-delà du coude : une grotte assez grande, inondée de clarté par une ouverture circulaire dans la voûte, comme un puits de lumière. Les parois incurvées semblent peintes, sur toute leur surface, d'animaux, de personnages et de symboles, dans un style naïf, primitif, aux couleurs éclatantes. Etranges fresques païennes et colorées se déroulant comme les pages d'un livre de pierre... Au centre, assis en tailleur, inondé par la lumière tombant de la voûte, un petit homme est installé. A sa morphologie, sa petite taille et ses membres courts, vous devinez un Inbuti, un pygmée. Sa peau est couleur cuivre, son crâne soigneusement rasé est entièrement tatoué de caractères inconnus. A ses côtés est posée une grande sacoche en cuir rouge et tout un nécessaire à écrire : petits godets de pierre, stylets, rouleaux, étuis gravés... Sur ses genoux est déroulé un large ruban de parchemin sur lequel le petit homme est occupé à écrire avec application. Absorbé dans sa tâche, il relève la tête par moments, portant son stylet à la bouche et semblant réfléchir, puis se replonge dans son travail. Plissant les yeux, vous remarquez également à sa portée un petit arc et un carquois empli de flèches minces à la pointe longue et acérée... Les vôtres vous ont appris qu'il ne faut pas s'y méprendre, les Inbutis sont de redoutables archers, traquant les lions avec arcs et flèches. Au bout de quelques minutes, le pygmée repose soigneusement son ouvrage, se redresse... et bondit, encochant une flèche d'un mouvement si rapide que l'œil ne peut le suivre et la pointant dans votre direction !

- Sors de là ! Je sais que tu es caché là, montre-toi, qui que tu sois !

Aussitôt, votre panthère se met en position d'attaque, le corps arqué, ventre collé au sol et muflé froncé. Si vous vous montrez, rendez-vous au [36](#).

Si vous préférez détailler à travers les galeries, rendez-vous au [180](#).

114

Après une courte hésitation, vous plongez dans les eaux tièdes. Le lac est peu profond, poissonneux et d'une clarté étonnante, vous apercevez les fioles posées sur un fond de sable brun. Vous remontez inspirer une grande goulée d'air et replongez, battant des pieds pour vous propulser vers le fond. C'est alors qu'une forme mortelle et écailleuse apparaît, se déplaçant rapidement dans votre direction et vous ouvrez de grands yeux à sa vue... On dirait un mélange de crocodile et de lézard géant, le corps souple et musclé, ses écailles luisant dans la pénombre bleue, les yeux outremer, le dos orné d'une crête irisée. Parvenue à votre hauteur, la créature ouvre grand la gueule et passe à l'attaque.

Cette créature doit faire un 7 minimum pour vous toucher mais ses crocs redoutables infligent + 2 points de blessure supplémentaires et ses écailles épaisses lui permettent de retrancher 2 points de blessure. Elle est dotée de 17 points de vie et attaque la première. De votre côté, n'étant pas habitué à vous battre dans l'eau, vous devrez faire un 6 minimum pour toucher votre adversaire, quelle que soit votre arme.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [20](#).

115

Au matin, vous reprenez votre voyage, le ventre brassé, douloureux, et ce n'est que vers midi que la douleur s'estompe enfin. Vous pensiez faire halte pour vous restaurer mais l'odeur de la nourriture vous écœure et vous préférez poursuivre. Bâti avec l'économie sauvage du désert, sauter un repas ne vous coûte guère. C'est avec surprise que vous voyez bientôt une petite vallée en pente douce se déployer devant vous, mouchetée de fleurs. En son centre, une construction inattendue attire votre attention : on dirait une de ces grandes termitières que l'on trouve parfois à Shamanka, grand tumulus en terre brune, haut comme un homme, percé ici et là d'une myriade de trous minuscules qui sont autant d'ouvertures. Mettant votre main en visière et plissant les yeux, vous discernez avec surprise une nuée d'insectes autour de la construction. Au sol, ce sont des colonnes entières de grosses fourmis noires qui vont et viennent sans relâche, s'agitant de façon fébrile et pourtant ordonnée. Autour du sommet se déploie un nuage d'abeilles dont vous parvient le vrombissement régulier. Étonnant : les deux espèces semblent se partager le même lieu, les fourmis au sol et les abeilles pour les étages supérieurs. Jamais vous n'avez entendu parler d'une telle association, peut-être est-elle propre aux insectes vivant sur ces hauteurs ? Fasciné, vous restez accroupi à regarder le ballet incessant de ces derniers, le dos chauffé par le soleil. C'est alors qu'une douleur violente vous transperce le ventre. Plié en deux et bouche ouverte comme après un coup de poing, vous portez les mains à votre estomac tandis que tout tourne autour de vous. Par les dieux, cette crise est incroyablement violente, vous n'arrivez presque plus à respirer. Vous tendez le bras vers la sacoche aux poudres pour l'ouvrir mais vous êtes incapable d'en sortir les flacons et encore moins de les préparer. Ployé en deux, vous serrez les dents mais la douleur reste violente, lancinante. Vous vous retrouvez allongé sur le dos, les mains crispées sur le ventre, trempé de sueur, incapable de bouger. Cette fois, il n'y aura pas de sursis, vous allez mourir...

Si vous possédez un médaillon en forme d'abeille, rendez-vous au [233](#).

Si vous n'avez pas ce médaillon mais avez réussi l'épreuve d'Akram, rendez-vous au [86](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [31](#).

116

Votre adversaire roule au sol, une mousse rose à ses babines, puis ses yeux au regard si humain se referment lentement. Autour de vous, c'est le carnage : pacifiques et peu entraînés, les Osman n'ont rien pu faire et gisent au milieu des décombres. Le feu gagne, les tentes s'embrasent, crépitent et s'effondrent dans des gerbes d'étincelles. Le vieux chef gît au sol, la nuque rompue, ses yeux ouverts fixant le ciel sans le voir... Les Avars commencent à se replier sous les ordres de leur chef, aurolé d'une crinière rouge feu, le cou cerclé de perles vertes. Enjambant les corps, les yeux et narines irrités par les cendres noires et tourbillonnantes, vous tâchez de rester invisible. Les femmes ! Le groupe des jeunes filles, elles sont toujours seules, là-bas. Enjambant les corps, vos pieds mouillés de sang, vous gagnez la lisière du camp avant de courir. Au même moment, un cri rauque retentit, vous vous retournez : Enfer, deux Avars vous ont pris en chasse, faisant vibrer le sol sous le galop de leurs montures. Ils vous rejoignent rapidement, déployant un vaste filet lesté de plomb qui occulte le ciel un bref instant avant de retomber sur vous comme un linceul.

Si vous possédez une arme de Méroé, rendez-vous au [51](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [11](#).

117

- Les Avars ? As-tu à faire avec eux ? Leur campement est l'endroit où je me rends. Ils ont beau être à moitié animaux, leur âme est volontiers poétique et chimérique, ils aiment les grandes épopées et les gestes héroïques, je trouve en eux un bon auditoire à chaque fois. Au son de ma voix et de ma mandoline, ils ronronnent comme de gros chats repus et domptés. Peut-être pourrions-nous faire route ensemble ? Si vous acceptez la proposition de Kalinka, rendez-vous au [46](#).
Si vous la déclinez, la poétesse vous salue et poursuit sa route, vous laissant reprendre la vôtre. Rendez-vous au [260](#).

118

Malgré sa jambe blessée, Enoshk vous repousse en arrière et se porte à la rencontre de vos assaillants. Evitant la charge trop hâtive du premier, il le saisit à la gorge et l'entrejambe, le soulevant sans peine. L'Anapti reste quelques secondes à gigoter, suspendu en l'air, avant que le géant ne le jette avec mépris contre ses camarades qui roulent au sol comme des osselets éparpillés. Enoshk récupère l'arme de sa victime et l'instant suivant, vous faites front à ses côtés. L'un des assaillants, prudent, délaisse le géant furieux pour se rabattre sur vous, proie plus facile à ses yeux.
Cet adversaire frappe avec un 5 minimum, sa lame courbe inflige + 2 points de blessure supplémentaires et son bouclier léger lui permet de retrancher 1 point de blessure. Il possède 19 points de vie et frappe le premier.
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [406](#).

119

Votre interlocuteur ne semble pas se formaliser de votre attitude et répond :
- Nous vous attendions effectivement. Le globe doré est un puissant artefact magique et nous a annoncé votre venue. Mais prenez donc place...
A son invitation, vous vous asseyez vous et vos compagnons sur des coussins posés à même le sol, Suarra s'allongeant majestueusement à vos côtés.
- Nous sommes gens de grand savoir jeune homme. Mais la connaissance n'est parfois pas suffisante contre la force et l'acier... Un groupe de pillards s'est mis en tête de rançonner régulièrement notre communauté. Leur chef n'est autre qu'Auro, maudit soit son nom.
Si vous avez rencontré Auro au sein de son campement, rendez-vous au [97](#).
Dans le cas contraire, rendez-vous au [338](#).

120

Vous demandez au vieil homme d'attendre un instant : tout à l'heure, quand vous êtes tombé, votre arme vous a échappé. Par chance, les Avars ne l'ont pas remarqué, vous avez peut-être une possibilité de la retrouver. Enjambant les corps étendus, vous gagnez l'endroit et poussez un soupir en apercevant l'arme briller au milieu des décombres noircis et des mouches.

- Une lame des seigneurs blancs de Méroé ! Qui diable es-tu donc pour avoir une telle arme en ta possession ?

- C'est une longue histoire, homme de science...

L'arme au poing, vous regardez autour de vous avec tristesse et amertume.

Si vous avez laissé un groupe de femmes caché en bordure du camp, rendez-vous au [136](#).

Sinon, rendez-vous au [246](#).

121

Vous voici à nouveau au pied de l'escalier où se trouvent toujours les sentinelles, occupées à bavarder. Leur chef vous jette un regard étonné, visiblement surpris de vous voir repartir aussi vite. Sa voix est teintée de méfiance quand il vous apostrophe :

- Tu nous quittes déjà petit ? Tu viens à peine d'arriver pourtant...

Les regards posés sur vous se font méfiants, les mains se referment sur les lances et vous avez la désagréable impression d'être l'oisillon tombé du nid cerné par les chacals... D'un air dégagé, vous affirmez être envoyé chercher plantes et baies médicinales par le vieil Azra. Votre interlocuteur semble hésiter, tirant nerveusement sur sa barbe sale.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de charisme, rendez-vous au [391](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à ce total, rendez-vous au [52](#).

122

La discussion s'envenime mais le nommé Shingane semble pourtant reculer :

- Fort bien, nous avons mieux à faire que de nous disputer en cet instant. Nous avons une mission, un devoir sacré à accomplir et le temps nous presse. Que ce garçon reprenne sa route, nous attendrons un moment avant de reprendre la nôtre en veillant à ne pas être suivis.

Les autres guerriers acquiescent et Mavunge vous presse de repartir, s'arrangeant pour chuchoter à votre oreille :

- Pars vite. Je n'ai pas confiance en Shingane, il me paraît se rendre à mes raisons un peu trop facilement. Adieu et bonne route.

Remerciant le grand noir, vous vous éloignez rapidement le long de la rivière avant de rejoindre la piste étroite qui serpente entre les rochers. Derrière vous, les guerriers vous observent, immobiles, le soleil arrachant des éclats à la lame de leurs sagaies, la trompe des éléphants passée autour de leur taille.

Rendez-vous au [294](#).

123

Décidé à suivre le conseil du géant, vous rassemblez vos affaires et vous éloignez sans tarder, suivi par votre panthère. Quasiment tous les autres sont endormis maintenant, enroulés dans leurs manteaux et couvertures. Alors que vous gagnez l'entrée de la caverne, vous faites halte et vous rencognez dans la pénombre avec un juron : une sentinelle est là, bloquant l'accès à la galerie, la lance sur l'épaule et l'air maussade. Au-dehors, l'orage gronde toujours.

- Hé bien, que fais-tu là petit ? demande le garde en vous voyant approcher, fronçant les sourcils sous son casque à pointe.

Arborant un sourire engageant, vous répondez ne pas arriver à dormir et avoir décidé d'aller marcher un peu. L'homme ouvre la bouche pour répondre mais se fige soudain, les yeux dilatés de surprise et incapable de parler. Puis il s'effondre dans vos bras et vous le déposez à terre en silence, regardant autour de vous avec inquiétude. Il n'a rien vu venir et votre lame, plongée dans sa gorge, l'a tué instantanément. L'instant suivant, vous déalez à travers les souterrains, votre panthère sur les talons. Mais pour aller où ? Ce réseau de galeries plongé dans la pénombre est un vrai labyrinthe et le fracas du tonnerre au-dehors vous désoriente. Vous parvenez bientôt à une intersection et regardez à droite et à gauche, indécis. Votre panthère feule doucement et se plaque au sol, le dos arqué, la queue battante. Elle semble avoir détecté une présence dans la galerie de gauche...

Allez-vous prendre cette dernière ? Dans ce cas, rendez-vous au [289](#).

Ou préférez-vous prendre celle de droite (rendez-vous au [401](#)) ?

124

Auro étant mort, ses hommes vont se disperser ou s'entretuer, tout danger est donc écarté et il est temps de reprendre votre route. D'autant plus que vous vous sentez de plus en plus mal depuis que vous êtes levé... Du haut des murs, les prêtres agitent les bras, vous souhaitant bonne route tandis que vous franchissez les portes. Les braves religieux vous ont fourni eau et vivres en quantité, ce qui va faciliter le reste de votre voyage.

- Eshatta est toute proche maintenant. Tiens bon jeune Bakti, vous encourage Taïta.

Et effectivement, quelques heures plus tard, vous tombez en arrêt devant le spectacle qui se déploie devant vous...

Rendez-vous au [202](#).

125

Un vieil homme, encore droit et le visage empreint de dignité, drapé dans une robe blanche et les pieds nus, bâton à la main, vous sourit depuis l'entrée de la pièce.

- On m'a rapporté ton geste envers notre frère, sois-en remercié mon enfant. Je suis Esseb, le maître de ce monastère où se sont réfugiés les Purs.

Avec un sourire, l'homme prend spontanément votre bras et vous montre un à un les personnages peints au plafond :

- Les dix divins, les dieux de Shamanka : Zargueba, le dieu-buffle aux cornes de lune et principe mâle, Anti, déesse de la maternité, de la fécondité, de l'eau et de la pluie, principe féminin, Akemi, sa sœur jumelle, déesse des fleurs, des fruits et des récoltes... Voici Yama son autre jumelle, la divine chasseresse, protectrice des animaux sauvages et Shamash le dieu du soleil et du feu... Inti est la lune, déesse de la nuit et des étoiles, Shamu le dieu des rêves, des illusions et des mystères, Gandam le dieu-éléphant, divinité de la médecine, patron des guérisseurs et des herboristes. Il est également le sage, celui qui a enseigné

l'écriture aux hommes... Akosh, à la fois masculin et féminin, dieu de l'amour et bien sûr Otep, dieu de la Mort, le divin passeur, seigneur de la Fin... Ils sont tous là mon jeune ami. Mais venons-en à toi : tu es bien loin de ton désert natal, qui es-tu et que fais-tu donc au coeur des Montagnes Rouges ? Vous pouvez raconter votre histoire à Esseb (rendez-vous au [70](#)). Si vous voulez lui demander qui sont ces fameux "Purs", rendez-vous au [99](#).

126

Vous longez la paroi, l'arme au poing, le corps tremblant légèrement sous l'intensité de votre haine. Il est là, tout proche, vous pouvez voir sa silhouette se découper à travers le tissu. Vous pouvez entendre sa voix rauque, sentir sa chaleur, son odeur animale, sa présence... Vous serrez votre arme à vous en bleuir les jointures, encore retenu par une ultime réticence... Au diable le code d'honneur des Bektis ! Vous avez laissé tout cela loin derrière vous désormais. La haine vous submerge et vous frappez, de toutes vos forces. Votre lame traverse le tissu et transperce le dos du maître des Avars, entre les deux omoplates. Le coup est porté avec une telle violence que la lame ressort en vibrant de plus d'un pied de sa poitrine, lui traversant le coeur. Son rire coupé net, les yeux révoltés, votre victime reste immobile un instant, vacillant légèrement, puis bascule en avant et roule au sol. Le temps paraît suspendu, arrêté. Chaque détail de la scène s'inscrit dans votre esprit, votre mémoire, avec une force extraordinaire. Puis un cri retentit, le silence stupéfait vole en éclats, la vie et le mouvement reviennent et vous fuyez à toutes jambes, courant comme un fou. Vous voilà hors de la tente... Courir ! Courir sans vous retourner ! Derrière vous des éclats de voix retentissent, des cris, des appels, des torches s'agitent dans la nuit... La limite du campement... Une silhouette se découpe, noire sur la lune, le bras tendu vers vous, la crinière rouge feu... Le jeune Avar avec qui bavardait votre victime ! Vous courez toujours, à perdre haleine, les herbes hautes vous fouettent les cuisses, les bras, la poitrine... ils sont là, ils se rapprochent... Si vous possédez l'arc de Mongo, rendez-vous au [373](#). Sinon, lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [212](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [344](#).

127

Votre adversaire roule au sol et s'immobilise. Ses camarades battent précipitamment en retraite, laissant plusieurs corps étendus, effrayés par votre panthère et le puissant géant qui éclate de rire, les yeux flamboyant, les couvrant d'injures et de moqueries. Mais le colosse imposant se reprend vite et vous entraîne sans poser de questions, vous prenant par la taille et vous sentez vos pieds littéralement décoller du sol... Des cris à nouveau, des appels... Jetant un coup d'œil par-dessus votre épaule, vous voyez trois hommes près de vous rejoindre, brandissant leurs lances. Votre compagnon s'arrête pour faire face, sa dague au poing :

- Cours petit ! Je m'en occupe !

Vous protestez mais le géant vous pousse en avant avec un juron, manquant vous faire tomber. Vous retournant un peu plus loin, vous voyez deux corps à terre, baignant dans leur sang, le troisième brandissant son arme sur le géant qui vacille, blessé à la cuisse. Au même moment, un sifflement se fait entendre et l'homme s'effondre, une flèche lui transperçant la poitrine. Plus loin, le tunnel se prolonge par une pente au sommet de laquelle se tient, arc en main... le scribe pygmée rencontré tantôt !

- Vite, venez !

Un second trait siffle, un autre homme tombe... Il vous faut peu de temps pour rejoindre votre allié inattendu et fuir avec lui à travers les galeries.

Rendez-vous au [177](#).

128

Le cheval se cabre et hennit mais vous laissez approcher tandis que vous murmurez doucement, lui caressant les naseaux :

- Tout doux mon beau, tout doux... Je sais que tu as peur, moi aussi... On va partir, tous les deux... Au moment où vous enfourchez l'animal, le grand pavillon s'effondre dans un fracas épouvantable. Terrifiée, votre monture se cabre et part au galop, saute la clôture et disparaît, avalée par la nuit. Les Avars ont la vision fugitive et fantastique d'un adolescent cramponné à la crinière, éclairé par la lueur des flammes et disparaissant dans les ténèbres. Votre coursier galope sans s'arrêter à travers la brousse endormie, pendant ce qui semble être une éternité, en un galop fantomatique à la lueur des étoiles. Il ralentit avant de s'arrêter enfin, tremblant, ses flancs ruisselant de sueur. Mettant pied à terre, vous regardez autour de vous avec inquiétude, complètement désorienté et confus. Une nuit chaude, étouffante, si différente de celles de votre désert natal. Un bruit vous fait relever la tête... Comme le battement d'ailes immenses... Votre cheval hennit et s'enfuit mais vous n'en avez cure et tendez les bras en souriant à l'homme-oiseau qui descend vers vous en planant majestueusement. La créature vous prend dans ses bras et vous emporte, haut, très haut dans le ciel étoilé...

Sur la terrasse où il est assis en train d'écrire au soleil, Taïta lève la tête vers Suarra qui grogne et se met à tourner en rond, soudain toute excitée.

- Hé bien ma belle, que t'arrive-t-il ?

- On dirait qu'elle a senti quelque chose, murmure Enosk, assis en tailleur sur un large coussin et occupé à polir son arme. Par les sombres dieux de ma race, regarde là-haut !

Quelques instants plus tard, l'homme-oiseau vous dépose sur le sol de pierre rose avant de reprendre son envol et de disparaître vers les nuées, guide étrange et silencieux repartant vers les contrées inconnues qui l'ont vu naître.

- Hé bien, ça c'est une entrée ! plaisante Enoshk tandis qu'agenouillé, vous serrez Suarra dans vos bras, frottant le dos de la panthère qui vous lèche le visage sans répit de sa langue râpeuse. Pendant ce temps, Taïta court prévenir son maître de votre retour.

Vous voilà donc revenu à bon port et l'esprit apaisé. Même si votre cœur saigne toujours à la pensée du massacre des Osamans, vous les avez vengés et leur esprit est en paix désormais. Et vous avez fait payer à Kosh les souffrances qu'il vous a infligées. Et maintenant ? Allez-vous retourner vers les vôtres alors que plus personne ne vous y attend... Vous avez désormais une maison (Omorô vous assurant que vous pouvez rester chez lui tant que vous le voudrez), des amis... Oui, vous n'êtes plus seul et le monde s'offre à vous jeune guerrier. En suivant l'Alshaya vous n'avez pas fait que suivre une voie de pierre et de sable mais un chemin bien plus intérieur. Vous avez changé et plus rien ne sera comme avant désormais, vous le savez. Une autre vie est possible, bien loin de l'avenir aux contours étriqués imposé par les règles et lois de votre peuple. Vous êtes libre maintenant. Affranchi. Ce qui sera ne dépendra que de vous. C'est ainsi que s'achève votre aventure. Félicitations !

129

Ne voulant pas encourir les foudres du monde des morts, vous laissez l'arme en place et descendez de l'estrade. Adossé à un pilier, drapé dans votre couverture, vous ne tardez pas à vous endormir, les nerfs à fleur de peau. La nuit se passe sans incidents mais vous dormez mal, sur le qui-vive et mal à l'aise à l'idée de ce mort qui vous contemple, vous réveillant à plusieurs reprises en sursaut, persuadé de le voir s'animer. Fébrile, vous quittez les lieux sans attendre au matin pour reprendre votre route. L'Alshaya se poursuit, serpentant à travers les rochers et les arbustes, sous un ciel d'un bleu dur. En début d'après-midi, alors que vous vous reposez à l'ombre d'un arbre, le temps commence à changer... La lumière se voile, de

lourds nuages sales se massent sur les falaises... Alors que vous vous redressez, le tonnerre gronde au loin et un frisson vous parcourt : vous avez peur de l'orage, phénomène si inhabituel dans votre désert natal. Quelques minutes plus tard, la lueur d'un éclair zèbre le ciel délavé, le tonnerre résonne, des singes s'enfuient, effrayés... Les premières gouttes tombent puis, sans prévenir, des trombes d'eau s'abattent avec violence. Brutalement plongé dans l'obscurité, courbé sous la violence de l'orage, vous avancez en titubant sur la piste détrempée, vos vêtements vous collant à la peau. Dieux, vous n'y voyez plus rien ! Le fracas est assourdissant, le blanc des éclairs aveuglant, l'eau vous coule dans les yeux... Vous progressez à l'aveuglette, désorienté, tentant de rester le long de l'Alshaya sous les masses nuageuses irritées... Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [346](#). Si le résultat est égal ou supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [292](#).

130

Vous vous approchez, silencieux comme un chat. Vous voilà à portée des effets des trois baigneurs et vous tendez la main, le cœur battant, sans cesser d'épier du regard leurs montures toutes proches qui paissent paisiblement.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total de furtivité, rendez-vous au [73](#). Si ce résultat est supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [30](#).

131

A votre arrivée au pied de l'estrade, les rires cessent et toutes les têtes pivotent vers vous. Auro hausse un sourcil et se redresse sur sa couche, s'étirant comme un chat. Ou plutôt un serpent...

- Qui est-ce ?

Le chef des sentinelles rejoint son maître et se penche à son oreille pour lui parler à voix basse. Le prince des voleurs plonge alors ses yeux dans les vôtres et vous frémissez sous son regard. Quand il reprend la parole, sa voix est clairement voilée d'une sourde menace :

- Hé bien mon garçon, qui es-tu donc ? Et comment as-tu eu connaissance de notre existence ? Je suppose que si tu es arrivé jusqu'ici sans que le gardien de la porte secrète nous prévienne, c'est que tu l'as tué...

Un silence lourd de menace est tombé, de nombreux convives glissent lentement la main vers leurs poignards, le regard suspicieux. L'atmosphère vibre comme avant un orage, vous sentez qu'un seul mot d'Auro suffirait pour qu'ils vous sautent tous à la gorge.

Si vous inventez une histoire au prince des voleurs, rendez-vous au [238](#).

Si vous préférez lui raconter la vérité, rendez-vous au [259](#).

132

Le guerrier poursuit son récit, ce qui semble le soulager :

- En proie à la folie, je me suis mis à errer jusqu'à me perdre ici. Les prêtres m'ont trouvé, marchant sans but à travers les rochers et m'ont ramené avec eux. J'ai naïvement cru que ce lieu sacré me mettrait à l'abri et leur gentillesse a été comme un baume sur ma folie. Mais hier, j'ai senti à nouveau la présence de la bête... Quand je t'ai croisé, je t'ai mis en garde, sans vraiment savoir pourquoi. La nuit venue, j'ai tenté de

lutter contre l'emprise de la bête mais en vain. Je me suis mis à errer dans les couloirs à la recherche d'une victime. Tu connais la suite...

Un silence passe avant que vous ne demandiez :

- Rien ne peut donc te sauver ?

- Les Drelliks sont quasiment invulnérables sauf le matin qui suit leur transformation. C'est le seul moment où l'on peut les tuer. Il faut leur transpercer le coeur et leur trancher la tête puis brûler leur coeur sur un feu d'herbes sacrées. Serais-tu prêt à le faire ?

Un frisson vous parcourt et soudain, le noir se redresse malgré ses liens, les yeux fous :

- Toi tu peux le faire ! Il est encore temps. Tue-moi ! Tue-moi et accomplis le rite ! Délivre-moi de la bête, délivre-moi de cette existence maudite !

Vous reculez précipitamment jusqu'à heurter la porte du dos.

- Tu es le seul capable de le faire, les autres n'oseront jamais. Le temps presse. Délivre-moi ! Fais-le maintenant ! Je t'en implore à genoux !

Mongo joint le geste à la parole, se laissant tomber au sol et levant vers vous un visage défiguré par le désespoir le plus fou.

- Je t'en conjure, frappe !

Si vous accédez à cette demande, rendez-vous au [204](#).

Si vous refusez, rendez-vous au [308](#).

133

Vous parvenez à dépasser la sentinelle sans vous faire repérer et, aussi furtif qu'un chat, montez l'escalier pour rejoindre le tunnel et la porte secrète. La joie d'être libre, de vous en sortir alors que vous pensiez être condamné est ternie par une douleur au ventre qui grandit alors que vous descendez l'échelle de corde pour rejoindre la piste. Une douleur que vous commencez à connaître... Vous éloignant rapidement dans la nuit, vous tentez de l'ignorer mais la tension nerveuse et la fatigue accumulées de ces dernières heures accentuent l'effet du poison. Vous êtes bientôt obligé de faire halte et, les dents serrées, de sortir les précieux flacons afin de préparer votre remède.

Rayez une dose de vos poudres.

Peu à peu, la douleur se dissipe et vous restez assis, respirant lentement et frissonnant sous la morsure du froid. Autour de vous, une lune rêveuse souligne les pics d'une clarté lépreuse, sinistre. Vous êtes suffisamment éloigné du repaire des voleurs maintenant pour pouvoir faire un feu et vous reposer. Encore brassé, vous vous installez donc du mieux que vous pouvez sans cesser de penser au geste d'Auro.

Rendez-vous au [92](#).

134

Il vous faut peu de temps pour rassembler les prêtres, poignard et lampe en main, autour du corps. A la vue de ce dernier, le Supérieur Esseb frissonne dans sa grande cape de laine blanche, comme s'il avait froid :

- Les dieux nous protègent... On lui a tranché la gorge d'une oreille à l'autre ! Mais qui ? Qui a commis une telle horreur ?

- Qui nous dit que ce n'est pas cet homme ? répond alors l'un des prêtres, vous désignant du menton.

Avant que vous ayez pu répondre, le Supérieur s'emporte :

- Quelle chanson est-ce là ? Quelle raison ce garçon aurait-il eu ? Et serait-il venu ensuite nous chercher, se livrant tel l'impala au chacal ?

- Peut-être pour mieux détourner les soupçons et se disculper. Que savons-nous de lui ? Peut-être avait-il

un compte à régler avec le frère veilleur... Peut-être est-ce un assassin envoyé par nos ennemis, les prêtres de Méroé, pour t'assassiner ou t'empoisonner Maître Esseb. En route pour accomplir son forfait, il aura été surpris par notre frère et l'aura tué.

Une discussion animée s'engage alors au sein des prêtres, de manière presque surréaliste, ces derniers semblant en oublier le mort à leurs pieds et la menace tapie dans les ténèbres.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de charisme, rendez-vous au [412](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à ce même total, rendez-vous au [312](#).

135

Pris de vertige, au bord de la nausée, vous reculez en titubant, vous éloignant du grand corps étendu. Rien d'autre à faire que revenir en arrière, vers la fameuse porte. Tout le long du chemin, vous vous demandez comment Auro et sa bande ont pu capturer et amener ici cette créature monstrueuse. Alors que vous parvenez près de la porte, un bruit vous met en alerte et vous voyez le panneau s'ouvrir, laissant passer une silhouette maigre et osseuse, portant un plateau chargé de viande. L'homme regarde craintivement à droite et à gauche avant de poser son plateau au sol. Vous bondissez, frappez l'inconnu à la nuque et il s'effondre sans bruit. Maigre et nerveux, vêtu de hardes, la tignasse noire et huileuse, ce n'est clairement pas un voleur, sûrement un esclave. Vous rentrez et refermez la porte, poussant le lourd verrou et le panneau se confond à nouveau avec la roche. Vous êtes dans une pièce modeste, creusée dans le roc, qui sert visiblement de cuisine. Un chaudron de cuivre dans un âtre de pierre, des viandes et salaisons qui pendent du plafond, des plateaux et bassines qui s'entassent sur une table, débordant d'oignons, de navets, de pastèques et de lentilles... En face de vous, une porte en bois se découpe dans la paroi. Vous allez l'entrouvrir et risquez un oeil. L'escalier par lequel vous êtes arrivé est là. Et les sentinelles aussi... Les cinq hommes vous tournent le dos, appuyés sur leur lance et bavardant avec animation. Il va falloir être discret...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [64](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [285](#).

136

- Attends vieil homme, dîtes-vous en lui prenant le bras. Un groupe de femmes est caché plus loin en bordure du camp, nous devons les rejoindre et...

Le regard du vieillard vous interrompt, un spasme creuse votre ventre tandis qu'un étrange goût de métal vous emplît lentement la bouche... Vous secouez la tête, incrédule, avant de vous élancer vers l'endroit où vous avez laissé le groupe mais votre compagnon vous arrête :

- Non mon jeune ami, il est trop tard. Je suis passé par là pour rejoindre le camp et il n'y a plus rien à faire. N'y va pas, mieux vaut que tu gardes d'elles un souvenir heureux.

Yali... Vous fermez les yeux et serrez les poings, en proie à des sentiments mêlés de colère et de chagrin, bientôt submergés par une haine féroce. Une haine qui vous envahit, monte en vous comme une nausée tandis qu'un voile rouge passe devant vos yeux.

Si vous possédiez une arme de Méroé (et ne l'avez pas encore récupérée), rendez-vous au [120](#).

Sinon, rendez-vous au [246](#).

137

Mort. Il est mort. Enfin... Vous restez immobile, haletant, contemplant ces yeux qui ont refusé de se fermer même dans la mort. Mais la réalité vous revient vite : le feu s'est propagé, la tente entière est la proie des flammes, baignée d'un éclat de forge qui souligne chaque détail de manière saisissante. Les épais piliers qui soutiennent la structure s'affaissent, craquent et se fendent dans des gerbes d'étincelles. Toussant, les yeux rougis, vous prenez un coussin pour vous protéger la tête des débris incandescents qui tombent du plafond et enjambez les corps étendus. Au moment où vous allez quitter la pièce, tout un pan de toile en feu s'effondre et vous reculez précipitamment. La pièce est éclairée d'un éclat dément, rouge, rose et or, des serpents de flammes glissent le long des murs, comme vivants... La chaleur devient suffocante, la fumée de plus en plus épaisse, vous êtes pris d'une violente quinte de toux... Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté, rendez-vous au [261](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [229](#).

138

Bien que votre position ne soit guère confortable et que l'air froid vous engourdisse, le voyage se déroule très rapidement. Les lieues défilent sous les ailes déployées et vous survolez plateaux, collines et déserts à la vitesse du vent, en un vol fantastique, glissant sur les nuées. Vous faites halte pour la nuit au sommet d'un piton rocheux, essayant de dormir, roulé en boule, malgré le contact dur et froid de la pierre avant de repartir au matin. Bientôt se déploient les zones désertiques de votre enfance puis, déviant légèrement sur sa droite, l'homme-oiseau survole les Montagnes Rouges qui séparent votre monde natal de celui de Shamanka. Excité, le cœur battant, vous regardez défiler falaises, gorges et ravines encaissées, apercevant ici et là de minuscules villages perdus dans les hauteurs où semblent s'agiter de petites fourmis. Et puis... Shamanka ! Immensité d'herbe jaune écrasée de soleil, troupeaux d'éléphants et de buffles, forêts d'acacias à l'ombre bleue... Votre guide commence à descendre régulièrement, des hardes d'étranges chevaux de petite taille, zébrés de blanc et noir, s'enfuient à votre approche... Au loin se dessine un vaste campement en bordure d'une rivière... L'homme-vautour touche enfin terre et vous vous laissez glisser de ses bras, courbaturé et ankylosé. Sans mot dire, la créature reprend alors son envol et disparaît rapidement, vous laissant seul. Chaleur, silence, voix chuchotées des insectes... Les herbes, hautes et sèches, vous arrivent à la taille, crépitant au soleil. Et puis, ce son lointain, assourdi... Un tambour, semblant provenir de partout et nulle part, obstiné, comme le battement d'un cœur régulier... Pour le moins désespéré, vous regardez autour de vous. D'après ce que vous en savez, les Avars sont nomades et vont et viennent sur leurs immenses domaines, ce campement pourrait être celui de votre proie. Votre attention est alors attirée par une silhouette qui approche, tremblant dans la lumière. Mettant votre main en visière et plissant les yeux, vous discernez avec surprise une femme noire à cheval. Vêtue de rose et de bleu, un pan de sa robe rabattu sur sa tête pour se protéger du soleil ardent, elle avance lentement, tenant un enfant contre elle. Sur un côté de sa selle, une mandoline est fixée, se balançant doucement au pas de sa monture. Alors que vous rabattez un pan de votre coiffe pour voiler votre visage, selon l'usage des Bektis, vous réfléchissez...

Vous pouvez attendre que cette mystérieuse inconnue arrive à votre hauteur (dans ce cas, rendez-vous au [12](#)).

Ou, décidé à ne pas perdre de temps, vous pouvez prestement détalier en direction du fameux campement. Dans ce cas, rendez-vous au [260](#).

139

Votre dernier coup assomme votre adversaire qui tombe à terre et reste immobile, un filet de sang coulant de son mufler. Haletant, vous vous penchez, lame au poing, pour en finir. Mais au moment où vous brandissez l'arme, un cri retentit, des torches crépitent, des bras se tendent... Les Avars ! Ayant surmonté la peur inspirée par le défunt homme-oiseau, ils se ruent à la rescousse de leur jeune seigneur. Vous déalez en courant à travers les herbes hautes... Derrière vous, un homme-lion encoche une flèche et vous met en joue mais une silhouette à la crinière rouge s'interpose et stoppe son geste. Kessali ! Le jumeau du défunt Kosh vous observe avec intensité, énigmatique, tel un sphinx. De longues secondes s'écoulent, pendant lesquelles le temps semble suspendu puis vous déalez à toutes jambes. Vous vous attendez à chaque instant à recevoir une flèche mais rien ne se produit. Désirant mettre le plus de distance entre vous et vos poursuivants, vous continuez votre chemin toute la nuit, suivant la piste éclairée par la lune, avant d'être obligé de faire halte pour vous reposer, épuisé, à l'ombre d'un majestueux baobab. Pourquoi Kessali vous a-t-il épargné ? L'amour était-il devenu haine entre lui et son jumeau ? Vous ne le saurez sans doute jamais. Et maintenant ? Vous avez atteint votre but, les paisibles Osamans sont vengés et vous avez fait payer à Kosh les tourments qu'il vous a infligés. Mais vous voilà perdu en plein Shamanka et il vous faut quitter la région au plus vite. Vous n'aurez aucun mal à trouver une monture, des hordes de chevaux à demi sauvages vont et viennent à travers les plaines, vous êtes armé et les Montagnes Rouges sont proches. C'est un long voyage qui vous attend avant de pouvoir enfin retrouver vos amis. Mais vous avez atteint votre objectif et le reste n'est plus qu'une question de jours. Et vous ne serez plus le même en empruntant à nouveau cette route... Cette route que vous avez suivi n'était pas que de pierre et de sable... Il y a d'autres choix, d'autres possibilités que l'avenir étrié que vous promettaient les lois et règles de votre peuple, vous le savez maintenant. Vous êtes libre. Et cette liberté, vous l'avez payée assez cher pour ne jamais la galvauder. Le monde vous appartient et ce qui sera ne dépendra que de vous désormais. C'est ici que s'achève votre aventure. Félicitations !

140

A pas prudents, vous gagnez la paroi et, dans la pénombre, cherchez une ouverture. Vous ne tardez pas à la trouver, l'écartez prudemment... La vaste salle de toile est remplie de convives, Avars mâles aussi bien que femelles, assis autour d'un grand feu qui crépite et flambe haut, faisant danser des lueurs fantomatiques sur les parois. Au milieu des rires, des conversations et bavardages circulent des coupes emplies de vin, des quartiers de viande rouge, des outres de bière blonde. Dans le fond, un groupe joue de la musique, frappant de leurs paumes velues la peau tendue de plusieurs tambours. Spectacle barbare et sauvage que ces créatures couvertes de peintures tribales, parées d'or, de bronze et d'ivoire, assises sur des peaux de bêtes et des coussins de cuir. Le feu éclaire leur face d'une lueur rouge, vous entendez presque les os des viandes craquer sous les puissantes mâchoires... Soudain, vous tressaillez : Kosh ! C'est bien lui, assis non loin, bavardant avec un jeune Avar qui lui ressemble, la tête également auréolée d'une crinière rouge. Et un peu plus loin, Kessali, son jumeau. Les deux sont identiques mais le fait que le premier trône à la place d'honneur ne laisse guère de place au doute : il s'agit bien de votre ennemi, de celui que vous avez maudit chaque jour de votre périple. Vous le fixez avec une telle haine, si intense qu'elle vous semble devenir physique, douloureuse. Si le maître des Avars ressent ce regard posé sur lui, il n'en montre rien, continuant à bavarder et rire avec son congénère plus jeune. Vous rabattez le pan de toile, le cœur battant. Que faire ? Certainement pas vous ruer sur lui au milieu de ses guerriers qui vous massacreraient dans l'instant. Vous réfléchissez et deux solutions s'imposent à vous : Kosh tournant le dos à la paroi derrière laquelle vous vous trouvez, vous pouvez vous glisser derrière lui et le poignarder dans le dos avant de prendre la fuite. Le temps que ses congénères, stupéfaits, réagissent, vous serez loin. Mais est-il convenable pour un Bekti de frapper un ennemi désarmé dans le dos avant de s'enfuir ? Si toutefois votre désir de vengeance est plus fort que votre code de l'honneur, rendez-vous au [126](#). Sinon, pourquoi ne pas créer une diversion ? En mettant le feu à la tente par exemple... Dans la confusion, vous pourrez vous glisser auprès de votre proie et frapper. Si vous décidez d'agir ainsi, rendez-

vous au [307](#).

141

Au matin, tout le monastère est en émoi : les corps ont été découverts, les prêtres, paniqués, courent dans tous les sens comme un essaim de frelons. Le Supérieur a bien du mal à les calmer et imposer un semblant d'ordre. Certains n'hésitent pas à vous soupçonner un moment mais le vieil Esseb refuse de croire à votre culpabilité et met fin à ces spéculations. Autant en profiter et partir, avant qu'ils ne changent d'avis. C'est alors que parmi le groupe des prêtres assemblés, vous apercevez Mongo. Il reste à l'écart, l'air accablé et triste et lorsque vous croisez son regard, il détourne les yeux et s'éloigne vers sa chambre, d'un pas traînant.

Si vous voulez dénoncer le guerrier aux prêtres, rendez-vous au [287](#).

Si vous voulez parler à Mongo avant de partir, rendez-vous au [205](#).

Enfin, le temps vous étant compté, si vous préférez partir sans tarder, rendez-vous au [234](#).

142

Vous reculez lentement tandis que le guerrier à la peau d'ébène contourne tout aussi lentement votre feu, sa robe rouge ressemblant à une grande flamme... Pendant quelques minutes, vous tournez ainsi l'un autour de l'autre, en garde, comme deux fauves à l'affût. Puis soudain, Shingane pousse un cri de guerre et passe à l'attaque, brandissant sa lance.

Vous avez face à vous un coriace adversaire : Shingane est doté de 23 points de vie, frappe avec un 5 minimum et sa sagaie à large lame passée au feu inflige + 3 points de blessure supplémentaires. Il attaque le premier.

Au bout de deux assauts, rendez-vous au [251](#).

143

Le gardien des ossements s'effondre dans un cliquetis sinistre qui résonne sous la voûte. Haletant, vous reculez et vous éloignez de la fosse, au bord de la nausée. Taïta reste livide, les yeux fixés sur les ossements répandus.

- Maudits... Nous sommes maudits pour avoir troublé le sommeil éternel des défunts...

- Au diable les superstitions ! s'emporte Enoshk. Nous avons vaincu un quelconque maléfice et voilà tout. Remontons, pansons nos blessures et tentons de nous reposer. Je pense que nous devrions être tranquilles maintenant.

Taïta grommelle une réponse embarrassée et vous remontez tous dans le vaste hall après avoir refermé les portes. Dehors, la pluie tombe toujours. Vous décidez de dormir à tour de rôle après ce qui vient de se passer mais aucun incident ne vient troubler votre repos. Au matin, la pluie cesse enfin. Frissonnant dans l'air humide et prenant garde à ne pas glisser sur la roche mouillée, vous quittez en hâte la cité funéraire, nimbée de brume et plongée dans ses souvenirs.

Rendez-vous au [187](#).

144

Taïta s'est endormi, sous la garde vigilante de Suarra, mais vous ne parvenez pas à trouver le sommeil tant la présence du géant vous intrigue. Votre compagnon semblant lui faire confiance, vous lui avez conté votre histoire et avez vu le respect grandir dans ses yeux. Enveloppé dans votre couverture, vous allez vous asseoir à ses côtés tandis qu'il contemple les étoiles, l'air songeur.

- Es-tu sûr de vouloir rester avec nous ? demandez-vous.

- C'est le moins que je puisse faire. Non seulement parce que je vous ai créé des ennemis mais aussi parce que ta quête est courageuse. Il faut un sacré cran pour entreprendre le voyage qui est le tien mon garçon. Et puis, quelque part, nous sommes semblables.

Vous lui jetez un regard interrogateur.

- Nous sommes des parias toi et moi, étrangers à notre propre peuple. Des aventuriers, des vagabonds errant de par le monde. Et nous ne devons rien à personne.

Vous restez silencieux à méditer ces paroles avant de sentir une main lourde peser sur votre épaule :

- Tu devrais dormir, ils vont sûrement attaquer à l'aube. Crois-tu que ces chiens nous laisseront tranquilles ? Heureusement, nous avons l'avantage de la position. Va te reposer, je monterai la garde.

Vous vous exécutez et vous endormez rapidement, Suarra lovée contre vous, enveloppé d'un délicieux sentiment de sécurité par la présence du géant à vos côtés.

L'aube, des rubans de lumière pâle qui se déploient rapidement, le ciel qui s'éclaire... Le silence, seulement troublé par le murmure du vent, le sable qui vole... Embusqué derrière le muret de briques, Enoshk se redresse soudain, fronçant les sourcils :

- Ils approchent !

Au loin, des cavaliers apparaissent sur les dunes, galopant dans votre direction avant de se déployer lentement comme pour enserrer le puits. Vous vous mettez aussitôt en place à l'unique entrée, prêts à en découdre.

Si vous possédez l'arc de Mongo et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [264](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [413](#).

145

Courant comme un fou, vous dévalez les escaliers avant d'enfiler le couloir menant à votre chambre. Derrière vous se fait entendre un bruit... Le bruissement de grandes ailes membraneuses et vous jetez un regard terrifié par-dessus votre épaule. Votre chambre, enfin ! Vous claquez la porte et poussez le verrou avant de vous adosser au panneau, hors d'haleine. Des coups sourds ébranlent le bois, un grognement animal se fait entendre, exprimant une frustration féroce puis plus rien. Un bruit semblable au vol d'un oiseau de nuit puis le silence. Vous vous laissez tomber sur votre lit, ruisselant de sueur et vous vous allongez, fébrile, avant de vous endormir comme une lampe que l'on souffle, exténué.

Rendez-vous au [13](#).

146

La journée qui suit se déroule sans incidents, votre longue marche ponctuée de quelques haltes. Paysage

farouche et silencieux, excepté le cri d'un grand oiseau noir tout là-haut, solitude couleur rouge, ocre et bleue... Fatigue de plus en plus grande, qui pèse sur vos épaules... Bientôt, le soir descend lentement, les ombres s'allongent... C'est alors qu'au détour du chemin, vous découvrez un lieu inattendu : devant vous se dresse un vaste promontoire rocheux surplombant la vallée, en contrebas. Et sur ce promontoire se trouve un étrange bâtiment se découpant dans les feux rouges du crépuscule. Assez vaste, il reprend la forme des huttes traditionnelles de Shamanka, circulaire et basse, pourvu d'un toit peu élevé, le tout sur de plus amples proportions. L'ensemble est bordé sur son pourtour de quelques marches taillées dans la pierre et d'une colonnade en bois. A vrai dire, ce bâtiment ne vous fait pas bonne impression, solitaire et silencieux, baigné d'un rouge sinistre par le couchant. Mais la nuit approche, elle sera froide et cette construction offre un abri bienvenu... Vous réfléchissez, massant vos reins courbaturés. Si vous décidez d'y passer la nuit, rendez-vous au [341](#). Si vous préférez trouver un autre endroit, rendez-vous au [327](#).

147

Votre flèche traverse l'air en sifflant et va transpercer la gorge du prince des voleurs, la pointe ressortant de l'autre côté. Auro s'effondre, fauché net. Non loin, les villageois titubent, pris de vertige et de nausée, rapidement dégrisés maintenant que leur haine est assouvie, certains regardant les cadavres avec stupeur, réalisant difficilement que c'est là leur œuvre, comme dans un état second. Vous caressez machinalement Suarra qui vient frotter son muflé poissé de sang contre votre cuisse avant d'être rejoint par les vôtres. Enoshk forme une silhouette impressionnante, couverte de sang, ses yeux verts brillant sombrement et Taïta grogne en pansant une blessure superficielle à son bras gauche. Derrière eux, le vieux prêtre jubile, déambulant parmi les corps sans dissimuler sa joie, presque dérangeante :

- Quelle bataille ! Voilà leur compte réglé à ces maudits chiens ! Venez mes amis, il nous faut panser vos blessures.

Le vieil homme frappe dans ses mains et deux de ses novices s'empresstent de vous ramener à l'intérieur. Assis sur un banc dans l'herboristerie, vous laissez les mains habiles soigner et panser vos blessures. Une agréable odeur, piquante et citronnée flotte dans la petite pièce aux murs blancs, aux étagères garnies de fioles et flacons. Le vieil homme se tient devant vous, souriant d'un air satisfait :

- La mort d'Auro nous est une grande délivrance. Nous allons clouer sa tête aux portes du monastère, nul doute que ses guetteurs la verront et en informeront le monde. Et tous sauront qu'Auro l'infâme n'est plus. Tu as accompli une grande œuvre aujourd'hui mon jeune ami et nous ne serons pas des ingrats, tu peux m'en croire.

Si vous avez révélé la nature du mal qui vous ronge au grand prêtre à votre arrivée, rendez-vous au [104](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [348](#).

148

Devant vous se déploie la plus belle bande de ruffians que vous ayez jamais vu, occupés à boire et bâfrer au milieu des cris et des rires. Nomades du désert à la peau mate et aux yeux sombres, noirs à la peau luisante, le crâne rasé et le visage peint à la craie, gredins au faciès mauvais, le regard vif, la taille ceinturée de cuir et hérissée de manches de dagues et poignards... Certains portent un garrot ou un grappin au côté, d'autres arborent cicatrices et tatouages avec une mâle assurance. La fête semble battre son plein dans l'atmosphère surchauffée et étouffante. Ou plutôt l'orgie... De nombreux soudards vont et viennent, sont assis ou allongés à même le sol, certains nus et ivres. Des outres débordent de vin et de bière de sorgho, des tréteaux croulent sous les victuailles, le pain et les viandes. Une fille aux seins nus court en riant, poursuivie par un homme au regard lubrique, une autre danse, visiblement saoule et riant

comme une folle, sous les cris excités des mâles... Non loin, un ruffian à la barbe épaisse tient un jeune éphèbe sur ses genoux, le forçant à boire sans respirer le contenu d'une coupe sous les encouragements des autres. Le garçon boit tout le contenu avant de s'écrouler, ivre mort, sur les tapis au milieu des rires et du vacarme. Stupéfait, vous avancez mécaniquement parmi les corps vautrés ici et là, évitant un colosse barbu à la peau cuivrée et aux épais cheveux noirs bouclés, entièrement nu et hilare, qui beugle une chanson en brandissant un flacon de vin. Ceux qui vous encadrent se fraient un chemin au milieu des noceurs jusqu'à une estrade où se tient le maître des lieux, allongé sur ses coussins. Grand et solidement bâti, il affiche néanmoins une souplesse évidente, ressemblant à un grand chat paresseux. Son teint est très clair, ses cheveux et sa barbe épaisse ont la couleur de l'or et vous fascinent aussitôt... Sans doute est-ce cela que l'on appelle la blondeur... L'homme est beau mais il y a quelque chose de mauvais en lui, dans l'éclat de ses yeux verts, son sourire arrogant. A ses côtés se tient assis un jeune garçon, l'air craintif, qui tient un cruchon de vin en main, prêt à servir son maître. Et vous avez l'impression de voir un mulot près d'un serpent... Au même moment, un des convives lève sa coupe :

- A Auro, notre chef ! Que le monde soit son butin !

Aussitôt, tous les autres l'imitent et vous frissonnez. Auro... Même parmi les Bektis, qui n'a pas entendu parler d'Auro, le prince des pillards, le voleur d'enfants, le détrousseur ? Quantité d'histoires sont chuchotées autour des feux à la nuit tombée sur Auro le pervers, célébré dans tous les bouges où se retrouvent coquins et maraudeurs, au cours d'orgies sordides. On dit de lui qu'il a la beauté du diable, la rage au corps et l'âme vile. Jamais vous n'auriez pensé le rencontrer un jour et encore moins ici ! Aux dernières nouvelles, il avait disparu. Il a donc rassemblé ses soudards dans cette vallée cachée où il a établi son campement. Mais pourquoi ? Qu'y a-t-il à piller au cœur des Montagnes Rouges ?

Rendez-vous au [131](#).

149

Votre récit achevé, le prince des voleurs reste silencieux, son profil éclairé par la lampe. Puis il reprend soudain la parole :

- Tu es fort mon garçon. Décidé et endurant malgré ton jeune âge. J'ai besoin d'hommes comme toi. Pourquoi ne te joindrais-tu pas à moi ? Nous pourrions faire de grandes choses toi, moi et ma bande.

- Les Bektis ne sont pas des voleurs, crachez-vous avec dédain.

Auro éclate de rire :

- Les Bektis ? Pour eux , tu es sans doute mort et oublié. Et même si tu revenais vers eux, quel avenir t'y attendrait après avoir échoué à ton épreuve initiatique ? Résonne en adulte petit, deviens un homme : tu ne dois plus rien à ton clan, tu es désormais un paria, un vagabond errant de par le monde, comme nous. Tu as perdu une famille, tu peux en trouver une autre. Tu peux être libre...

Vous vous agitez, mal à l'aise. Auro se révèle charismatique et persuasif même s'il vous répugne par certains aspects. C'est incontestable, cet homme sait convaincre.

- Je suis condamné, j'ai la mort au ventre, rappelez-vous.

- Nous sommes tous condamnés, à plus ou moins brève échéance... Notre herboriste est habile, il saura préparer de nouvelles doses de tes fameuses poudres et te maintenir en vie. Un jour, nous irons à Eshatta et trouverons ton guérisseur. Nous saurons bien négocier avec lui pour qu'il te guérisse.

Auro saisit votre poignet et se penche vers vous, ses yeux verts plongés dans les vôtres :

- Alors petit, qu'en dis-tu ? Joins-toi à moi, je te donne ta liberté, prends-la ! Je te donne le monde, un monde bien plus grand que tu ne le penses. Je te propose une vie libre et ardente, à vivre pleinement ! Les tiens t'ont oublié, tu ne dois plus rien à personne. Mes hommes ont les mains rouges de sang mais ils t'accepteront si j'en décide ainsi. Et tu verras que malgré ce que tu penses, ils peuvent éprouver amitié et loyauté.

Vous vous mordez la lèvre, troublé par la force de persuasion de cet homme.

Si vous décidez d'accepter sa proposition, rendez-vous au [409](#).

Si vous refusez, rendez-vous au [265](#).

150

Le vieil homme ne cache pas sa satisfaction et l'on vous accompagne aussitôt à un grand appartement afin de vous reposer et préparer. La pièce est vaste, haute de plafond avec trois grandes fenêtres donnant sur la cour, trois couches basses, des tapis aux motifs géométriques, des coffres de bois peint... Il y a même une petite cheminée de brique pour les nuits froides de ces régions désertiques. On vous apporte à manger et à boire tandis qu'un des prêtres fait brûler des herbes odorantes sur un petit brasero de cuivre. Une fois seuls et restaurés, vous vous allongez sur votre lit, observant rêveusement le plafond aux poutres peintes. Suarra s'est endormie, repue, Enoshk termine de faire du feu, la nuit étant tombée entretemps. De son côté, Taïta a sorti son matériel et se plonge dans ses écrits tout en piochant dans la coupelle de biscuits aux amandes posée à côté de lui. Le feu flambe haut derrière la grille de fer ajourée, les lampes diffusent une lumière douce et dorée, apaisante... Tout est calme et silencieux. Demain matin, vous devez être présentés aux villageois qui combattront à vos côtés. En attendant, Enoshk s'est endormi, la pénombre a envahi la pièce et vous discernez du coin de l'œil la silhouette de Taïta penchée sur ses écrits, se découpant à la lueur du feu.

Si vous décidez d'aller faire un tour dans le monastère, rendez-vous au [79](#).

Si vous jugez plus avisé de dormir, rendez-vous au [41](#).

151

Les yeux du prince des voleurs s'ouvrent grands en vous reconnaissant et il reste figé une seconde.

- Toi ! Par les dieux, j'ignore ce que tu fais ici mais cette fois, tu n'en sortiras pas vivant ! C'est la dernière fois que tu te trouves sur mon chemin !

L'instant suivant, le voleur passe à l'attaque.

Auro est aussi souple et vif qu'un chat, comme il sied au maître des voleurs : il frappe donc avec un 4 minimum. Son sabre inflige + 3 points de blessure supplémentaires et il dispose de 25 points de vie. Son corselet d'écaillés lui permet de retrancher 2 points de blessure mais, usé et lacéré par la bataille, il cédera et deviendra inutile au bout de deux assauts. Auro attaque le premier.

Attention ! Si vous aviez une épée à lame d'émeraude et qu'Auro l'a gardée suite à votre rencontre, il l'utilise pour ce combat. Dans ce cas, il lui faut toujours un 4 minimum pour vous toucher mais il vous inflige + 5 points de blessure supplémentaires.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [210](#).

152

Une lumière vive vous tire du sommeil douloureux où vous cherchiez l'oubli alors qu'une nuit claire et chaude s'étend sur le monde. Recroquevillé dans cette fosse puante jonchée de déjections et de vermine, vous levez le bras pour protéger vos yeux de l'éclat d'une torche. Les étoiles pâlisent et l'horizon s'éclaircit lentement sur la brousse. Au-dessus de vous se découpe la silhouette de Kessali qui vous observe, drapé dans ses châles, un mince sourire flottant sur ses babines :

- Te voilà dans un piteux état mon garçon. Et le pire t'attend car sous peu, tu seras écartelé entre quatre chevaux sauvages... Je ne peux refuser cela à Keshan, mon neveu. Mais oui, celui qui voulait te tuer tout à l'heure et que j'ai repoussé... Le fils de Kosh. Mais cet imbécile est encore trop jeune selon nos rites et nos lois pour prendre le commandement de son défunt père. C'est moi désormais qui veille aux intérêts

des Avars, ce qui m'arrange particulièrement car j'ai de grands projets pour eux.

Votre interlocuteur sourit de façon mystérieuse et son regard devient songeur un instant avant qu'il ne reprenne :

- Tu m'as rendu un indéniable service en me débarrassant de mon cher frère. Aussi, je t'en rendrai un également.

Quelque chose tombe à vos pieds avec un bruit léger et, à la pâle lueur de l'aube naissante, vous distinguez un poignard de chasse à large lame.

- On dit que les Bektis ont du cran... Tu sais quoi faire avec ceci je pense. Dépêche-toi car ils ne vont pas tarder. Adieu mon garçon.

Kessali parti, vous fixez le poignard en silence avant que des éclats de voix qui approchent ne vous ramènent à la réalité. Serrant les dents, vous prenez l'arme à deux mains, pointe tournée vers votre coeur, fermez les yeux...

Votre aventure s'achève ici.

153

- Attendez, murmurez-vous, ce n'est pas mon arme...

Un éclair moqueur passe dans les yeux de votre interlocuteur :

- J'ignore où tu as trouvé une lame des seigneurs blancs de Méroé mon gars mais je ne laisserai pas passer une telle occasion. Elle est à moi désormais. Ne suis-je pas un voleur ? Estime-toi heureux que je t'en fournisse une autre... Fous le camp maintenant.

Vous songez un instant à bondir sur Auro mais il s'est mis prudemment hors de portée et un seul cri de sa part rameutera tous ses hommes. Vous mordant la lèvre, vous récupérez vos affaires, vous attendant à quelque traîtrise ou jeu pervers mais rien. Auro s'est éloigné dans la nuit et, sans demander votre reste, vous faites de même.

L'arme qu'il vous a donné est une épée courbe de qualité basique. Il vous faudra faire un 5 minimum pour toucher votre adversaire et cette arme inflige + 3 points de blessure supplémentaires.

Quelques minutes plus tard, vous voici au pied de l'escalier où veille un homme en pourpoint, appuyé sur sa lance, une lampe à ses pieds. Sans faire de bruit, vous vous fondez dans l'obscurité. Au loin, une chouette hulule.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [133](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [332](#).

154

Le pygmée repose son arc et reprend alors son travail. Poussé par la curiosité, vous allez vous asseoir à ses côtés et regardez, fasciné, sa main potelée aux doigts épais recopier chaque dessin à l'encre bleue sur le parchemin.

- Comment s'appelle ta panthère ?

Vous jetez un regard surpris à Taïta qui vous désigne du menton le fauve sagement couché à vos côtés.

- Tu ne lui as pas donné de nom ? Quelle faute ! Il faut nommer les choses et les êtres, ne pas ignorer le pouvoir des mots. Comment veux-tu exprimer ce que tu ressens si tu ne peux le nommer ? Il faut lui donner un nom.

Un peu interloqué, vous caressez l'animal en l'observant puis un sourire vous vient lentement.

- Suarra, dites-vous. Cela veut dire panthère dans ma langue natale. Oui, je la nomme Suarra. Hein ma belle, cela te convient ?

La panthère vous observe en silence, sa tête posée sur votre cuisse et vous avez l'impression qu'elle vous a

parfaitement compris. Taïta hoche la tête avec satisfaction tout en commençant à ranger stylets et pinceaux dans ses étuis.

- Alors, c'est dit. Suarra. Mettons-nous en route maintenant.

Quelques minutes plus tard, vous voici tous les trois arpentant le réseau de galeries, vos ombres dansantes semblant vous suivre le long des parois. Au-dehors, l'orage se poursuit, le grondement du tonnerre résonnant à travers les souterrains.

Rendez-vous au [88](#).

155

Respirant lentement et profondément, vous tentez de supporter le feu qui brûle votre ventre mais sans y parvenir et vous tombez à genoux, les bras croisés sur l'estomac. Secoué de violents tremblements, vous restez prostré, gémissant comme un animal blessé, cherchant à vomir mais sans y parvenir.

Progressivement, la douleur s'estompe et vous retrouvez assez de force pour vous redresser et reprendre votre périple, au pas hésitant d'un vieillard. La crise est passée mais a prélevé un lourd tribut (vous perdez 5 points de vie).

En milieu de matinée, alors que vous commencez à désespérer, le ravin se termine enfin et, après avoir escaladé avec difficulté un amas de rochers, vous poursuivez votre périple à travers les hauts plateaux. Après les paysages accidentés et chaotiques des derniers jours, ce sol plat, cet espace ouvert bordé de touffes d'herbes et d'arbustes, est un vrai bonheur pour vos pieds meurtris. Malheureusement, il ne vous protège pas du vent qui siffle avec force, faisant voler des poussières dorées et vous faisant mal à la tête. Aucune présence animale, excepté le cri rauque d'un rapace qui vole, tout là-haut. L'Alshaya se poursuit, serpentant à travers rochers et arbustes, sous un ciel d'un bleu dur. En début d'après-midi, alors que vous vous reposez à l'ombre d'un arbre, le temps commence à changer... La lumière se voile, de lourds nuages sales se massent sur les falaises... Alors que vous vous redressez, le tonnerre gronde au loin et un frisson vous parcourt : vous avez peur de l'orage, phénomène si inhabituel dans votre désert natal. Quelques minutes plus tard, la lueur d'un éclair zèbre le ciel délavé, le tonnerre résonne, des oiseaux s'envolent, effrayés... Les premières gouttes tombent puis, sans prévenir, des trombes d'eau s'abattent avec violence. Brutalement plongé dans l'obscurité, courbé sous la violence de l'orage, vous avancez en titubant sur la piste détrempeée, vos vêtements vous collant comme une seconde peau. Dieux, vous n'y voyez plus rien ! Le fracas est assourdissant, le blanc des éclairs aveuglant, l'eau vous coule dans les yeux... Vous progressez à l'aveuglette, désorienté, tentant de rester le long de l'Alshaya sous les masses nuageuses irritées...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [346](#). Si le résultat est égal ou supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [292](#).

156

Prudent, vous préférez vous éloigner et vous installer hors de vue de ce musicien inconnu. Une fois restauré, assis devant votre feu, vous restez à regarder, songeur, la danse des étincelles dans l'obscurité. Au-dessus de vous, une lune pleine éclaire le ciel nocturne d'un éclat argenté. Vous vous rappelez cette histoire voulant qu'Inti, déesse de la lune, prenne parfois la forme d'une femme d'une grande beauté et déroule une échelle de corde depuis l'astre nocturne pour y faire monter des hommes et se donner à eux. La divine satisfaite, la lune s'arrondit et resplendit, pleine. Autrefois, cette histoire vous enchantait, aujourd'hui elle ne fait que renforcer votre solitude en ces lieux farouches et inconnus. Avec un soupir, vous vous allongez et, glissant dans le sommeil, il vous semble percevoir quelques notes du musicien inconnu vous parvenir.

Au matin, vous avez un goût amer dans la bouche, mal au ventre et reprenez votre périple sans tarder. En début d'après-midi, alors que vous vous reposez à l'ombre d'un arbre, le temps commence à changer... La lumière se voile, de lourds nuages sales se massent sur les falaises... Le tonnerre gronde au loin et un frisson vous parcourt : vous avez peur de l'orage, phénomène si inhabituel dans votre désert natal. Quelques minutes plus tard, la lueur d'un éclair zèbre le ciel délavé, le tonnerre résonne, des oiseaux s'envolent, effrayés... Les premières gouttes tombent puis, sans prévenir, des trombes d'eau s'abattent avec violence. Brutalement plongé dans l'obscurité, courbé, vous avancez en titubant sur la piste fumante, vos vêtements vous collant à la peau. Dieux, vous n'y voyez plus rien ! Le fracas de l'orage est assourdissant, la terre fume, l'eau vous coule dans les yeux... Vous progressez à l'aveuglette, désorienté, tentant de rester le long de l'Alshaya sous les masses nuageuses irritées...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [346](#). Si le résultat est égal ou supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [292](#).

157

Vous éloignant de ces pleurs inconnus, vous suivez le passage de droite un moment et ce dernier débouche bientôt sur un paysage nettement moins accidenté, à la végétation plus abondante. La nuit est toute proche désormais, il commence à faire froid et il vous faut faire halte. C'est alors que vous remarquez que l'Alshaya fait place sur votre gauche à une volée de marches taillées dans la roche qui montent en serpentant pour se perdre au sein d'un bois d'aloès. Plissant les yeux, il vous semble apercevoir un petit bâtiment entre les arbres.

Vous pouvez aller voir de quoi il retourne au sujet de ce bâtiment inconnu (rendez-vous au [67](#)).

Si vous préférez ne pas vous en préoccuper, vous poursuivez jusqu'à trouver un endroit abrité où vous pouvez vous installer (rendez-vous au [183](#)).

158

Un mouvement, furtif, dans les broussailles... Avant que vous ayez pu réagir, vous voyez apparaître, à votre grande surprise, la panthère noire rencontrée la nuit dernière. Vous a-t-elle suivi ? En tous cas, elle est dans un sale état : sa démarche est raide, hésitante, ses yeux brillent d'un éclat malsain. L'observant soigneusement, vous frémissez devant la coloration qu'a prise sa blessure. Elle s'approche de vous, lentement... Au même moment, ses yeux se referment, sa tête retombe et elle reste immobile, couchée sur le flanc. Vous voyez ce dernier se soulever et s'abaisser doucement, vous percevez sa respiration difficile. Mavunge rompt le silence :

- J'ai sur moi des drogues puissantes qui pourraient la soigner. Nous les utilisons pour maintenir en vie les éléphants que nous menons au Sanctuaire, tout au long de leur route.

Sur ces mots, le noir sort de sa besace quelques flacons dont il verse le contenu sur un linge mouillé et roulé en boule avant... de vous le tendre !

- Es-tu fou ? chuchotez-vous.

- Elle s'est dirigé vers toi, c'est à toi de le faire. Toi qui lui a donné à manger la nuit dernière. Que crains-tu ? Cet animal est en train de crever. Es-tu un homme ?

Le coeur battant, prêt à bondir en arrière au moindre mouvement, vous commencez à nettoyer la plaie. Le fauve ne bouge toujours pas bien qu'il grogne doucement. A un moment, il ouvre les yeux et vous fixe avant de les refermer. Enfin, vous bandez proprement la blessure avant de vous écarter, repassant prudemment de l'autre côté du feu.

- Le remède va agir et le faire dormir également. Dormons sans crainte nous aussi.

Troublé, vous vous allongez, gardant un oeil méfiant sur ce compagnon inattendu et la main sur votre

arme. Au matin, vos premières pensées sont pour le félin au poil noir. Vous redressant, vous le voyez, à la même place, éveillé également et vous observant. Par moments, il tourne la tête et renifle son bandage, l'odorat agacé par l'odeur piquante des remèdes. Il semble aller mieux, son regard n'est plus fiévreux mais il ne bouge pas, posé comme un sphinx majestueux au bord de la piste. Avec des gestes lents, précautionneux, Mavunge et vous récupérez vos affaires et vous remettez en route, ne le quittant pas des yeux. Quelques pas plus loin, vous vous retournez : la panthère vous observe toujours puis se lève et se détourne. Haussant les épaules, vous reprenez votre route.
Rendez-vous au [331](#).

159

La perspective de vous reposer un moment est la plus forte et vous décidez donc de faire halte en ces lieux. Enoshk frappe de son poing massif sur l'épais panneau et quelques minutes plus tard, un judas s'ouvre, laissant apercevoir un visage à la peau sombre et au regard méfiant.

- Qui prétend entrer au monastère d'Abombi ?

- Des voyageurs en quête de repos, répond Taïta.

Les vantaux s'ouvrent lentement et vous pénétrez dans une grande cour bordée de dépendances. Vous apercevez un puits et plus loin, un petit potager, quelques arbres fruitiers, un carré d'herbes et plantes médicinales où s'activent des silhouettes drapées de rouge et blanc, le crâne rasé. Derrière vous, le portier referme les portes et pousse les lourds verrous de bronze.

- Suivez-moi, vous êtes attendus.

Haussant un sourcil surpris, vous partagez un regard interrogateur avec vos compagnons avant d'emboîter le pas à votre guide. Longs couloirs sombres et silencieux, atmosphère austère, au parfum de safran bleu... Une fois franchies de grandes portes ornées de masques de bois, vous voilà dans une sorte de salle d'audience, plutôt dépouillée, dont les fenêtres donnent sur la cour. Dans le fond, sur une estrade, se trouve assis en tailleur un homme âgé, au visage digne et serein, drapé dans sa robe rouge. Devant lui est posé un objet étrange, un globe doré reposant sur des pieds ciselés en forme de serpents entrelacés. Des irisations parcourent la surface du globe, y dessinant des formes mouvantes et fugaces, impossibles à saisir.

- Soyez les bienvenus au monastère d'Abombi. Nous vous attendions.

L'homme s'exprime d'une voix basse et reposante mais Enoshk reste méfiant.

- Tu nous attendais ?

Le vieil homme lové dans ses coussins chamarrés ne répond pas et vous observe en silence, intensément, avant de reprendre d'une voix douce et profonde :

- Tu es malade jeune homme... Le mal est en toi, je le sens... De quoi souffres-tu ?

Si vous voulez répondre, rendez-vous au [17](#).

Si vous préférez demander pourquoi vous êtes attendus, rendez-vous au [119](#).

160

A votre apparition, des jurons, des exclamations retentissent et tous bondissent sur leurs armes. Vous leur assurez venir à eux en paix, écartant ostensiblement les mains et les levant haut. Ils restent méfiants, leurs lances pointées vers vous avant de s'écarter devant leur chef. Ce dernier est un grand gaillard, mince et nerveux, la peau mate et les yeux sombres.

- Qui es-tu donc mon garçon ? Tu sembles venir comme nous de Talishan. Quel est ton peuple ?

- Je suis un Bekti, répondez-vous avec fierté.

Vos interlocuteurs s'interrogent du regard les uns les autres avant de revenir sur vous et vous voyez la

méfiance dans leurs yeux se teinter de respect. Les vôtres sont connus pour être de farouches et rudes guerriers. Le chef reprend, avec une invite du bras :

- Dans ce cas, nous ne pouvons qu'accueillir un frère du désert. Même si je ne m'attendais pas à trouver quelqu'un comme toi ici et plus encore en compagnie d'une panthère ! Joins-toi à nous mon jeune ami, partageons l'eau et le feu, le pain et le sel.

L'instant d'après, vous voilà assis près du feu, acceptant de bon cœur dattes et olives, vin de palme, galettes de pain et rayons de miel. Autour de vous, les autres ont sorti des instruments de musique, jouent aux dés, s'assoupissent ou dorment déjà. Bavardant avec leur chef assis à vos côtés, vous obtenez confirmation de vos doutes : ces hommes sont des Anaptis, une tribu qui organise des razzias d'esclaves auprès d'autres peuples plus faibles pour ensuite les revendre aux seigneurs noirs de Shamanka ou aux bandes de ruffians qui exploitent les gisements de soufre et de sel du désert de l'Enkil, plus au nord. A aucun moment cependant on ne vous demande ce que vous faites ici, seul et si loin de vos terres. Au-dehors, l'orage a cessé, Suarra s'est endormie contre vous et la plupart de vos compagnons font bientôt de même. Les bruits et les discussions se sont progressivement tus, laissant place au silence, troublé par le crépitement du feu. Repu, réchauffé, vous sentez le sommeil effleurer vos paupières...

Si vous avez rencontré Enoshk, le géant des collines, plus tôt au cours de votre aventure, rendez-vous au [377](#).

Sinon, rendez-vous au [231](#).

161

Le pygmée semble stupéfait par votre refus. Il reste silencieux, bouche ouverte, en une expression presque comique, avant que ne passe dans ses yeux une vague lueur de mépris.

- Fort bien mon garçon, puisque tu n'as besoin de personne, poursuivons chacun notre route. Nous nous reverrons donc à Eshatta probablement. Si tu y parviens...

Sur ces paroles, l'étrange personnage se détourne avec un haussement d'épaules irrité avant de commencer à ranger ses affaires. Après une hésitation, vous reprenez votre chemin à travers les tunnels envahis par la pénombre, la panthère à vos côtés. Alors que vous errez un peu au hasard, le grondement du tonnerre résonne, suivi du bruit de la pluie. Un orage vient d'éclater au-dehors et vous frissonnez : vous avez peur de l'orage, phénomène exceptionnel, presque inconnu dans le désert qui vous a vu naître. Le roulement du tonnerre se répercutant à travers les galeries vous fait violemment sursauter et vous semble effrayant, démultiplié. Vous sentez bientôt monter une forte humidité, de l'eau ruisselle sur les parois et s'infiltre dans les galeries, le sol devient glissant... Vous voici à une intersection et, désorienté, vous jetez un œil à droite et à gauche, sans être plus avancé.

Si vous prenez la galerie de droite, rendez-vous au [276](#).

Si vous prenez celle de gauche, rendez-vous au [401](#).

162

L'entrée franchie, vous découvrez un endroit assez fantastique : une succession de galeries souterraines aux formes fluides, toutes en courbes et volutes, comme des draperies sculptées... Mauve, orange, rouge, rose, ocre... Certains endroits sont plongés dans la pénombre, d'autres éclairés par des rais de lumière venant de l'extérieur, faisceaux frémissants dans lesquels voltigent des particules dorées. Vous avancez en silence à travers ce vaste réseau, caressant la roche d'une paume sensuelle. Bientôt, alors que le couloir fait un coude, votre panthère frémit et feule doucement, sur la défensive.

- Hé bien, que t'arrive-t-il ma belle ? chuchotez-vous en lui caressant la tête.

La réponse se trouve juste au-delà du coude : une grotte assez grande, inondée de clarté par une ouverture

circulaire dans la voûte, comme un puits de lumière. Les parois incurvées semblent peintes, sur toute leur surface, d'animaux, de personnages et de symboles, dans un style naïf, primitif, aux couleurs éclatantes. Etranges fresques païennes et colorées se déroulant comme les pages d'un livre de pierre... Au centre, assis en tailleur, inondé par la lumière tombant de la voûte, un petit homme est installé. A sa morphologie, sa petite taille et ses membres courts, vous devinez un Inbuti, un pygmée. Sa peau est couleur cuivre, son crâne soigneusement rasé est entièrement tatoué de caractères inconnus. A ses côtés est posée une grande sacoche en cuir rouge et tout un nécessaire à écrire : petits godets de pierre, stylets, rouleaux, étuis gravés... Sur ses genoux est déroulé un large ruban de parchemin sur lequel le petit homme est occupé à écrire avec application. Absorbé dans sa tâche, il relève la tête par moments, portant son stylet à la bouche et semblant réfléchir, puis se replonge dans son travail. Plissant les yeux, vous remarquez également à sa portée un petit arc et un carquois empli de flèches minces à la pointe longue et acérée... Les vôtres vous ont appris qu'il ne faut pas s'y méprendre, les Inbutis sont de redoutables archers, traquant les lions avec arcs et flèches. Au bout de quelques minutes, le pygmée repose soigneusement son ouvrage, se redresse... et bondit, encochant une flèche d'un mouvement si rapide que l'œil ne peut le suivre et la pointant dans votre direction !

- Sors de là ! Je sais que tu es caché là, montre-toi, qui que tu sois !

Aussitôt, votre panthère se met en position d'attaque, le corps arqué, ventre collé au sol et muflé froncé.

Si vous vous montrez, rendez-vous au [36](#).

Si vous préférez détailler à travers les galeries, rendez-vous au [180](#).

163

Vous vous redressez et vous écartez, titubant, pris de vertige, les oreilles bourdonnantes... Mort. Il est mort. Vous êtes parvenu à retourner son arme contre lui. Combien de temps restez-vous ainsi, dressé au-dessus de lui, à contempler son cadavre aux yeux ouverts ? Vous ne le saurez jamais. Mais la réalité vous rattrape bientôt : des voix, du mouvement, des gens approchent... On a dû entendre le bruit de la lutte... Saisissant la dague de votre victime, vous déchirez la grande paroi de toile et fuyez dans la nuit. Vous détalez comme un fou, louvoyant entre les pavillons, renversant en jurant poteries et ustensiles répandus ici et là. Derrière vous, une sourde clameur monte vers les étoiles, des cris, des appels retentissent dans la nuit... Un hurlement félin de rage, de douleur et de haine... Vous passez devant des Avars surpris et l'un d'eux vous attrape au passage par le col de votre tunique, manquant vous faire tomber. Terrifié à l'idée de ce qui vous attend s'ils vous prennent vivant, vous vous démenez furieusement et parvenez à vous libérer, lui laissant votre vêtement entre les mains. La lisière du campement... Votre cœur bat à tout rompre, la sueur vous coule dans les yeux... Devant vous s'étendent les plaines sous la nue étoilée... Et aucun endroit où se cacher. Ils sont là, ils approchent, brandissant des torches, des lances et des poignards... Alors que le désespoir vous submerge, un bruit vous fait relever la tête, comme un grand battement d'ailes et une ombre occulte la clarté lunaire. Votre cœur fait un bond dans votre poitrine en voyant la créature qui vous a amené jusqu'ici descendre vers vous en planant sur ses ailes immenses. A bout de souffle, vous trébuchez et tombez, vous meurtrissant sur la terre sèche avant de vous redresser et de tendre les bras. Derrière vous, les Avars reculent en grognant et se bousculant, une lueur de peur dans les yeux. Seul le jeune Keshan poursuit, une sagaie à large lame au poing et la rage au cœur. Au moment où l'homme-oiseau vous saisit, l'Avar projette son arme vers vous, d'un mouvement souple et puissant. L'habileté de Keshan est de 8. Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur à ce total d'habileté, rendez-vous au [317](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à ce total, rendez-vous au [249](#).

Vous avez mieux à faire que de vous préoccuper d'une gamine, d'autant plus que le temps vous est compté. La petite passera donc la nuit chez le vieil homme et vous reprenez votre route. Le relief devient de plus en plus accidenté, le chemin plus difficile. Il semble que le monde s'arrête ici, dans ce dédale de ravines encaissées, dans cet enfer de pitons rocheux et de sentiers rocailleux et une vague angoisse vous saisit : enfant des dunes, habitué au monde ouvert du désert, vous devenez ici presque claustrophobe, avançant avec peine entre ces falaises, ces murailles de roche rouge dressées vers le ciel... Vous avez parfois l'impression qu'elles vont se refermer sur vous, vous retenir prisonnier à jamais. Vous faites halte, épuisé, les membres douloureux et la tête qui tourne, sans savoir s'il s'agit de l'effort fourni ou du poison qui progresse en vous... Vous avez bien avancé mais il fait nuit noire maintenant et il vous faut faire halte. C'est alors que vous remarquez que l'Alshaya fait place sur votre gauche à une volée de marches taillées dans la roche qui montent en serpentant pour se perdre au sein d'un bois d'aloès. Plissant les yeux, il vous semble apercevoir un petit bâtiment entre les arbres.

Vous pouvez aller voir de quoi il retourne au sujet de ce bâtiment inconnu (rendez-vous au [67](#)).

Si vous préférez ne pas vous en préoccuper, vous poursuivez jusqu'à trouver un endroit abrité où vous pouvez vous installer (rendez-vous au [183](#)).

165

- Taïta, murmurez-vous. Taïta, ma sacoche... Les poudres...

Le nain fouille précipitamment dans votre sacoche et en retire les différents flacons mais vous êtes trop faible pour en mélanger le contenu. Cramponné à Suarra comme un naufragé à son radeau, d'une voix faible, vous indiquez au petit scribe comment procéder. Votre compagnon s'exécute et prépare le remède avant d'approcher la coupelle dans laquelle vous vous penchez pour boire. Le soulagement vient mais il vous semble faible cette fois, vous vous sentez toujours exsangue, comme si toute votre énergie, votre essence même était drainée hors de votre corps. Après avoir hésité, Taïta se redresse :

- Je cours chercher de l'aide. Je reviens le plus vite possible, je te le promets.

Vous hochez la tête et regardez le nain gravir les marches quatre à quatre en direction de la cité, là-haut, si loin... Serrant Suarra lovée contre vous, vous êtes soudain pris de vertige et votre tête retombe alors que vous sombrez dans l'inconscience.

Rendez-vous au [56](#).

166

Le vieil homme ne se formalise pas de votre refus et utilise alors son petit sifflet. Quelques instants plus tard, le large panier vibre doucement puis commence à s'élever dans les airs. Etonné, vous regardez le vieillard s'éloigner tandis que son étrange appareil remonte lentement le long de la paroi. Avec un haussement d'épaules, vous reprenez votre route et quittez bientôt ce dédale de gorges, de ravines étroites et encaissées, ses sentiers abrupts et accidentés qui vous faisaient trébucher, ces pics déchiquetés. Devant vous se déploie maintenant une splendide perspective de vallées et de hauts-plateaux incendiés de soleil, parcourus de touffes d'herbes sèches et de fourrés épineux, sous un ciel d'un bleu métallique. Essoufflé, vous faites halte, pris par cet espace ouvert jusqu'à l'horizon, le vertige des montagnes au loin, le ciel, la lumière... Ici et là, des particules et poussières dorées tourbillonnent dans le vent. Silence, solitude.

Jamais vous n'auriez pensé découvrir un tel endroit, jamais vous n'auriez même soupçonné son existence. Ici, l'Alshaya est en meilleur état, une véritable route à nouveau et vous suivez donc les larges dalles de pierre rouge bordées de touffes d'herbes. A l'exception de quelques chèvres des rocailles qui vous regardent passer avec indifférence, vous êtes seul au monde. La journée s'écoule sans incidents et bientôt, une lumière fauve rase la terre rougeâtre, des ombres mauves s'allongent, la température descend... Avec

un soupir, vous vous installez du mieux que vous pouvez, allumez un feu et commencez à vous restaurer. Rendez-vous au [92](#).

167

Vous acceptez l'offre de Vinshko avec reconnaissance et ce dernier vous fait entrer dans sa propre maison, guère mieux aménagée que les autres. Assis en tailleur sur le sol de pierre, près du feu qui brûle dans le foyer au centre de la pièce, vous regrettez les coussins et tapis qui parsèment les tentes où vous avez grandi... Le repas est sobre, servi dans des écuelles en terre, constitué d'une épaisse soupe de racines et de lentilles, accompagnée d'un peu de viande et de fromage de chèvre. Les autres convives sont tous des hommes, assez semblables : le profil osseux et les dents jaunes, le corps maigre et musclé, vêtus de tuniques de laine, de larges ceinturons de cuir où sont glissés des poignards à manche d'os. Vinshko vous pose de nombreuses questions sur votre monde natal et quand vous lui avouez être en route pour Eshatta, ses yeux s'agrandissent et il fait un signe étrange sur sa poitrine, comme pour conjurer un mauvais sort :
- La cité des magiciens ! Les dieux nous gardent de leurs tours !

Le repas achevé, alors que votre hôte vous conduit à une chambre, vous haussez les sourcils, surpris : dans un coin de la pièce principale, contre le mur, un corps est étendu sur une table entre quatre lampes d'argile allumées. Des traces de sang séché sont visibles au niveau de sa tête et l'inconnu est visiblement mort.

Si vous voulez demander à votre hôte qui est cet homme, rendez-vous au [22](#).

Si vous préférez ne pas vous en mêler, rendez-vous au [112](#).

168

Votre flèche siffle vers sa cible mais la manque et va se planter dans le sable. Contre toute attente, Auro s'arrête et se retourne avant de revenir vers vous.

- Maudit bâtard ! Ce ne sont pas tes flèches qui me tueront ! Viens donc te battre en homme !

Le prince des voleurs est déjà sur vous, vous avez juste le temps de lâcher votre arc et dégainer pour contrer son premier assaut.

Si vous avez déjà rencontré Auro, rendez-vous au [151](#).
Dans le cas contraire, rendez-vous au [263](#).

169

Vous sonnez la lourde cloche dont le son grave et mélancolique résonne sur les étendues sauvages. Personne. Vous sursautez soudain devant un large bac à fond plat, en bois peint, surgi de nulle part. Une silhouette solitaire s'y tient, appuyée à une longue gaffe, enveloppée dans une ample robe rouge au capuchon rabattu. A vos côtés, Suarra grogne d'un air menaçant, le poil hérissé et vous la calmez d'une caresse. Taïta tend sa perle au passeur silencieux et vous donnez les vôtres, montrant du doigt Enoshk, l'air interrogateur. Sans mot dire, l'inconnu hoche la tête avant de s'écarter pour vous laisser monter. Une fois installés, le nautonier pousse sur sa gaffe et votre embarcation avance lentement, comme dans un rêve, sur les eaux vitreuses. Posté à l'avant, le bras passé autour de Suarra assise à côté de vous, vous regardez approcher Eshatta. La cité offre une vision étrange et fantastique, comme un joyau rose surgi de cette nappe sanglante... Une anse de sable rose, un escalier taillé dans la roche rouge... Une fois à terre, Enoshk se retourne et pousse un juron : derrière vous, l'étendue est vide, bac et passeur ont disparu. Le coeur battant, vous montez les larges degrés taillés dans la pierre...

Les portes sont grandes ouvertes et au-delà des lourds vantaux gravés de symboles mystérieux, vous apercevez une large rue pavée bordée de maisons de pierre rose et de jardins. Des gens vont et viennent, des hommes en majorité, la plupart grands et minces, drapés de robes colorées, parés de bijoux étranges et de tatouages. Certains arborent un compagnon familier sur l'épaule, petit singe dressé ou étrange lézard cornu aux écailles luisantes. En tous cas, nul ne semble étonné à la vue de votre groupe et beaucoup saluent Taïta au passage. La ville n'est pas bien grande et dégage une atmosphère très ancienne et mystérieuse. Ainsi posée dans le silence farouche des hauts plateaux, baignée d'une lumière rouge sombre, on dirait une cité de Djinn, transportée ici par quelque magie. Tout cela est bien beau mais vous vous sentez de plus en plus mal, vous ruisselez de sueur et avez mal à la tête... Vos oreilles bourdonnent, les moindres sons vous parviennent amplifiés comme si votre crâne devenait une caisse de résonance... Autour de vous, les contours des maisons deviennent flous, semblant trembler dans la lumière éclatante... Comme si toute la fatigue, toute la tension accumulée depuis le début de votre périple retombait soudain sur vos épaules, tel un ample manteau plombé. Vous prenez la main d'Enoshk pour attirer son attention et aussitôt ce dernier vous fait asseoir sur le rebord d'une fontaine.

- Qu'y a t-il, ça ne va pas ? demande Taïta.

Sans répondre, vous respirez lentement, caressant distraitemment la tête de Suarra posée contre votre cuisse. Vous n'êtes pas bien, vous voyez tout tourner... Cette fois, il n'y a pas que votre ventre, c'est tout votre être qui semble se vider de ses forces, de son essence même. Devant votre air livide, Taïta s'affole :

- Je cours chercher mon maître ! Enoshk, veille sur lui !

- Pas le temps ! Ouvre-moi la route, je vais le porter !

Aussitôt, Enoshk vous prend et vous emporte, aussi facilement qu'un enfant. Blotti dans ses bras, la tête appuyée sur sa robuste poitrine, vous voyez Taïta courir devant vous, Suarra à vos côtés, la panthère adaptant sa course à celle du géant. Balloté dans les bras de ce dernier, vous voyez tout tourner, sons, couleurs et odeurs se confondent et vous sombrez brutalement dans l'inconscience.

Rendez-vous au [56](#).

170

La panthère... Vous saviez qu'elle reviendrait, vous en étiez sûr au fond de vous-même. Mais cette fois, c'est différent. L'animal s'avance et vient se coucher à vos pieds, sur le flanc, offrant sa blessure à votre

vue. Le message est clair : avec des gestes lents et prudents, vous vous approchez et défaites le bandage. Ce dernier est tâché d'un peu de sang et de sécrétions mais l'odeur est saine, la chair a repris une coloration normale. Vous nettoyez soigneusement la plaie et l'animal se laisse faire, comme un matou docile. Une fois un bandage propre mis en place, il reste couché à côté de vous, tranquille. Frémissant d'excitation et d'appréhension, le cœur battant, vous posez doucement votre main sur lui, le caressant lentement. Le fauve grogne, visiblement satisfait. Avec un sourire, vous vous éloignez pour aller dormir. Un sommeil difficile tant le souvenir de Mavunge (et peut-être un sentiment de culpabilité) vous hante. Au lever du jour, la panthère est toujours là, immobile. Vous lui déposez un morceau de viande qu'elle s'empresse de dévorer. Alors que vous vous remettez en route, vous la voyez se lever et vous emboîter le pas. Surpris, vous vous retournez : elle s'arrête et vous observe. Vous vous remettez en route, elle vous suit. A distance tout d'abord puis elle vient bientôt marcher à votre hauteur. Souriant, vous lui grattez le crâne, elle frotte son muflle épais sur votre cuisse et vous poursuivez votre route avec votre nouvelle compagne. Vous avez perdu la présence amicale de Mavunge mais avez gagné celle de cet animal. Ainsi va la vie...

Rendez-vous au [113](#).

171

Avec un cri de rage et de dégoût, vous vous ruez vers l'homme-ver et frappez, sectionnant presque le tronc annelé dans une gerbe de sang épais et poisseux. La créature roule à terre, poussant un feulement de douleur. Alors que vous aidez Mavunge à se lever, un autre de ces monstres est là, ses anneaux se referment sur vous, vous coupant le souffle. En quelques secondes, vous voilà pris au piège, enserré comme par un ver des sables. Votre arme vous échappe, vous sentez vos côtes s'enfoncer, pressant vos organes... La tête de la créature se rapproche, luisante comme l'ivoire, les yeux aveugles et les oreilles en pointe, la bouche découvrant des crocs acérés... Vous vous démenez comme un démon furieux, tendant le bras pour récupérer votre arme...

Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [333](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [218](#).

172

Celui qui se tient devant vous est un géant, pas d'autre mot : il fait largement plus de deux mètres, impressionnant et imposant. En un instant, vous notez la largeur inhabituelle des épaules, la poitrine puissante et bombée, les membres épais, le teint clair et l'impression de force qui émane de lui. L'inconnu porte des restes de cordes aux poignets, une blessure marbrée de sang séché sur son crâne rasé et titube, visiblement essoufflé. Des cavaliers apparaissent, brandissant des torches, leur équipement cliquetant dans la nuit. Ces inconnus sont visiblement à sa poursuite. L'inconnu se redresse, à bout de souffle. Ses poursuivants arrivent en haut de la crête, dressés sur leurs étriers et brandissant leurs armes. Sans prévenir, Taïta porte la main à sa bourse et en sort une poudre dorée qu'il répand en toute hâte au sol, devant vous, formant une ligne scintillante.

- En arrière, vite !

Les cavaliers sont là, la poussière poudroie sous le galop de leurs montures écumantes tandis qu'ils dévalent la pente... Les sabots ferrés piétinent la traînée d'or... Une explosion de feu bleu, assourdissante, une lueur aveuglante... Les chevaux se cabrent et ruent, terrifiés, les cavaliers vident les étriers et roulent au sol, le bras replié devant les yeux... Hennissements, confusion, formes chaotiques se découpant sur la clarté lunaire... La poudre mystérieuse s'est embrasée, formant une haute traînée de flammes, un mur de feu illuminant la nuit. Les autres cavaliers tournent bride sans demander leur reste, avalés par l'obscurité. Les flammes crépitent puis retombent aussi soudainement qu'elles étaient apparues, comme soufflées.

Entretiens, vous avez trouvé refuge près d'un puits fortifié, entouré d'un muret circulaire en briques ne comportant qu'une seule entrée.

- Fameuse poudre que tu as là, haletez-vous.

- Une pincée de poudre à feu est toujours utile, répond Taïta avec un sourire. Mais voyons plutôt qui est notre invité inattendu...

Rendez-vous au [343](#).

173

Omorro ne commente pas votre décision mais son visage fermé exprime clairement ce qu'il en pense... Quant à vos compagnons, ils s'abstiennent de tout commentaire également même si Enoshk semble déçu par votre attitude et vous lisez même un reproche silencieux dans les yeux clairs du géant. Et maintenant ? Allez-vous retourner vers les vôtres où plus personne ne vous attend ? Allez-vous rester à Eshatta quelques temps ? Plus tard dans la journée, Enoshk fait savoir qu'il s'apprête à repartir à l'aventure car le monde est vaste et il veut en voir encore beaucoup, peut-être pourriez-vous l'accompagner s'il accepte votre présence à ses côtés ? Ou repartir seul, avec la fidèle Suarra... Elle au moins sera toujours là et ne vous jugera jamais... Oui, s'en aller seul, libre. Affranchi. Quelque chose a changé en vous, vous n'avez pas suivi qu'une route de pierre et de sable mais aussi un autre chemin, bien plus intérieur, bien plus profond. Bien au-delà de l'avenir étrié que les règles et lois de votre peuple avaient tracé pour vous... Quelle que soit votre décision, vous êtes maintenant libre. Ce qui sera ne dépend plus que de vous désormais.

En attendant, c'est ainsi que s'achève votre aventure. Félicitations !

174

Vous poursuivez votre ascension, bientôt ruisselant de sueur et faites halte, épuisé, avant de vous retourner : une vue à couper le souffle se déploie en contrebas, le lac n'est plus qu'un œil bleu à flanc de montagne, le désert de vos origines une tremblante ponctuation beige, vibrant dans les brumes de chaleur. Devant vous, l'Alshaya suit son tracé, sinuant à travers les fourrés épineux et les broussailles. Observant les blocs de pierre épars sur le sol, vous vous demandez comment ses bâtisseurs inconnus ont pu faire pour monter ces larges dalles à une telle hauteur... Toute la journée, il a fait chaud sous un soleil brûlant et une lumière vive. Reprenant votre souffle, vous remarquez alors que la route se divise en deux : devant vous, elle continue à travers les fourrés alors que sur votre gauche, elle fait place à une volée de marches taillées dans la roche qui montent en serpentant pour se perdre au sein d'un bois d'aloès. Plissant les yeux, il vous semble apercevoir un petit bâtiment entre les arbres. En attendant, la lumière décline et la chaleur diminue rapidement. Il va falloir faire halte pour la nuit.

Vous pouvez aller voir de quoi il retourne au sujet de ce bâtiment inconnu (rendez-vous au [67](#)).

Si vous préférez ne pas vous en préoccuper, vous poursuivez jusqu'à trouver un endroit abrité où vous pouvez vous installer (rendez-vous au [183](#)).

175

Le lendemain matin, le réveil est difficile et vous devez vous faire violence pour vous remettre en route. Si Mavunge est peu bavard, vous l'êtes encore moins aujourd'hui. Alors que le sol continue à grimper et que la chaleur monte, vous vous sentez de plus en plus fatigué et vous devez bientôt faire halte, vous asseyant sur un rocher.

- Qu'as-tu mon garçon ? Tu ne te sens pas bien ?

- C'est juste un vertige, ça va passer. Et arrête de m'appeler « mon garçon » tu veux ?

Le guerrier tourne alors la tête, avant de tendre sa sagaie vers la pente herbue :

- Il y a une rivière en contrebas, on l'entend d'ici. Nous devrions la rejoindre, ça te ferait du bien de te rafraîchir.

Si vous acceptez cette proposition, rendez-vous au [414](#).

Si, vous sentant mieux, vous préférez reprendre votre route, rendez-vous au [237](#).

176

- Peu importe le prix, fais-la venir !

Taïta hoche la tête avant de s'installer devant le feu. A plusieurs reprises, il sort de sa sacoche des herbes et des poudres qu'il jette dans les flammes en murmurant des paroles incompréhensibles. Une fumée épaisse, lourde, à l'odeur âcre se dégage. Le petit scribe continue à marmonner, assis en tailleur, éclairé par les flammes et oscillant doucement. Soudain, les étoiles pâlissent, un froid glacial souffle, comme une porte qui se serait brusquement ouverte sur un autre monde... Enoshk pousse un juron et se redresse, arme au poing, devant la silhouette qui vient d'apparaître, surgissant de nulle part. Une femme, la peau noire comme la nuit. Son corps nu est entièrement peint et tatoué, une véritable fresques de signes ésotériques, de charmes et de symboles magiques, faisant d'elle un tableau vivant. Un corps ferme et jeune mais ses yeux sombres comme le fond d'un puits reflètent un savoir vieux comme le monde.

- Salut à toi Kolia, murmure Taïta avec respect.

- Tu m'as appelée selon les rites, Inbuti, et je suis venue. Que veux-tu ?

La voix est étrange, profonde mais ni mâle ni femelle, semblant venir de partout et nulle part.

- Kolia, sauve-la ! dites-vous en montrant Suarra inconsciente dans vos bras.

La mystérieuse femme se tourne vers vous et vous avez l'impression, en croisant son regard, de sombrer dans un gouffre sans fond.

Si vous portez le sceau remis par le Supérieur de ceux qui se font appeler «les Purs», rendez-vous au [277](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [302](#).

177

Au bout d'un moment, votre sauveur imprévu regarde par-dessus son épaule et hoche sa tête au crâne tatoué :

- Nous sommes tranquilles maintenant je pense. Occupons-nous de ta blessure géant.

Comme si tout se qui venait de se passer était on ne peut plus normal, l'étrange personnage fouille dans sa sacoche pour en sortir onguents et linge propre tandis que le blessé s'assoit, adossé à la paroi.

- Qui es-tu et pourquoi nous as-tu aidé ? demande-t-il, le petit homme déchirant une bande de tissu afin de faire un bandage pour sa cuisse.

- Je n'ai nulle affection pour ces chiens d'Anaptis. Ils vendraient leur mère pour quelques pièces de cuivre et nul n'est en sécurité auprès d'eux. J'ignorais leur présence dans ces galeries, c'est une chance que j'ai été alerté par tous ces cris. Si j'étais tombé sur eux, nul doute que j'aurais fini ligoté et vendu à mon tour.

Si vous connaissez déjà la pygmée mais avez refusé sa proposition, rendez-vous au [384](#).

Si vous l'avez fui tantôt, rendez-vous au [438](#).

178

Vous pénétrez sans difficultés dans la tente, occupée par une assemblée bruyante à en juger par les échos qui vous en parviennent du dehors. Et vous vous figez devant la scène qui s'offre à vos yeux... La salle est immense et surchauffée, occupée par un groupe d'individus de tous types et origines, occupés à boire et bâfrer au milieu des cris et des rires. Nomades du désert à la peau mate et aux yeux sombres, noirs à la peau luisante, le crâne rasé et le visage peint à la craie, hommes au faciès mauvais, le regard vif, la taille ceinturée de cuir et hérissée de manches de dagues et poignards... Certains portent un garrot ou un grappin au côté, d'autres arborent cicatrices et tatouages avec une mâle assurance. Odeur de vin et de sueur, de corps échauffés, atmosphère étouffante... La fête semble battre son plein. Ou plutôt l'orgie... De nombreux soudards vont et viennent, sont assis ou allongés à même le sol, certains nus, occupés à bâfrer, boire et rire. Des outres débordent de vin et de bière de sorgho, des tréteaux croulent sous les victuailles... Une fille aux seins nus court en riant, poursuivie par un homme au regard lubrique, une autre danse, visiblement ivre et riant comme une folle, sous les cris excités des mâles... Non loin, un ruffian à la barbe épaisse tient un jeune éphèbe sur ses genoux, le forçant à boire sans respirer le contenu d'une coupe sous les encouragements des autres. Le garçon boit tout le contenu avant de s'écrouler, ivre mort, sur les tapis au milieu des rires et du vacarme. Stupéfait, vous avancez mécaniquement parmi les corps vautrés ici et là, évitant un colosse barbu à la peau cuivrée et aux épais cheveux noirs bouclés, entièrement nu et hilare, qui beugle une chanson en brandissant un flacon de vin. Arrivé près d'une table, un borgne en tablier de cuir et au crâne tatoué vous donne d'autorité, en souriant de ses dents mal plantées, un morceau de viande sur une grande tranche de pain. Si vous êtes à la recherche de Thorvald le Gris, rendez-vous au [305](#). Sinon, rendez-vous au [297](#).

179

Vous longez donc le ravin, large et profond, sur de nombreuses lieues. Paysage âpre et d'une beauté farouche, sauvage... Le silence, le vent qui gonfle les pans de votre tunique... Un vent âcre, lourd et chaud sous un ciel de cuivre. Au fil de votre marche, le relief se fait de plus en plus accidenté, chaos d'éboulis, de rochers empilés aux formes étranges, projetant des ombres fantastiques semblant mener au centre de la terre dans le rouge du couchant. Vous faites halte, épuisé et inondé de sueur. Quelles forces fantastiques ont fait émerger ces pics et falaises aux premiers matins du monde ? En tous cas, il ne sert à rien de poursuivre, la piste devient impraticable et vous vous éloignez trop de l'Alshaya. Alors que vous massez vos reins avec une grimace, votre regard est attiré par trois chèvres des rocailles, là-haut, perchées sur les rocs couleur rouille, occupées à brouter avec délice les baies d'un arbuste solitaire. Les trois herbivores dévorent ces baies inconnues avec avidité, le poil hérissé d'excitation et la queue frétilante. Si vous voulez aller voir cela de plus près, rendez-vous au [339](#). Si vous décidez de ne plus perdre de temps, vous faites demi-tour et regagnez le pont pour en entreprendre la traversée (rendez-vous au [219](#)).

180

Tournant les talons, vous décampez sans demander votre reste, votre panthère à vos côtés. Vous vous attendez à tout instant à recevoir un trait entre les épaules mais rien ne se produit. Lorsque vous vous arrêtez enfin pour reprendre souffle, vous constatez que le pygmée ne vous a pas poursuivi ni tiré dessus... et que vous voilà complètement perdu. Vous regardez autour de vous, désorienté par ce labyrinthe de galeries alors qu'un sourd grondement résonne soudain. Au-dehors, l'orage vient d'éclater, bref mais violent, comme souvent en ces régions et vous frissonnez. Vous avez peur de l'orage, c'est un phénomène quasiment inconnu dans votre désert natal. Le roulement du tonnerre se répercutant à travers les galeries vous fait violemment sursauter et vous semble effrayant, démultiplié, comme le rire d'un dieu moqueur. Alors que vous avancez au hasard dans la pénombre, vous sentez monter une forte humidité. Bientôt, de l'eau ruisselle sur les parois et s'infiltré dans les galeries, le sol de pierre, lisse et mouillé, est de plus en plus glissant...

Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'habileté, rendez-vous au [59](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [208](#).

181

Eternuant, vous entendez Taïta maugréer en fouillant dans sa sacoche (toujours passée par miracle autour de son torse). Quelques instants plus tard, il en sort une pierre taillée en facettes qu'il brandit au-dessus de lui avant de la frotter du pouce. A votre surprise, la pierre s'éclaire alors, projetant une vive clarté. Vous faites quelques pas alentours, contournant un massif éperon de roche et poussez une exclamation de surprise. Plusieurs bâtiments, certains assez hauts, creusés dans la roche rouge, ornés de nombreuses ouvertures, de colonnes et d'arches... Vous en comptez une dizaine, dont le toit arrive au niveau du sol, là-haut... Ces ouvrages ont été littéralement creusés dans la roche, en un travail de titans qui a dû demander des milliers de travailleurs et des années d'efforts... Enoshk semble stupéfait, regardant autour de lui, avant de lever les yeux vers le ciel nocturne, tout là-haut.

- Incroyable... Petit scribe, sais-tu où nous sommes ?

Taïta ne répond pas tout de suite, l'air rêveur.

- La cité funéraire de Djembé... J'en avais entendu parler bien sûr mais ne l'avais jamais vue...

Vous lancez un regard interrogateur à votre compagnon et il poursuit :

- Djembé fût un roi-sorcier noir qui se dressa contre les maîtres blancs de Méroé autrefois. Lui et ses tribus combattirent vaillamment mais furent finalement défaits par Akter Ier. Pourchassés, traqués, ils se réfugièrent ici, dans ce complexe bâti par la race mystérieuse qui a édifié Méroé et Eshatta il y a des siècles. Djembé, ses guerriers, leurs femmes et enfants et leurs esclaves... Sachant très bien ce qui les attendaient si on les capturait, ils préférèrent se suicider. Ils se donnèrent la mort, par dizaines, tous sans exception. A son arrivée, Akter resta figé de stupeur devant un tel geste et, saisi, il rebroussa chemin avec ses hommes, ordonnant que nul ne remette jamais plus les pieds en ce lieu.

- Alors, ceci est une nécropole. Un tombeau... murmure Enoshk.

Au-dessus de vous, de lourds nuages occultent les étoiles et le tonnerre gronde au loin.

- Il va pleuvoir à nouveau, il faut nous mettre à l'abri.

Vous regardez autour de vous avec hésitation. Deux bâtiments sont tout proches et en bon état.

Si vous choisissez de vous abriter dans le petit, situé sur votre droite, rendez-vous au [323](#).

Si votre préférence va à un plus grand et imposant, en face de vous, rendez-vous au [411](#).

Vous avez sous-estimé l'instinct animal de votre proie. Alors que vous approchez, l'Avar fronce le muflle, renifle et se retourne brusquement. A votre vue, une lueur de surprise passe dans ses yeux, il ouvre grand la bouche pour donner l'alarme... Vous vous jetez sur lui, roulant tous deux sur le sol de terre sèche. Votre adversaire se débat farouchement mais vous parvenez à saisir son poignet pour l'empêcher de prendre son poignard. C'est alors qu'il lance son autre bras et vous griffe sauvagement le visage. Avec un cri, vous le lâchez et partez en arrière, le visage strié d'aiguilles brûlantes et sentant un sang chaud vous couler sur la joue (vous perdez 3 points de vie). L'homme-lion s'est dégagé et a reculé, il tombe même dans sa précipitation avant de lancer un cri étrange, ni humain ni animal, qui monte et résonne dans la nuit. Aussitôt, rires, tambours et danses cessent, des appels retentissent, des torches s'agitent... Avec un juron ordurier, vous détalez à travers la brousse, vous fondant dans l'obscurité. Au loin, le tonnerre gronde soudain et un éclair zèbre le ciel...

Rendez-vous au [25](#).

183

Assis près du feu, vous vous sentez anormalement fatigué, le sommeil au bord des cils. Rapidement, la nourriture vous écoeure, votre ventre vous fait mal et vous sentez monter une forte envie de vomir. Le poison... Vous sentant de plus en plus mal, vous ouvrez votre sacoche pour en sortir les précieux flacons et en mélanger le contenu comme Akram vous l'a enseigné. Vous tremblez de plus en plus, le ventre tordu de spasmes et devez vous concentrer pour composer le mélange que vous absorbez après l'avoir délayé avec un peu d'eau. Assis, les mains posées sur votre ventre, vous sentez progressivement la douleur décroître, le soulagement vous envahir et bientôt, la crise passe.

Rayez une dose de vos poudres.

Autour de vous, le paysage reste étrangement silencieux, avec quelque chose de farouche, de presque hostile. La lune se lève, majestueuse, rouge, comme si elle brûlait. Bras croisés sur votre poitrine, tête inclinée, vous vous endormez, exténué.

Au matin, vous poursuivez et le relief devient de plus en plus chaotique, votre progression de plus en plus difficile. Vous faites bientôt halte, épuisé et courbaturé, le souffle court. C'est alors que vous discernez quelque chose d'inattendu un peu plus loin. On dirait... Oui, des ouvertures, des fenêtres même, alignés le long de la paroi, tout là-haut et vous distinguez même une sorte de corniche, une frise sculptée dans la pierre. Le chemin fait un coude, la gorge s'élargit et vous réalisez alors qu'il s'agit bien d'un bâtiment creusé dans la roche de la falaise, en hauteur : des fenêtres, des balcons, des colonnettes sculptées, des frises... Plus loin, une source bruisse doucement entre des touffes d'armoise, une grossealebasse est posée à proximité. Personne... Mais à bien tendre l'oreille, il vous semble entendre comme un gémissement sourd, derrière un rocher proche.

Si vous voulez aller voir de quoi il s'agit, rendez-vous au [23](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [84](#).

184

Sans véritablement savoir pourquoi, vous sortez un linge propre de votre besace, le mouillez avec votre gourde et, prêt à bondir en arrière au moindre mouvement, vous commencez à nettoyer la plaie. L'animal ne bouge toujours pas bien qu'il grogne doucement. Enhardi, vous ouvrez un flacon des poudres données par Akram et en répandez une partie du contenu sur la blessure, tapotant doucement avec le linge roulé en boule pour mieux faire pénétrer le remède. Enfin, vous bandez proprement la plaie avant de vous écarter, repassant prudemment de l'autre côté du feu. Pourquoi ce geste ? Peut-être avez-vous ressenti un lien avec

cet animal, en sursis, comme vous. Si vous devez crever, qu'elle au moins s'en sorte... Et puis, elle est venue à vous, comme pour demander de l'aide et ce geste vous touche quelque part. Troublé, vous vous allongez et ne tardez pas à vous endormir.

Rayez une dose de vos poudres.

Au matin, vos premières pensées sont pour le félin au poil noir. Vous redressant, vous le voyez, à la même place, éveillé également et vous observant. Par moments, il tourne la tête et renifle son bandage, l'odorat agacé par l'odeur piquante des remèdes. Il semble aller mieux, son regard n'est plus fiévreux mais il ne bouge pas, posé comme un sphinx majestueux au bord de la piste. Avec des gestes lents, précautionneux, vous récupérez vos affaires et vous remettez en route, ne le quittant pas des yeux.

Quelques pas plus loin, vous vous retournez : la panthère vous observe toujours puis se lève et se détourne. Haussant les épaules, vous reprenez votre route.

Rendez-vous au [214](#).

185

Votre adversaire tombe au sol, une mousse rose aux babines, puis ses yeux au regard si humain se referment lentement. Autour de vous, c'est le carnage : pacifiques et peu entraînés, les Osaman n'ont rien pu faire et gisent sur le sable rouge de sang. Le feu gagne, les tentes s'embrasent, dégageant une chaleur de fournaise et vous soufflant un air de feu au visage. Personne n'est épargné, non loin de vous une femme et son enfant gisent dans leur sang, les yeux ouverts. Vous prenez le vieux chef par la main et l'entraînez dans une fuite éperdue. Un trait siffle, la main passée dans la vôtre devient sans force entre vos doigts... Le vieillard part à la renverse et tombe dans la poussière, une flèche saillant de sa gorge. Les Avars commencent à se replier sous les ordres de leur maître, auréolé d'une crinière rouge feu, le cou cerclé de perles vertes. Enjambant les corps, les yeux et narines irrités par les cendres tourbillonnantes, vous tâchez de rester invisible. Longeant les tentes en feu, vos pieds nus mouillés par le sang répandu, vous gagnez la lisière du camp avant de courir. Au même moment, un cri retentit et vous vous retournez : enfer, deux Avars vous ont vu et pris en chasse, faisant vibrer le sol sous le galop de leurs montures. Ils vous rejoignent rapidement, déployant un vaste filet lesté de plomb qui occulte le ciel un bref instant avant de retomber sur vous comme un linceul.

Rendez-vous au [11](#).

186

- Un message ? Qui donc m'envoie un message, surtout par un tel messenger ?

Si la voix du maître des Avars trahit un certain étonnement, le regard de Kessali, lui, est clairement rempli de méfiance et ne vous lâche pas. Vous le sentez posé sur vous avec une telle intensité que vous avez l'impression que votre voile se détache et tombe, mettant votre visage à nu. Il vous a reconnu, vous en êtes certain. Pourtant, il ne réagit pas. Un frisson coule comme un doigt glacé le long de votre échine et, le coeur battant, tentant de contrôler votre voix, vous répondez. Tout se décide maintenant...

Si vous prétendez être envoyé par le roi de Méroé, rendez-vous au [106](#).

Si vous prétendez apporter un message des maîtres d'Eshatta, rendez-vous au [270](#).

187

Vous poursuivez donc votre route et marchez sans halte jusqu'à la tombée de la nuit, noire et glaciale. Enveloppé dans votre couverture près du feu pour échapper à la morsure du froid, Suarra à vos côtés, vous tentez de contrôler les spasmes de votre ventre. Toute la journée, votre malaise n'a fait que s'accroître. Taïta s'est déjà endormi mais Enoshk veille encore, accroupi non loin et vous sourit :

- A quoi penses-tu petit ?

- Et toi ? demandez-vous.

Le géant reste songeur un instant avant de répondre :

- Au monde. Il est bien plus vaste que ce que je pensais quand j'ai quitté mes terres natales... Et j'en ai vu si peu. Il m'arrive de penser parfois aussi aux miens, à mon clan... Mais sans regrets ou nostalgie.

Aujourd'hui, je suis libre, je vais et viens à ma guise et je ne reviendrai pas en arrière.

Vous restez silencieux mais les paroles de votre compagnon éveillent un écho en vous. Au fil des jours, le souvenir des vôtres s'est atténué et votre périple vous procure une sensation étrange de... liberté. Oui, il n'y a plus de règles, plus personne pour vous dire quoi faire ou même penser. Si vous aviez réussi le Tanagra et étiez retourné au camp des Bektis, que serait-il advenu de vous ? Vous seriez devenu un guerrier, auriez pris femme et engendré et chaque jour aurait paru semblable au précédent et au suivant.

Alors que maintenant, vous êtes libre et chaque jour amène l'imprévu, la nouveauté. Un paria, un homme sans clan, errant de par le monde... Est-ce le prix à payer pour la liberté ? C'est avec de telles pensées que vous finissez par vous endormir, réconforté par la présence attentive du géant qui veille à vos côtés.

Au milieu de la nuit, une crise violente vous réveille et vous vous redressez, courbé en deux, ruisselant de sueur. La douleur est si forte que vous avez du mal à respirer. Suarra, éveillée, vous interroge des yeux tandis que vous frissonnez violemment. Un peu plus loin, vos compagnons dorment toujours. La crise monte, de plus en plus violente, vous voyez tout tourner...

S'il vous reste une dose de poudres, rendez-vous au [422](#).

Si vous avez le flacon d'or offert par un Djinn reconnaissant et si vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [16](#).

Si vous n'avez rien de tout cela, rendez-vous au [7](#).

188

A votre arrivée, le musicien lève la tête et ouvre des yeux surpris mais ne montre aucune peur ou agressivité.

- Dieux des sables, un Bektis ! Car tu en es un, n'est-ce pas, comme le montrent tes tatouages et le symbole peint sur ton front. Et bien jeune de surcroît. Si je m'attendais à trouver un compatriote en un tel endroit... Je suis Salim le musicien, du clan des Ordalis, en route vers les sables qui nous ont vus naître toi et moi. Mais prends place jeune homme, je partagerai volontiers mon repas avec toi.

Vous savez que le clan des Ordalis est réputé ouvert et avenant, ses membres sont souvent artistes, poètes, musiciens ou conteurs de talent. L'homme est souriant et se bouge pour vous faire place à ses côtés. A aucun moment, il ne vous a demandé votre nom ou votre destination, ce qui vous arrange plutôt. Avec un sourire, vous prenez place près de son feu, restant toutefois sur vos gardes. Une fois tous deux restaurés, le baladin reprend son luth, l'accorde puis se met à jouer, murmurant une chanson plaintive, en sourdine, pour accompagner sa musique. Charmé, vous tendez l'oreille : son talent est indéniable, il joue comme un maître, sa mélodie est poignante de mélancolie et de tristesse. Vous laissez les souvenirs remonter en vous, ceux de votre enfance, si proche et si lointaine pourtant... Tel un serpent charmé, vous oscillez doucement, les yeux clos, au rythme de la musique et quand cette dernière s'achève, vous restez silencieux un moment. Avec un sourire, Salim vous demande si vous avez aimé et vous hochez la tête, lui demandant quel est donc ce morceau. Son sourire se charge de tristesse alors qu'il vous répond :

- Je l'ai composé pour chanter un amour perdu. Le mien... Vois-tu, alors que je voyageais au sein d'une caravane il y a bien des lunes, une nuit ma musique a attiré à moi un Djinn, un Génie du désert qui avait élu domicile dans cette oasis où nous faisons halte. Ma musique l'a charmé, envoûté, il est tombé amoureux de moi et moi de lui.

Le baladin s'interrompt avant de demander, le sourire moqueur :

- Je te choque ? Le monde est complexe jeune Bekti et l'amour bien plus encore... Tu découvriras qu'il y a plusieurs façons d'aimer. Ne me juge pas sévèrement, tu pourrais être moi dans une autre vie, dans d'autres circonstances... Las, un magicien s'opposa à mon amant surnaturel, réussissant à l'emprisonner dans un morceau d'ambre, le réduisant ainsi à l'impuissance, afin de se servir de lui et de ses pouvoirs. Ce qui ne l'empêcha pas de tomber par la suite sous le poignard d'un voleur qui lui déroba l'ambre. Depuis, je trace mon chemin, pleurant mon amour perdu.

Vous restez pensif un moment. Vous savez que les Djinns parcourent votre désert natal et hantent les oasis la nuit venue, enlevant parfois de jeunes hommes ou femmes pour leur faire l'amour...

Si vous avez découvert un étrange éclat d'ambre au cou d'un corps abandonné, rendez-vous au [24](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [40](#).

189

Taïta prend rapidement une décision :

- Je vais traverser et rejoindre Eshatta pour en revenir avec des secours. Je ferai le plus vite possible.

Pose-moi Enoshk.

- D'accord petit homme. Je vais rester avec notre ami pour veiller sur lui.

N'ayant guère le choix, vous sonnez donc la lourde cloche dont le son grave et mélancolique résonne étrangement sur la lagune. Rien, personne. Vous sursautez soudain devant un large bac à fond plat, à la rambarde de bois peint qui semble surgir de nulle part. Une silhouette solitaire s'y tient, appuyée à une longue gaffe, enveloppée dans une ample robe rouge au capuchon rabattu. A vos côtés, Suarra grogne d'un air menaçant, le poil hérissé. Taïta tend sa perle à l'étrange passeur silencieux et monte à bord. Une fois installé, le nautonier pousse sur sa gaffe et l'embarcation s'éloigne lentement, comme dans un rêve, sur les eaux vitreuses, le nain vous faisant signe du bras.

Il ne vous reste plus qu'à attendre désormais et une sourde inquiétude vous envahit à l'idée que le petit personnage ne revienne pas à temps. S'il revient... En attendant, le jour décline, des ombres pourpres s'étendent sur le lac, l'embrasant comme un fantastique incendie. Enoshk vous désigne du bras un petit bâtiment de pierre blanche et de sel, grossièrement taillé un peu plus loin. Sans doute un abri pour les voyageurs venant consulter magiciens et devins d'Eshatta... Vous pourrez vous y reposer et y attendre le retour de Taïta. La nuit est tombée maintenant, une nuit noire et froide, Enoshk a fait du feu et vous secouez la tête quand il vous propose à manger.

- Qu'est-ce que tu as, ça ne va pas ?

Assis à côté du foyer, vous ne répondez pas : l'odeur de la nourriture vous écoeure, vous avez une forte envie de vomir et frissonnez. Suarra, inquiète, pose sa tête sur votre cuisse, vous interrogeant du regard et vous la caressez d'une main fébrile. Dans l'heure qui suit, votre état empire, la fièvre apparaît et monte rapidement, vous grelottez, claquez des dents et la tête vous tourne. Par moments, des convulsions violentes vous secouent, amenant une bile amère à vos lèvres. Rageant de son impuissance, Enoshk ne peut que vous encourager, tamponnant votre visage brûlant d'un linge mouillé et vous tenant la main.

S'il vous reste une dose de poudres, rendez-vous au [82](#).

Si un Djinn vous a remis un flacon d'or et que vous ne l'avez pas encore utilisé, rendez-vous au [195](#).

Si vous n'avez rien de tout cela, rendez-vous au [7](#).

190

Intrigué, vous montez dans la nacelle et le vieil homme porte le sifflet à ses lèvres. Quelques instants plus

tard, le large panier vibre doucement puis commence à s'élever dans les airs. Etonné, vous regardez le sol s'éloigner tandis que votre étrange équipage remonte lentement le long de la paroi. Les fenêtres se rapprochent et vous les voyez mieux maintenant, certaines sont fermées par des volets de bois bleu, sur le rebord de l'une d'elles, un chat blanc se chauffe au soleil, les yeux mi-clos. Au-dessus de vous se profile une large plateforme de bois, une sorte de gros treuil surmonté de poulies et d'épais cordages, manœuvré par deux hommes noirs en robe blanche, la tête enturbannée, les pieds chaussés de sandales. Alors que vous aidez le vieil homme à prendre pied sur la plateforme, vous voyez à l'autre extrémité une ouverture pratiquée dans la paroi et qui semble donner à l'intérieur. Les deux noirs qui vous ont hissé sont aussi jeunes que vous et restent surpris de vous voir mais le vieillard les rassure et leur explique ce qui s'est passé. L'un d'eux prend votre compagnon en charge pour l'emmener à l'herboristerie et l'autre vous invite à le suivre. De plus en plus intrigué, vous franchissez l'ouverture, vous retrouvant dans un couloir à la pénombre fraîche semblant plonger dans le cœur de la montagne. Derrière vous, le jeune homme referme une épaisse porte de bois, pousse les verrous puis vous précède. Longues et sombres galeries, sur lesquelles donnent de nombreuses portes... Silence, odeur d'encens et de santal... Une grande salle creusée dans la roche dont le haut plafond circulaire est peint d'une fresque colorée représentant les planètes et les constellations, agrémentées de symboles mystérieux. L'ensemble est bordé d'une ronde de personnages qui semblent danser tout autour, des hommes et des femmes, tous différents et semblables à la fois, tous de race noire.

- Les dieux mon enfant. Les créateurs de Shamanka, nés des noces de Sham, le Ciel et d'Anka, la Terre. Surpris, vous vous retournez vers celui qui vient de parler...

Rendez-vous au [125](#).

191

Vous escaladez le muret de pierre rose et vous laissez retomber de l'autre côté avec la souplesse d'un chat. La faille n'est pas profonde, bien que plus haute que la taille d'un homme et vous vous plaquez contre la paroi, haletant. Au-dessus de votre tête, vous entendez des cris, des jurons et des exclamations.

- Il était là il y a un instant !

- Il n'a pas pu disparaître, trouvez-le !

Vous percevez des bruits de pas précipités et votre cœur s'accélère en voyant sur le sol l'ombre de deux ou trois têtes qui dépassent du muret au-dessus de vous, semblant inspecter le ravin. Adossé à la paroi, vous retenez votre souffle...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [356](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [66](#).

192

Vous vous fondez à travers les hautes herbes, préférant ne pas prendre de risques. Vous vous éloignez rapidement et, pendant un moment, pensez avoir semé vos poursuivants. Mais ils sont toujours là, ils se rapprochent, infatigables... Une silhouette jaillit soudain de derrière un grand baobab, se découpant sur le ciel bleu vitrifié de soleil. Le jeune Avar à la crinière rouge, celui qui bavardait et riait avec votre victime... Il avance, d'une démarche souple et mortelle, sagaie au poing, son grand bouclier de bois peint au bras, le visage défiguré par la haine.

Votre adversaire n'est autre que Keshan, le jeune fils de Kosh. Doté de 21 points de vie, agile et rapide comme un chat sauvage, il lui faut un 5 minimum pour vous toucher. Sa sagaie occasionne + 3 points de blessure supplémentaires et son bouclier lui permet de retrancher 2 points de blessure.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [435](#).

193

Vous lançant à la poursuite de votre proie, vous escaladez la dune et rattrapez rapidement Auro pour lui barrer la route, pointant votre lame vers lui. Le voleur se met aussitôt en garde, son regard assuré ne témoignant d'aucune peur.

Si vous avez déjà rencontré le prince des voleurs, rendez-vous au [151](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [263](#).

194

Respirant lentement et profondément, vous parvenez à supporter le feu qui brûle en votre ventre mais pas à réfréner une violente envie de vomir. Alors que vous vous redressez, fébrile, vous blémissez devant l'aspect et l'odeur épouvantable de vos rejets mais, paradoxalement, vous vous sentez partiellement soulagé. Sans doute avez-vous expulsé une partie du poison en vomissant et vous vous sentez progressivement mieux, suffisamment pour reprendre votre route après vous être rincé la bouche à votre gourde (vous perdez néanmoins 3 points de vie).

En milieu de matinée, alors que vous commencez à désespérer, le ravin se termine enfin et, après avoir escaladé avec difficulté un amas de rochers et débois, vous poursuivez votre périple à travers les hauts-plateaux. Après les paysages accidentés et chaotiques des derniers jours, ce sol plat, cet espace ouvert bordé de touffes d'herbes et d'arbustes, est un vrai bonheur pour vos pieds meurtris. Malheureusement, il ne vous protège pas du vent qui siffle furieusement, faisant voler des poussières dorées et vous faisant mal à la tête. Aucune présence animale, excepté le cri rauque d'un grand oiseau noir qui vole, tout là-haut. L'Alshaya se poursuit, serpentant à travers rochers et arbustes, sous un ciel d'un bleu dur. En début d'après-midi, alors que vous vous reposez à l'ombre d'un arbre, le temps commence à changer... La lumière se voile, de lourds nuages sales se massent sur les falaises... Alors que vous vous redressez, le tonnerre gronde au loin et un frisson vous parcourt : vous avez peur de l'orage, phénomène si inhabituel dans votre désert natal. Quelques minutes plus tard, la lueur d'un éclair zèbre le ciel délavé, le tonnerre résonne, des oiseaux s'envolent, effrayés... Les premières gouttes tombent puis, sans prévenir, des trombes d'eau s'abattent avec violence. Brutalement plongé dans l'obscurité, courbé sous la violence de l'orage, vous avancez en titubant sur la piste détrempeée, vos vêtements vous collant comme une seconde peau. Dieux, vous n'y voyez plus rien ! Le fracas est assourdissant, le blanc des éclairs aveuglant, l'eau vous coule dans les yeux... Vous progressez à l'aveuglette, désorienté, tentant de rester le long de l'Alshaya sous les masses nuageuses irritées...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [346](#). Si le résultat est égal ou supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [292](#).

195

- Enoshk, murmurez-vous, secoué de frissons. Enoshk, dans ma tunique... Le flacon...

Le géant fouille alors dans vos poches et en retire le petit flacon d'or avant de vous lancer un regard interrogateur. Vous hochez la tête et il approche le flacon de vos lèvres, vous soutenant la nuque de sa large main pour vous aider à boire. Le goût est puissant et sucré, chargé d'une forte note de miel et

d'herbes sauvages. Progressivement, vous cessez de trembler et sentez la fièvre baisser. Allongé sous vos couvertures de laine, Enoshk assis à vos côtés et vous tenant la main, vous sombrez doucement dans l'inconscience.

Rendez-vous au [56](#).

196

Un peu irrité par le babil des femmes, vous vous éloignez, écartant les buissons à l'odeur miellée qui bordent la rive. Plus loin, le cours d'eau s'élargit, formant un coude, plus profond, scintillant sous le soleil. Une petite anse de terre ocre se révèle l'endroit idéal et vous avez tôt fait d'ôter tunique et sandales pour vous immerger dans l'eau tiède. Avec un plaisir non dissimulé, vous vous baignez longuement avant de vous laisser flotter sur le dos, les yeux clos, le soleil éclatant en tâches rouges sous vos paupières. Etrange sensation que cette insouciance, si inhabituelle... Comme si le temps s'était arrêté... Vous paressez un moment encore avant de rejoindre la rive, remontant la petite anse pour récupérer vos affaires. Alors que vous passez votre vêtement, vous entendez soudain du bruit. Des éclats de voix, des éclaboussures, des rires... Cela provient d'un peu plus loin, au-delà d'un grand fourré de papyrus. Et ce sont des voix d'hommes, différentes de celles de vos compagnons qui paressent, là-bas, à l'ombre.

Vous pouvez vous approcher pour voir ce qu'il en est (rendez-vous au [78](#)).

Mais vous pouvez aussi rejoindre le groupe, les femmes doivent avoir fini maintenant, on doit vous attendre. Dans ce cas, rendez-vous au [57](#).

197

Quelque chose est là, quelque chose rôde... Une odeur âcre, animale, vous agresse les narines, des silhouettes furtives semblent aller et venir dans l'obscurité... Des yeux rouges vous observent... Les chiens sauvages ! Vous ne pensiez pas qu'ils s'aventureraient aussi haut mais la faim les a poussés à délaisser leurs plaines habituelles. Ils sont là, le ventre creusé, le poil rêche, sentant l'urine et la sueur. Ils se déploient lentement autour de vous tandis que vous reculez, brandissant votre branchage enflammé. Vous savez que c'est le chef de la meute qui frappera en premier. Il se détache du groupe, grand et nerveux, ses griffes noires raclant la terre, le poil hérissé sur son échine osseuse... Soudain, sans prévenir, l'animal bondit ! 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 [230](#).

198

Horrifié, vous reculez jusqu'à heurter le mur, contemplant le corps qui git au sol, dans une mare de sang. Une femme... Vous avez tué une femme... Vous avez beau savoir que vous n'aviez pas le choix, quelle honte pour un Bekti. Et ce sang, dieux, tout ce sang ! Comment un corps aussi mince peut-il en contenir autant ?

C'est alors que quelque chose vous met en alerte, un bruit. Un sourd vrombissement, qui semble monter, monter, exprimant la colère, la fureur même. Prenant soin de contourner le corps, vous allez à la porte et l'ouvrez. Au-dehors, à la lueur de la lune, vous pouvez voir les abeilles autour des ruches. Elles semblent furieuses, excitées, et se rassemblent en un épais nuage noir et jaune, vrombissant. Devant vos yeux

stupéfaits, l'essaim se dirige alors vers la maison, vers vous, comme une ombre mouvante dans la clarté lunaire.

Si vous vous enfermez dans la maison, rendez-vous au [399](#).

Si vous préférez détalier à toutes jambes, rendez-vous au [254](#).

199

Au matin, vous vous éveillez le premier, contemplant celle étendue à vos côtés, le visage caché par son abondante chevelure couleur miel. Tout chez elle évoque le miel d'ailleurs, ses cheveux, ses grands yeux dorés, le teint, le parfum et le goût de sa peau... Vous restez assis un moment dans une flaque de soleil filtrant de l'unique fenêtre, passant la main dans vos cheveux. En ce matin lumineux, vous vous sentez différent. Vous vous sentez... Un homme. C'est alors qu'une crampe violente vous plie en deux et vous serrez les dents, le visage crispé, une brusque montée de sueur perlant à votre front. Que se passe-t-il ? Votre ventre vous fait mal. Avec un grognement, vous ouvrez votre sacoche posée non loin et en sortez les différents flacons. En des gestes fébriles, vous mélangez les poudres comme Akram vous l'a appris avant de les diluer dans une coupe en terre avec un peu d'eau prise à votre gourde et d'absorber le mélange. Vous vous rallongez, la main sur le ventre, respirant lentement et la douleur s'estompe progressivement, laissant subsister une sensation sourde et diffuse.

Rayez une dose de vos poudres.

Lorsque la jeune femme s'éveille, vous avez eu le temps de vous composer une attitude normale et lui rendez son sourire. Mais vous ne pouvez guère vous attarder, il vous faut reprendre la route. Alors que vous saluez celle dont vous ne savez même pas le nom, elle passe à votre cou un petit médaillon en argent, ouvragé en forme d'abeille, maintenu par un lacet de cuir :

- Ceci te protégera de tous les insectes que tu pourrais croiser sur ta route. Ils pourront même t'aider, qui sait ? C'est mon cadeau. Va maintenant...

Après vous être retourné pour un dernier au-revoir au bout de quelques pas, vous poursuivez votre chemin. Même à cette hauteur, l'Alshaya reste bien visible, parfois réduite à un simple tracé bordé d'herbes hautes, parfois pavée de grosses pierres plates d'un rouge sombre. Bien que peu habitué à ce genre de relief, vous progressez d'un bon pas tout le jour et alors qu'un bref crépuscule de feu orange embrase les hauteurs, les réchauffant de manière trompeuse, vous faites à nouveau halte pour la nuit.

Rendez-vous au [44](#).

200

Un sourire éclaire le visage de votre interlocuteur :

- Les dieux seuls le savent ! Disons que j'ai été aussi surpris par ton apparition que toi par la mienne, que je suis curieux et que j'ai voulu en savoir plus sur toi. Ce n'est pas tous les jours qu'on rencontre un jeune nomade accompagné d'une panthère ! Et j'étais au courant de la présence du basilic dans ces souterrains, j'ai voulu te mettre en garde.

Géné, vous vous excusez auprès du pygmée qui semble ne pas vous en vouloir et vous lui racontez alors votre histoire.

- Par les dieux... Je crois à ton récit et n'ai pas de querelle avec toi. Je suis Taïta, Grand Scribe, Maître des Ecritures et des Caractères. Mon savoir est grand et je suis au service d'un des seigneurs d'Eshatta. Il m'a envoyé ici, dans ce sanctuaire oublié pour y recopier les dessins gravés sur ces murs autrefois par un peuple mystérieux. Tu m'as surpris dans mon travail. Et il se trouve qu'Omoro, celui que tu cherches, est mon maître. Si tu as vraiment à faire avec lui, je me dois de t'aider. Je te mènerai à lui.

Vous avez du mal à croire ce que vous venez d'entendre. Les divinités du hasard se jouent-elles de vous ? Mais votre interlocuteur semble sincère et il est venu spontanément à votre aide. Vous décidez donc

d'accepter la proposition et vous suivez votre nouveau compagnon à travers les souterrains.

- Comment s'appelle ta panthère ?

Vous jetez un regard surpris à Taïta qui vous désigne du menton le fauve qui marche sagement à vos côtés.

- Tu ne lui as pas donné de nom ? Quelle faute ! Il faut nommer les choses et les êtres, ne pas ignorer le pouvoir des mots. Comment exprimer ce que tu ressens, ce que tu veux dire, si tu ne peux le nommer ? Il faut lui donner un nom.

Un peu interloqué, vous caressez distraitement l'animal en l'observant puis un sourire vous vient lentement.

- Suarra, dites-vous. Cela veut dire panthère dans ma langue natale. Oui, je la nomme Suarra. Hein ma belle, cela te convient ?

La panthère vous observe en silence et vous avez l'impression qu'elle vous a parfaitement compris. Taïta hoche la tête avec satisfaction :

- Alors, c'est dit : Suarra.

Vous poursuivez, vos ombres dansantes semblant vous suivre, comme vivantes, le long des parois. Rendez-vous au [88](#).

201

Intrigué, vous suivez prudemment l'étroit passage. Ce dernier est visiblement aménagé et consolidé par endroits. Pas de poussière au sol, ce qui indique qu'il doit être utilisé régulièrement. Le couloir fait bientôt un coude et un courant d'air vous parvient de même que se dessine une lueur tremblante. Quelques instants plus tard, vous restez bouche bée devant ce que vous découvrez... Devant vous se déploie une vallée de petite taille, entièrement ceinturée de hautes falaises qui l'enserrent comme une muraille, un écrin. Une sorte de forteresse naturelle, apparemment accessible uniquement par le passage que vous venez d'emprunter. Et là, au centre, un campement. Une vingtaine de vastes tentes de peaux et de cuir, groupées autour d'une source qui jaillit entre les rochers et quelques maigres buissons. De là où vous vous trouvez, vous distinguez la trace de feux qui achèvent de se consumer, du mouvement, des silhouettes qui vont et viennent... Qui que soient ces gens, ils ont trouvé là le refuge idéal, comment pourraient-ils être inquiétés en un tel lieu, au milieu de tous ces rochers ? Sur votre droite, le chemin descend en pente douce, s'incurvant légèrement. Tout cela est bien beau mais qu'allez-vous faire ?

Si votre curiosité est la plus forte, vous pouvez rejoindre la vallée et ce mystérieux campement. Dans ce cas, rendez-vous au [236](#).

Mais vous pouvez juger avoir mieux et surtout plus pressé à faire. Vous faites alors demi-tour, reprenez le passage, descendez l'échelle de corde pour vous retrouver à l'extérieur et poursuivre votre route. Rendez-vous au [400](#).

202

Si vous aviez établi une liste de possibilités, le paysage que vous découvrez n'y aurait certainement pas figuré... Un immense espace ouvert jusqu'à l'horizon, un vaste lac salé, aux eaux peu profondes, s'étalant comme une mer intérieure. Des eaux rouges, brunes, rouille ou encore couleur de sang séché. Une nappe sanglante, vibrant dans la lumière, à l'odeur âcre.

- Esha, le lac rouge, annonce Taïta. Les algues, les algues rouges, ce sont elles qui lui donnent ces couleurs. On devrait plutôt parler de lagune mais elle est si immense qu'on préfère parler de lac.

- Regardez là-haut, murmure Enoshk en tendant un bras.

Suivant son geste, vous découvrez, bâtie en hauteur sur un plateau rocheux une petite ville, blottie

derrière ses remparts de brique rose, vibrant au soleil. Eshatta, enfin...

Alors que vous avancez sur la lagune peu profonde avec l'étrange impression de marcher sur les eaux, des dizaines de flamants roses prennent leur envol dans un tourbillon de plumes éclaboussées d'or. Vous ne pouviez rêver plus belle arrivée, glissant sur cette nappe rouge sang, escortés par cette nuée d'oiseaux emplissant tout l'azur du ciel, sous cette lumière éclatante. Très vite cependant, l'enchantement se dissipe : l'atmosphère reste âcre, l'air brûle et le soleil brille avec un éclat aveuglant. Vous êtes bientôt en nage, ruisselant de sueur, chaque pas est difficile, l'air saturé de sel. C'est encore plus pénible pour Suarra, l'épaisse croûte de sel irritant les coussinets de ses pattes. Bientôt, la lagune se fait plus profonde, l'eau monte, vous arrive aux mollets, aux genoux... Vous ne pourrez pas continuer ainsi. C'est alors que vous découvrez, surpris, un portique de bois planté là, solitaire, au milieu du paysage dévoré de lumière, une cloche suspendue à sa barre transversale.

- Le portique du Passeur, explique Taïta qu'Enoshk a pris dans ses bras, le portant comme un enfant. Ce dernier n'est pas un homme, c'est une créature conjurée par les maîtres d'Eshatta afin d'en garder l'accès. Il n'accepte que les perles noires comme paiement. J'en ai prévu une pour mon retour mais il n'acceptera pas de vous inclure dans le prix...

Si vous avez deux perles noires, rendez-vous au [169](#).

Si vous n'en avez qu'une, rendez-vous au [45](#).

Si vous n'en avez aucune, rendez-vous au [189](#).

203

La tente de votre hôte est ronde et petite, un assemblage de peaux et de cuir percé d'une ouverture à son sommet. Il y fait froid mais le berger ne tarde pas à faire du feu, avant de vous proposer de partager son repas, un peu de fromage et de viande séchée, des noix et quelques baies sauvages. Reconnaisant, vous lui offrez en retour une partie de vos provisions. L'homme se montre peu bavard mais hospitalier et tandis que vous l'observez à la lueur du feu, vous devinez une existence morne, solitaire et farouche, perdu seul dans ces montagnes. Votre présence ici, ce soir, doit être un événement pour lui... Au-dehors, la nuit est glaciale et un vent mordant souffle sur les hauteurs. Bientôt, vous vous endormez tous deux, sous la surveillance vigilante du chien.

Au matin, vous faites un dernier signe de la main au berger avant de reprendre votre route. Vous ne connaissez même pas son nom et ne le reverrez sans doute jamais... Mais il est venu à vous spontanément, partageant son maigre avoir sans façon. Une générosité qui vous rappelle celle des Osamans et le souvenir de ces derniers vous hante tandis que vous poursuivez votre périple.

L'Alshaya se poursuit, serpentant à travers les rochers et les arbustes, sous un ciel d'un bleu dur. En début d'après-midi, alors que vous vous reposez à l'ombre d'un arbre, le temps commence à changer... La lumière se voile, de lourds nuages sales se massent sur les falaises... Alors que vous vous redressez, le tonnerre gronde au loin et un frisson vous parcourt : vous avez peur de l'orage, phénomène si inhabituel dans votre désert natal. Quelques minutes plus tard, la lueur d'un éclair zèbre le ciel délavé, le tonnerre résonne, des singes s'enfuient, effrayés... Les premières gouttes tombent puis, sans prévenir, des trombes d'eau s'abattent avec violence. Brutalement plongé dans l'obscurité, courbé sous la violence de l'orage, vous avancez en titubant sur la piste détrempée, vos vêtements vous collant à la peau. Dieux, vous n'y voyez plus rien ! Le fracas est assourdissant, le blanc des éclairs aveuglant, l'eau vous coule dans les yeux... Vous progressez à l'aveuglette, désorienté, tentant de rester le long de l'Alshaya sous les masses nuageuses irritées...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [346](#). Si le résultat est égal ou supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [292](#).

204

- Que tous les dieux du ciel... Me pardonnent ceci !

Vous empoignez votre arme et frappez Mongo à la poitrine, lui ouvrant le coeur en deux. Au même moment, un cri monstrueux retentit dans la pièce, bestial et démoniaque. Sous vos yeux horrifiés, le corps étendu tressaute violemment, secoué de mouvements convulsifs, griffant le sol... Ce n'est pas possible, il ne peut survivre à une telle blessure ! Pourtant il bouge, horriblement cramponné à la vie... Au bord de la nausée, vous frappez à nouveau, la tête roule sur les dalles, le terrible cri retentit encore une fois puis le silence retombe comme un voile mortuaire. Le corps du guerrier est immobile et sa tête offre à présent des traits sereins, apaisés, un sourire se dessinant même sur ses lèvres.

Les flammes crépitent, éclairant les murs d'une lueur rouge. Le coeur est presque consumé maintenant. Les prêtres ont cru à votre histoire, ils se sont chargés de l'extraction du coeur et de sa crémation. A vos côtés, le Supérieur vous prend le bras :

- Tu l'as délivré. Il est en paix désormais. Maintenant, tu dois reprendre ta route car le temps presse pour toi.

Une heure plus tard, la nacelle vous dépose au pied du monastère. Levant la tête, vous agitez le bras pour saluer les prêtres massés là-haut et qui vous souhaitent bonne route. Ces braves hommes vous ont fourni eau et nourriture en quantité et le Supérieur a passé à votre cou une amulette, le sceau du monastère, martelé dans l'or. Vous reprenez donc votre périple, encore hanté par les événements de la nuit.

Rendez-vous au [294](#).

205

Vous trouvez Mongo dans sa chambre, assis sur son lit étroit, la tête entre les mains. A votre entrée, il lève les yeux sur vous et sourit faiblement :

- Entre mon ami, tu n'as rien à craindre pendant le jour.

Vous entrez mais restez adossé à la porte, la main sur la poignée, prêt à la fuite.

- Tu es... Tu es un Drellik ?

- Oui. Autrefois, j'étais comme toi, un jeune guerrier arrogant convaincu que le monde était sien et que rien ne l'atteindrait jamais. Une nuit, alors que je m'étais égaré dans la jungle, en bordure du lac Muru, je fûs attaqué par une chauve-souris géante. Je parvîns à la tuer mais alors que je contemplais son cadavre étendu dans l'herbe, j'ouvris de grands yeux : la créature s'était transformée et devant moi gisait un homme... Je compris alors avoir affronté un Drellik... Et ce dernier m'avait cruellement blessé, son sang s'était mêlé au mien... Les jours suivants s'écoulèrent sans incidents cependant mais lorsque la lune se leva, pleine...

Votre interlocuteur s'interrompt, parcouru d'un violent frisson.

- Une soif terrible m'assaillit, une soif inhumaine... Le sang d'un buffle l'apaisa. Mais les autres nuits, il me fallût du sang humain. Jeunes filles matinales partant puiser de l'eau à la rivière, chasseurs imprudents, jeunes pâtres endormis... Combien en ai-je tué pour me repaître du précieux fluide, je n'en ai plus le souvenir... Depuis, j'ai erré, comme dans un cauchemar, laissant derrière moi une route parsemée de cadavres, hurlant à la lune comme un dément. J'ai tenté de mettre fin à mes jours bien sûr mais la créature est en moi, elle me possède et elle m'en a toujours empêché. Elle est là, tapie dans les replis de mon cerveau... Elle attend. Elle attend la lune pleine pour me posséder et tuer.

- Tu es fou, murmurez-vous, mal à l'aise.

- Ne le serais-tu pas devenu ?

Rendez-vous au [388](#).

206

Vous vous sentez de plus en plus mal, votre ventre est contracté, douloureux. Akram pose sa main sur votre front et à la lueur de la torche, son masque prend des reflets rouge et or :

- Tu as peur, je le sais. Surmonte ta peur. Trouve le mal...

Les yeux fermés, les mains pressées sur vos entrailles bouleversées, vous vous concentrez. Des images se forment dans votre esprit, confuses, s'évanouissant dès que vous tentez de les saisir... Une forme apparaît... Noire, mouvante... Une hydre noirâtre qui s'agite et se déploie sur un fond rouge sang... La voix d'Akram n'est plus qu'un chuchotement, semblant venir de très loin, par-delà les gouffres de l'espace et du temps :

- Le mal, le mal qui est en toi. Tu l'as trouvé. Il est là. Affronte-le, affronte ta peur.

Elle ondule, elle s'approche... Vous vous raidissez, mains cramponnées au ventre. Elle est là, tout près, rampante... Vous avez envie de crier, de hurler, de vous enfuir... Tout votre être se contracte, se révolte à sa vue, à son approche... Vous ne pouvez retenir un hurlement d'horreur qui fait voler l'image en éclats, comme une bulle que l'on crève. Vous vous redressez pour rester assis, tremblant, cherchant à vomir sans y parvenir, secoué de hoquets convulsifs tandis que la douleur s'estompe lentement. Akram vous force à vous rallonger, baignant vos tempes d'un linge frais avant de déployer une couverture de laine :

- Dors. Demain commence ton long voyage, il faut que tu sois fort. Dors à présent.

Notez que vous avez échoué à l'épreuve d'Akram.

Rendez-vous au [58](#).

207

Tout se confond dans les minutes qui suivent et vous perdez tout repère, toute notion d'espace et de temps. Cramponné d'une main à Suarra, enfonçant vos doigts dans sa musculature épaisse, Enoshk vous tenant l'autre main, vous luttez, de toutes vos forces. Pas maintenant, pas si près du but... Vous luttez, priant tous les dieux de votre enfance, vous demandant s'ils ne vous ont pas oublié, si vous-même ne les avez pas oubliés, laissés là-bas, loin dans le désert... La pensée vous vient que, si vous devez crever ici et maintenant, vous n'aurez pas de regrets, vous aurez vu et vécu ce qu'il y a de plus beau. Combien de temps restez-vous ainsi, votre volonté luttant comme la flamme vacillante d'une chandelle, vous ne le saurez jamais. Puis c'est enfin le noir et l'inconscience.

Rendez-vous au [56](#).

208

Alors que vous progressez lentement dans le noir, votre pied dérape, vous glissez sur le sol en pente, roulez et tombez dans une crevasse, une onde de douleur vous lançant aussitôt à la cheville. Avec un juron, vous vous redressez mais poussez un cri dès que vous appuyez sur votre pied. Enfer, vous seriez-vous tordu l'articulation ? Impossible de bouger pour l'instant, vous voilà coincé ici. Dehors, le tonnerre gronde et résonne, l'orage redouble de violence et l'eau continue à ruisseler sur la roche. Votre panthère tourne autour de vous, la queue battante, nerveuse. Puis, sans crier gare, elle détale prestement et disparaît dans la pénombre. Sans doute a-t-elle été effrayée par l'orage... De longues minutes s'écoulent et votre inquiétude monte tandis que vous faites doucement bouger votre cheville, serrant les dents. C'est alors que vous voyez la panthère revenir et pas seule : derrière elle se profile la silhouette du pygmée que vous observiez tout à l'heure. Devant l'ironie de la situation, ce dernier arbore un sourire moqueur :

- Hé bien, qu'avons-nous là ? Je ne sais qui tu es l'ami mais te voilà en fâcheuse posture... Une chance pour toi que ta panthère soit venue me chercher. Je suis resté surpris de la voir arriver vers moi mais elle

ne m'a pas attaqué. Elle paraissait agitée, semblant clairement m'indiquer de la suivre et j'ai décidé de lui emboîter le pas. Je vais t'aider, tu ne me semble guère dangereux dans l'état où tu es.

Bien que vexé par cette dernière remarque, vous laissez le petit personnage vous aider à vous relever. Appuyé sur lui, vous claudiquez jusqu'à un creux dans la paroi où vous vous asseyez avec une grimace. Votre panthère vient s'asseoir à côté de vous et vous lui passez un bras reconnaissant autour du cou. Le pygmée examine soigneusement votre cheville et hoche la tête d'un air satisfait avant de fouiller dans la sacoche qu'il porte en bandoulière :

- Tu as de la chance, l'articulation n'est pas touchée, tu pourras très vite remarcher.

Sur ces paroles, votre interlocuteur ouvre un pot vernissé d'où il tire une pommade à l'odeur piquante avant de vous en masser prudemment l'articulation. Alors qu'une douce chaleur s'y diffuse, le pygmée demande abruptement :

- Pourquoi me fuyais-tu mon garçon ? J'ai sans doute été aussi surpris par ta présence que toi par la mienne.

Vaguement embarrassé, vous tentez de justifier votre réaction mais l'étrange personnage vient à votre secours, vous interrompant tout en bandant votre cheville :

- Ce n'est pas grave, nous mettrons cela sur le compte de ta jeunesse... Car tu es bien jeune en vérité. Qui es-tu et que fais-tu ici ? Surtout avec une telle compagne...

Vous racontez alors votre histoire et le petit homme ne cache pas sa surprise.

Rendez-vous au [284](#).

209

Vous plongez en vous-même, puisant dans vos forces les plus secrètes. Impression fantastique et horrible de flotter dans un tunnel de chair rouge et vibrante, pulsante, traversé d'ondes de douleurs... Votre esprit ne fait plus qu'un avec celui de Suarra, vous ressentez la plaie profonde comme si elle était vôtre, vous ressentez les pulsations du cœur de la panthère comme s'il s'agissait du vôtre, sa respiration difficile devient vôtre... Le mal ! Il est là, pieuvre monstrueuse dont les filaments noirs et souillés se répandent, s'enroulant autour de vous. Contact révoltant, impur... Vous tenez bon et en saisissez une pleine poignée, tirant de toutes vos forces. Sensation atroce de déchirure, de brûlure... Vous revenez à vous brutalement, assis sur le sable, bouche grande ouverte comme un poisson hors de l'eau. Autour de vous, la nuit et les étoiles, Enoshk et Taïta qui vous observent avec angoisse. Votre main est pleine de filaments noirs et collants, vous tremblez violemment, secoué de hoquets convulsifs, inondé de sueur, le cœur au bord des lèvres (vous perdez 5 points de vie). Si vous êtes toujours en vie, vous constatez que la blessure de Suarra dégorge de pus et de sécrétions mais la panthère semble apaisée, la respiration plus sereine, le souffle plus régulier. La sorcière sourit et se lève :

- Tu reviens d'un long combat jeune guerrier. Mais tu es vainqueur, tu as extirpé le mal qui était en elle. Nettoie soigneusement sa plaie et laisse-là dormir. A l'aube, elle sera sauvée. Efface ensuite le cercle dans le sens de la course du soleil et tout sera accompli.

Vous hochez la tête, trop choqué pour pouvoir parler et Taïta demande à la Kolia quel est son prix.

- Il ne me doit rien. Son dévouement envers cet animal suffit à justifier mon aide.

Sans un mot, la guérisseuse s'éloigne, comme avalée par la nuit. Toujours secoué, vous restez un moment sans rien dire, vos compagnons faisant de même avant de suggérer qu'il est temps de dormir et vous plongez dans le sommeil comme une lampe que l'on souffle. Au réveil, Suarra est à côté de vous et, selon son habitude, vous lèche abondamment le visage, comme si rien ne s'était passé. Sa blessure n'est plus qu'un fil blanc tranchant sur le noir de sa fourrure et vous la serrez contre vous avec émotion tandis qu'elle ronronne doucement.

Rendez-vous au [228](#).

210

Auro gît à terre, le sable buvant le sang qui s'élargit rapidement autour de lui. Non loin, les villageois titubent, pris de vertige et de nausée, rapidement dégrisés maintenant que leur haine est assouvie, certains regardant les cadavres avec stupeur, réalisant difficilement que c'est là leur œuvre, comme dans un état second. Vous caressez machinalement Suarra qui vient frotter son muflé poissé de sang contre votre cuisse avant d'être rejoint par les vôtres. Enoshk forme une silhouette impressionnante, couverte de sang, ses yeux verts brillant sombrement et Taïta grogne en pansant une blessure superficielle à son bras gauche, la barbe hérissée. Derrière eux, le vieux prêtre jubile, déambulant parmi les corps sans dissimuler sa joie, presque dérangeante :

- Quelle bataille ! Voilà leur compte réglé à ces maudits chiens ! Venez mes amis, il nous faut panser vos blessures.

Le vieil homme frappe dans ses mains et deux de ses novices s'empressent de vous ramener à l'intérieur. Assis sur un banc dans l'herboristerie, vous laissez les mains habiles soigner et panser vos blessures. Une agréable odeur, piquante et citronnée flotte dans la petite pièce aux murs blancs, aux étagères garnies de fioles et flacons.

Si Auro se battait avec l'épée à lame d'émeraude qu'il vous avait pris, vous la récupérez bien entendu.

Le vieil homme se tient devant vous, souriant d'un air satisfait :

- La mort d'Auro nous est une grande délivrance. Nous allons clouer sa tête aux portes du monastère, nul doute que ses guetteurs la verront et en informeront le monde. Et tous sauront qu'Auro l'infâme n'est plus. Tu as accompli une grande œuvre aujourd'hui mon jeune ami et nous ne serons pas des ingrats, tu peux m'en croire.

Si vous avez révélé la nature du mal qui vous ronge au grand prêtre à votre arrivée, rendez-vous au [104](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [348](#).

211

Trois nouvelles victimes envoyées à Otep le dieu des morts... Arborant un sourire farouche, vous pouvez sentir un flottement parmi vos poursuivants, leur hésitation, leur peur même. Quelque chose a changé, oui, vous en êtes certain maintenant, ils ont abandonné. Alors que vous approchez d'une grande termitière, une silhouette souple et nerveuse se profile sur le bleu dur du ciel et les battements de votre cœur s'accroissent : Kosh ! Il se tient devant vous, sagaie au poing et bouclier peint au côté, les yeux réduits à des fentes brûlantes.

- Ainsi tu as survécu... Ce ne pouvait être que toi. Félicitations petit, tu as du cran. Mais si mes hommes ont tourné bride, moi je ne me défilerais pas... Suivre ta trace a été assez facile et nous voici au bout de la piste toi et moi.

Jetant votre arc et dégainant votre arme, vous vous mettez en garde et entamez tous deux une danse mortelle, tournant l'un autour de l'autre en silence.

Kosh est doté de 25 points de vie et frappe avec un 5 minimum. Sa sagaie inflige + 2 points de blessure et son bouclier lui permet de retrancher - 2 points de blessure.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [380](#).

212

Titubant de fatigue, harassé, vous jetez un œil derrière vous, embrassant du regard la savane. Ils sont là... Le jour s'est levé depuis des heures et depuis des heures, ils vous traquent. Ces salauds jouent avec

vous... Deux des leurs gisent sur la piste, déjà dévorés par les fourmis dans une mare de sang caillé mais les autres n'ont pas abandonné. Vous avez ôté vos bottes pour mieux courir et avez les pieds en sang. Devant vous, la brousse déploie sa vaste étendue d'herbes jaunes, les pointes prenant des nuances argent sous le soleil ardent. Mettant votre main en visière, vous scrutez le ciel : que fait donc ce damné homme-oiseau ? Ne devait-il pas venir vous rechercher une fois Kosh mort ? Au loin apparaît alors un nuage de poussière. Des cavaliers approchent dirait-on...

Si vous vous dirigez vers ces inconnus, rendez-vous au [360](#).

Si vous préférez les éviter, rendez-vous au [192](#).

213

Courbé comme un grand chat, vous montez silencieusement les degrés de pierre avant de prendre un étroit sentier sur votre droite. Dissimulé derrière un rocher, vous découvrez alors un bivouac inattendu : un grand feu brûle et éclaire d'une lueur dorée une carcasse de chèvre des rocailles qui cuit lentement, luisante de graisse. Une sacoche de cuir est posée à proximité ainsi qu'une outre pleine, toutes deux anormalement grandes. Et adossé à un rocher, rongant avidement un os... L'inconnu est un géant, il dépasse de loin les deux mètres, imposant, l'ossature anormalement large. Son corps puissamment musclé ne fait que renforcer cette impression, ses cuisses et ses poings sont énormes, son cou épais. Son poids doit être considérable et sans doute pourrait-il vous tenir à bout de bras, d'une main, sans effort. Ce doit être un Géant des Collines, une race quasiment disparue habitant dans des campements de peaux et de cuir, vivant de chasse et de pêche, très loin au nord, s'attaquant parfois aux colons civilisés osant empiéter sur leur territoire. On dit qu'ils ne sont plus que quelques-uns de par le monde, bien que leur espèce vive très longtemps. Mais vous n'auriez jamais pensé en découvrir un représentant si loin au sud. Ce qui vous étonne, c'est son apparence : d'après les récits échangés autour des feux, ces géants sont velus, barbus et abondamment chevelus, le physique grossier et osseux, la peau tannée comme du cuir. Or celui-ci est de belle apparence, le visage et le corps glabres, son crâne rasé luisant doucement comme de l'ivoire, les traits bien dessinés et ouverts. Il semble ne pas avoir détecté votre présence et continue à manger. A son côté est posée une hache à lame unique, large et bleutée, que vous seriez bien en peine de soulever.

Vous pouvez vous avancer et faire connaître (rendez-vous au [91](#)).

Sinon, vous quittez les lieux sans bruit et regagnez votre propre bivouac (rendez-vous au [100](#)).

214

La journée qui suit semble étrangement sereine et vous progressez d'un bon pas à travers un paysage ensoleillé et chaud, empli du bourdonnement des insectes et du bruissement d'une source où vous pouvez remplir votre gourde. Un peu plus loin, un groupe de singes vous observe avec curiosité, juché sur un piton rocheux. Par contre, vos provisions sont presque épuisées. Mais un fils du désert sait endurer les privations, aussi continuez-vous sans trop d'inquiétude. Si ce n'est ce sentiment étrange d'être suivi par moments... La nuit ne va pas tarder et vous faites halte pour chercher un endroit où vous installer. Oui, au pied de ce grand arbre solitaire, ce sera parfait. C'est alors que sur votre droite, vous découvrez ce qui semble être une petite vallée vers laquelle le sol descend en pente douce entre des buissons d'encens. Et de là où vous vous trouvez, le fond semble en être blanc, sans que vous puissiez en déceler la nature, ce qui vous intrigue.

Vous pouvez aller voir cet endroit de plus près. Dans ce cas, rendez-vous au [398](#).

Si vous préférez vous installer pour la nuit, rendez-vous au [301](#).

215

Vous racontez rapidement votre histoire au petit scribe et ses yeux s'arrondissent de surprise.

- Hé bien, quelle révélation en vérité ! Je devrais me formaliser de ta réaction lors de notre rencontre tantôt mais si tu as à faire avec mon maître, je me dois de t'aider. J'étais ici afin de recopier pour lui les dessins peints sur ces murs et m'apprêtais à rentrer à Eshatta. Je serai donc ton guide désormais.

Vous avez à peine le temps de vous étonner qu'Enoshk enchaîne :

- Et moi, je fais route avec vous. Vous me plaisez amis et nous devrions nous entendre. Mais sortons d'abord de ces souterrains où je suis trop à l'étroit.

- Nous allons faire une drôle d'équipe à nous quatre... glousse l'Inbuti avec un sourire.

La moitié d'une heure plus tard, vous débouchez à l'air libre, de l'autre côté des Montagnes Rouges. Devant vous, l'Alshaya reprend à travers un paysage de basses collines fumantes après la pluie, une pluie violente qui fait remonter le parfum des euphorbes et des caféiers. La journée qui suit passe vite, vos compagnons se révélant agréables et amicaux. Leur présence vous rassure et avec Taïta comme guide, vos chances sont désormais bien meilleures. Oui, pour la première fois, un certain optimisme vous étreint. Seule inquiétude, cette fatigue inhabituelle, cette douleur sourde au ventre... Ce soir là, enveloppé dans votre couverture, vous regardez Taïta qui écrit, inlassablement.

- Comment s'appelle ta panthère ?

Vous jetez un regard surpris à votre compagnon qui vous désigne du menton le fauve sagement couché à vos côtés.

- Tu ne lui as pas donné de nom ? Quelle faute ! Il faut nommer les choses et les êtres, ne pas ignorer le pouvoir des mots. Comment exprimer ce que tu ressens, ce que tu veux dire, si tu ne peux le nommer ? Il faut lui donner un nom.

Un peu interloqué, vous caressez distraitement l'animal en l'observant puis un sourire vous vient lentement.

- Suarra, dites-vous. Cela veut dire panthère dans ma langue natale. Oui, je la nomme Suarra. Hein ma belle, cela te convient ?

La panthère vous observe en silence et feule doucement. Enoshk a un rire :

- Cela semble lui aller dirait-on.

Taïta hoche la tête avec satisfaction tout en commençant à ranger stylets et pinceaux dans ses étuis.

- Alors, c'est dit. Suarra. Il faut dormir maintenant.

Rendez-vous au [55](#).

216

Le ton monte rapidement et votre défenseur semble se trouver en minorité.

- Assez ! s'emporte soudain Shingane, brandissant sa sagaie. Tu t'es trop souvent dressé contre moi Mavunge ! Tu n'aurais jamais dû être initié. Par ton attitude, tu as rompu ton serment sacré. Emparez-vous d'eux !

Mavunge semble stupéfait par la réaction de son compagnon mais il réagit rapidement : évitant la charge hâtive d'un des noirs, il étale ce dernier d'un solide coup de poing avant de se tourner vers vous :

- Fuis mon garçon ! Fuis !

Mais il est trop tard, les autres sont sur vous. L'instant suivant, un des guerriers vous attaque, alors que les éléphants, effrayés, s'agitent et emplissent le défilé de leur barrissement d'airain.

Ce guerrier frappe avec un 5 minimum et sa sagaie à la large lame passée au feu occasionne + 2 points de blessure supplémentaires. Doté de 18 points de vie, il attaque le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [75](#).

217

Vous décidez donc de longer le ravin sur la droite mais êtes bientôt obligé de faire halte, exténué. La nuit est en train de s'étendre, noire et froide, l'obscurité est profonde et vous êtes épuisé, le souffle court. Votre ventre vous fait mal et, alors que vous vous asseyez parmi la rocaille, un spasme violent vous creuse les entrailles, la sueur perle à votre front. Le poison... Avec des gestes maladroits, vous ouvrez votre sacoché pour en sortir les poudres et les mélanger comme Akram vous l'a enseigné. Alors que vous les délayez dans un peu d'eau prise à votre gourde, vous vous sentez de plus en plus mal, vous luttez contre une forte envie de vomir, ployé en deux. Vous portez fébrilement le mélange à vos lèvres et l'absorbez, avant de vous coucher roulé en boule parmi les rochers, les mains pressées sur votre ventre, dents serrées.

Lentement, la douleur diminue et, à la brusque montée de fièvre succèdent des frissons qui s'atténuent progressivement. Encore fébrile, vous ne tardez pas à vous endormir comme une masse.

Rayez une dose de vos poudres.

Rendez-vous au [38](#).

218

Impossible de saisir votre arme, la créature monstrueuse vous soulève comme un enfant, accentuant sa pression. Un cri de guerre retentit, la silhouette de Mavunge se détache soudain, un trait d'acier bleuté... Sa sagaie transperce le poitrail de l'homme-ver, lui arrachant un feulement et le faisant basculer en arrière. L'étau se relâche et vous tombez brutalement au sol, v(vous perdez 2 points de vie). Vous vous redressez, haletant, pour voir Mavunge retirer son arme du corps flasque puis se tourner vers vous :

- Fous le camp, vite !

En proie à la panique, vous vous précipitez avec les autres vers l'entrée de l'immense caverne. Non loin, Shingane gît mort sur le sol, du sang coulant de son nez et de ses oreilles. Derrière vous, les créatures se lancent à votre poursuite, glissant sur la pierre avec une vitesse surnaturelle.

Lancez trois dés pour calculer la vitesse des hommes-vers, puis lancez deux dés et ajoutez trois pour calculer votre propre vitesse. Si cette dernière est inférieure à celle des hommes-vers, rendez-vous au [322](#). Si votre vitesse est supérieure à celle de vos poursuivants, rendez-vous au [424](#).

219

Méfiant, vous posez un pied prudent à l'entrée du pont puis un second, avant d'avancer doucement.

L'ouvrage oscille au-dessus du vide et vous vous retenez d'une main peu rassurée aux cordages. Tout se passe bien cependant jusqu'au milieu du pont où vous vous arrêtez soudain, mal à l'aise. Que se passe-t-il, vous avez la tête qui tourne, du mal à tenir debout... Lorsque vous risquez un oeil en contrebas, vous voyez tout le paysage tourner comme si vous étiez ivre et manquez tomber. Impossible de continuer, vous ne pouvez plus avancer, vous tremblez et sentez monter en vous une angoisse incontrôlable. L'Aymat, le mal des hauteurs, nommé aussi vertige... Par tous les dieux, c'est bien le moment pour découvrir que vous y êtes sujet ! Serrant les dents, évitant de regarder en bas, vous vous forcez à avancer.

Lancez deux dés : si le résultat est égal ou inférieur à votre total de volonté, rendez-vous au [39](#). Si ce résultat est supérieur à votre total de volonté, rendez-vous au [372](#).

220

Un Bekti ne se bat pas contre une femme. Encore plus après avoir violé son toit. Gardant les mains éloignées de votre arme, à pas lents, vous vous dirigez vers la porte tandis que l'inconnue ne vous lâche pas des yeux, frémissante, l'arme pointée vers vous. Au-dehors, les abeilles bourdonnent furieusement, comme irritées. Vous vous éloignez rapidement de la maison à travers l'obscurité du bois d'aloès avant d'estimer être suffisamment loin pour pouvoir vous installer.

Rendez-vous au [183](#).

221

- Par Yama la divine chasseuse ! Tu es le gamin qui nous a surpris au bain et a tenté de nous voler ! Olmec, Opet, regardez c'est lui !

Vous reconnaissez sans peine le colosse imposant et son compagnon qui vous dévisagent, les yeux dilatés de stupeur, depuis leur attelage. Avec un juron, vous détalez comme un fou, un ordre claque et aussitôt, un groupe de cavaliers se lance à votre poursuite dans un tourbillon de poussière. Ils ont tôt fait de vous rattrapper, un bolas siffle et vient se lover autour de vos jambes, vous faisant lourdement tomber à terre.

Alors que vous vous relevez, les Avars émergent soudain des hautes herbes avec à leur tête le jeune homme-lion à la crinière rouge suivi de Kessali. Les deux groupes s'observent en silence tandis que le temps semble s'être arrêté, l'air vibrant comme avant l'orage. Le jeune Avar se lance alors dans une harangue passionnée en une langue inconnue mais le regard brûlant de haine qu'il vous lance ne laisse aucun doute sur ses intentions et le sens de ses paroles. A ses côtés, Kessali vous observe, songeur, le regard impénétrable, avant de couper son congénère et de prendre la parole à son tour. Un échange a lieu entre les deux groupes, toujours dans cette langue inconnue, puis un des hommes blanc donne un ordre bref. Les siens vous forcent à vous relever sous la menace de leurs armes et vous entravent solidement avant de vous pousser vers les Avars, vous faisant tomber au sol comme un sac de noix. Le jeune Avar à la crinière rouge s'avance, le visage défiguré par la haine, mais Kessali s'interpose et donne un ordre. Vous êtes alors emmené tandis que les deux groupes se quittent sans gaspillage de politesse.

Rendez-vous au [152](#).

222

Vous voici progressant le long des souterrains envahis par la pénombre, adaptant votre pas à celui de votre étrange compagnon. Alors que vous ouvrez la bouche pour poser une question, ce dernier vous devance :

- Comment s'appelle ta panthère ?

Vous jetez un regard surpris à Taïta qui vous désigne du menton le fauve qui marche à vos côtés.

- Tu ne lui as pas donné de nom ? Quelle faute ! Il faut nommer les choses et les êtres, ne pas ignorer le pouvoir des mots. Comment exprimer ce que tu ressens, ce que tu veux dire, si tu ne peux le nommer ? Il faut lui donner un nom.

Un peu interloqué, vous caressez distraitemment l'animal en l'observant puis un sourire vous vient lentement.

- Suarra, dites-vous. Cela veut dire panthère dans ma langue natale. Oui, je la nomme Suarra. Hein ma belle, cela te convient ?

La panthère vous observe en silence de ses yeux verts et vous avez l'impression qu'elle vous a parfaitement compris. Taïta hoche la tête avec satisfaction :

- Alors, c'est dit. Suarra.

Vous poursuivez votre chemin tous les trois, vos ombres dansantes semblant vous suivre, comme vivantes, le long des parois. Au-dehors, l'orage se poursuit, de violents éclairs zèbrent le ciel d'un éclat spectral, le grondement du tonnerre résonnant à travers les souterrains.

Rendez-vous au [88](#).

223

Le vieil homme vous tend un flacon empli d'un liquide épais et séveux, de couleur verdâtre qui, au premier abord, n'inspire guère confiance.

- Ceci est la sève de l'arbre Egbo, l'arbre de vie de Shamanka, celui dont le sang donne la vie. Nous y avons mêlé des extraits de plantes curatives qui renforceront son action. C'est pour toi.

Vous remerciez avec chaleur votre hôte avant de regagner votre chambre.

La sève de l'arbre Egbo ne vous sauvera pas du Jusquian qui coule en vos veines mais elle vous permettra de récupérer 6 points de vie lorsque vous l'absorberez. Vous ne disposez que d'une seule dose que vous pourrez absorber quand vous le voudrez, sauf au court d'un combat.

Allongé sur votre lit, vous contemplez, pensif, le précieux flacon que vous faites rouler entre vos doigts.

- Il nous faut dormir maintenant, déclare Enoshk en se frottant les mains après avoir tisonné le feu. La nuit est bien avancée.

Vous hochez la tête et, après avoir rangé le flacon parmi les autres, vous vous enveloppez dans vos couvertures de laine, Suarra à vos côtés, pour rapidement vous endormir.

Rendez-vous au [41](#).

224

Le serpent avance, faisant entendre un sifflement irrité... Vous reculez, contrôlant chacun de vos gestes, de vos mouvements... Puis, avec un cri involontaire, vous vous laissez tomber au sol, roulant sur la terre détremée. Au moment où vous vous redressez, étourdi, vous restez stupéfait devant la silhouette qui se dresse devant vous : le bouclier peint au côté et la sagaie brandie, sa crinière rouge et trempée lui collant aux épaules, Kosh vous fixe d'un regard où la surprise se mêle à une sombre satisfaction. Ses babines se retroussent, ses crocs luisant au clair de lune.

- J'étais sûr que c'était toi, cela ne pouvait être que toi. Croyais-tu pouvoir échapper à Kosh, le tueur à la crinière rouge ? J'ai flairé, suivi ta piste, laissant mes hommes loin derrière nous. Même l'orage n'a pu me distraire de ma course. J'ignore comment tu as survécu au Jusquian mais peu importe, je ne ferai pas deux fois la même erreur...

Une présence, là, derrière vous... Le serpent ! Il s'est laissé tomber de l'arbre, il ondule juste derrière vous, vous pouvez sentir son odeur reptilienne... Tout à son discours, Kosh n'a pas détecté sa présence... Le coeur battant à tout rompre, vous bandez vos muscles, dents serrées... Au moment où le serpent se redresse pour frapper, vous roulez brusquement sur le côté... Un cri, animal et sauvage, suivi du bruit d'un corps qui chute lourdement... Vous vous relevez, haletant, pour voir le serpent disparaître dans les hautes herbes en une coulée noire et luisante. Kosh est étendu à terre, un râle s'échappant de sa gueule.

Rendez-vous au [387](#).

225

- Là !

De votre arme, vous pointez les gouttes de sang frais qui tâchent le sol de pierre et semblent se diriger vers les portes de la chapelle. Les prêtres vous entourent aussitôt, la plupart apeurés mais néanmoins décidés à en découdre s'il le faut, tandis que le coeur battant, vous poussez doucement les panneaux de cèdre incrustés d'ivoire. La chapelle est une petite pièce nue et sombre, embrumée d'encens, où vous discernez une silhouette inattendue prostrée sur les dalles.

- Mongo !

C'est bien le guerrier noir qui gît là, nu et frissonnant, poussant de petits cris plaintifs, tel un animal blessé. Vous avancez et élevez votre lampe, notant les ongles cassés, les tâches rouge sombre qui parsèment sa peau, la mousse rosâtre qui coule de sa bouche. Et surtout ce regard... Celui d'un homme qui a vu s'ouvrir devant lui les portes des Sept Enfers.

- Mongo, est-ce bien toi ? murmure le Supérieur. Que fais-tu ici, nu et geignant comme le nouveau-né ? Est-ce... Est-ce toi qui a... a tué notre frère ?

L'homme se contente de hocher la tête, sans cesser de trembler et pleurer, comme pris de fièvre et vous reculez, dérangé par la vision d'un tel effondrement.

- Mais pourquoi ? Dieux, pourquoi ?

Pas de réponse. Sur un ordre du Supérieur, les prêtres se rendent maîtres du guerrier sans que ce dernier ne s'y oppose et, après l'avoir solidement ligoté, l'entraînent hors de la salle. Au moment de sortir, il passe devant vous, lève la tête et vous frémissez devant son regard hanté, l'éclat farouche et désespéré de ses yeux noirs.

Rendez-vous au [293](#).

226

Le retour se révèle plus long et le soleil brûle dans un ciel de craie alors que vous arrivez enfin en vue du camp, vibrant dans les brumes de chaleur. Dieux des sables... Ce ne sont pas des brumes de chaleur... Des flammes, de la fumée ! Le campement brûle ! Des cris, des hurlements vous parviennent, une odeur de sang et de fumée, des silhouettes s'agitent de manière désordonnée, chaotiques sur fond d'incendie... Les Osamans sont attaqués ! Sans attendre, vous vous précipitez vers les lieux du drame, à grandes foulées. Derrière vous, les hommes du groupe vous emboîtent le pas après avoir ordonné aux femmes de se cacher et d'attendre. Arrivé sur place, vous découvrez une scène d'horreur : les tentes sont livrées aux flammes, une fumée noire et épaisse souille le ciel, des corps étendus jonchent le sable dans une mare de sang... Les cris, les appels et les hurlements vous blessent les oreilles comme des coups de sabre... Quant aux agresseurs... Les Avars, les hommes-lions des plaines de Shamanka ! Impossible de se méprendre sur ces créatures humaines à tête de lion, au corps souple et nerveux recouvert d'un pelage fauve, parés de bronze, d'ivoire et d'ambre, chevauchant de splendides pur-sang. C'est la première fois que vous en voyez mais les sages de votre peuple vous en ont suffisamment parlé pour qu'il n'y ait aucun doute. Les yeux flamboyants de la joie du massacre, le poil hérissé, leurs peintures tribales éclaboussées de sang, ils répandent la mort, leurs montures foulant les corps, faisant éclater les crânes et brisant les os sous leurs sabots... Alors que vous regardez autour de vous, désesparé, l'un des Avars vous aperçoit et saute de selle pour venir à votre rencontre, sa queue battant l'air embrasé, lance au poing, le lourd bouclier ovale en cuir de buffle au bras. Si vous n'avez pas d'arme, vous ramassez en hâte un solide bâton tombé non loin.

Celui-ci n'occasionne que les points de blessure indiqués par les dés et il vous faudra faire un 5 minimum pour toucher votre adversaire. Ce dernier frappe avec un 6 minimum mais sa sagaie à large lame occasionne + 2 points de blessure supplémentaires et son bouclier lui permet de retrancher 1 point de blessure. La créature est dotée de 17 points de vie. Vous frappez le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [116](#).

227

Amusé, vous observez Taïta, penché en avant et concentré au point de loucher, l'index tendu et suivant les signes gravés, se parlant à lui-même. Dans la lumière incertaine de sa pierre magique, les étranges glyphes semblent danser, comme animés d'une vie propre, déroulant leur histoire inconnue sur les murs de pierre rouge. Bientôt, l'Inbuti fronce les sourcils et prend un air inquiet. Lorsque vous l'interrogez du regard, il hésite, visiblement mal à l'aise.

- Je ne sais pas... Un passage fait état d'une puissante magie ou d'une malédiction, je ne comprends pas bien le mot... Un sort jeté ici envers tous ceux qui oseraient y entrer... C'est assez confus, il y est question de ne pas déranger les... Les ossements, oui c'est ça. Le reste est confus, indéchiffrable mais ici et là, ce sont les noms d'Akter de Méroé et de Djembé le Noir.

Vous regardez autour de vous avec inquiétude, ressentant différemment, à la lecture de ce texte, l'atmosphère étrange et sinistre de cet édifice. Les superstitions de votre peuple vous reviennent en mémoire et l'idée de dormir ici, dans cette cité des morts, vous fait frissonner. Enoshk est assis, adossé à un pilier, et vous ressentez le bref aiguillon de la jalousie en le voyant jouer avec Suarra, la panthère se laissant faire comme un grand chat. Au-dehors, le tonnerre gronde et résonne, la pluie tombe toujours. Taïta a sorti son nécessaire à écrire et, sa pierre de lumière posée devant lui, il s'est assis pour tenter de recopier les mystérieux symboles.

Si vous voulez faire un tour dans votre refuge temporaire, rendez-vous au [288](#).

Si vous jugez plus avisé de prendre un peu de repos, rendez-vous au [77](#).

228

Après un moment de repos, certain que la panthère est tout à fait rétablie, vous reprenez votre route. Au fil des heures, le vent devient de plus en plus violent, tourbillonne, siffle et brûle, chargé de sable, brouillant les sens. Vous nouez un foulard autour du mufler de Suarra mais la panthère renâcle, grogne et secoue la tête, tentant de l'enlever à coups de pattes maladroits malgré vos remontrances. Bientôt, c'est Taïta qui peine à suivre. Enoshk se penche alors vers lui :

- Tes courtes jambes ne te soutiennent plus petit scribe. Je vais te porter.

Joignant le geste à la parole, le géant soulève le nain sans efforts pour le porter dans ses bras comme un enfant, ignorant les jurons furieux du petit scribe qui fulmine et tempête avant de céder, de guerre lasse, sans cesser de grommeler. Alors que le jour est bien avancé, le vent s'apaise soudain et dévoile le spectacle inattendu d'une oasis lovée entre les dunes, bordée de végétation et d'une sorte de petit monastère de pierre et de briques ocre.

- Le monastère d'Abombi, annonce Taïta. Les prêtres qui y vivent sont hospitaliers, les dieux soient loués, nous allons pouvoir enfin nous reposer.

Au même moment, une crampe violente vous tord le ventre et vous serrez les dents.

Si vous voulez continuer sans perdre de temps, rendez-vous au [187](#).

Si vous jugez nécessaire de faire halte, rendez-vous au [159](#).

229

Vous êtes totalement désorienté, tout n'est que confusion, grondement, chaleur, flammes et étincelles. Alors que vous tentez de quitter la pièce, vous trébuchez contre un corps étendu et roulez au sol. Relevant la tête, vous frissonnez en voyant à côté de vous Kosh qui vous fixe de ses yeux morts. Le pavillon tout entier n'est plus qu'une immense vasque de feu, une caverne rouge, incandescente, vous n'y voyez plus rien, vos poumons vous brûlent. Alors que vous vous relevez maladroitement, un craquement sinistre retentit et, horrifié, vous voyez le vaste plafond de toile embrasée céder et retomber, comme une immense paire d'ailes enflammées. Votre hurlement d'horreur est stoppé net dans le grondement assourdissant de la tente qui s'effondre toute entière, vous ensevelissant dans un lindeuil de feu à l'éclat dément, un embrasement ultime, couleur d'Enfer.

Votre aventure s'achève ici.

230

Vous vous jetez sur le côté mais pas assez rapidement pour éviter l'animal qui vous heurte de plein fouet. Sous le choc, vous tombez et roulez à terre, le chien referme sa gueule sur votre bras hâtivement levé, le sang gicle et vous poussez un hurlement de douleur (vous perdez 2 points de vie). Tourbillon de griffes, de crocs et de poils... Vous parvenez à reprendre votre torche improvisée et la balancez dans la gueule de l'animal qui part en arrière en hurlant, le poil enflammé. Au même moment, un grondement retentit et une forme souple, massive et sombre jaillit et fond sur les autres canidés. La panthère noire ! Saisissant un des chiens par le cou, elle lui rompt la nuque dans un craquement sinistre avant de se retourner vers les autres. Très vite, ces derniers détalent en geignant, laissant deux cadavres sur la piste. Encore sous le choc, vous vous redressez lentement, serrant votre bras blessé. La panthère est là, immobile et halète difficilement. Vous frémissez devant sa blessure, ses yeux brûlant de fièvre. Des yeux qui se referment tandis qu'elle s'allonge lourdement sur le sol, comme pour y mourir.

Rendez-vous au [389](#).

231

Le réveil est difficile, vous vous sentez lourd, vaseux. Une odeur de crasse, de corps mal lavés et de sueur vous assaille. Ce n'est qu'en tentant de vous lever que vous réalisez être solidement entravé ! Allongé sur le sol de pierre froide, vous redressez la tête avec difficulté pour croiser des regards résignés et amers, ceux des esclaves regroupés autour de vous. Puis c'est la silhouette du chef des Anaptis qui se découpe devant vous, les pouces passés dans son large ceinturon de soie, le regard moqueur :

- Bien dormi mon garçon ? La poudre que je t'ai soufflé au visage une fois que tu dormais a fait son oeuvre : tu n'as même pas bougé quand nous t'avons ligoté et tu n'as même pas entendu ta panthère rugir et nous attaquer pour te défendre.

Tournant douloureusement la tête sur le côté, vous découvrez avec horreur le fauve, gisant au sol dans une mare de sang déjà caillé.

- Ce foutu animal m'a coûté deux hommes mais ta capture me dédommagera certainement. Je ne sais qui tu es et ce que tu fais ici mais peu m'importe. Tu es jeune et robuste, tu me rapporteras un bon prix auprès

des rois noirs des plaines. En route maintenant !

Un fouet claque, les esclaves se redressent avec des gestes lents et résignés. Vous vous débâtez en vain tandis qu'on vous empoigne pour vous passer autour du cou un joug de bois épais au fermoir de fer, relié aux autres par de solides cordes tressées. Alors que vous vous démenez, un des contremaîtres vous frappe au visage de sa cravache, y laissant une rouge brûlure.

- Nerveux hein ? La marche en plein soleil va vite te calmer gamin, crois-moi.

Sous les rires des autres, vous êtes brutalement poussé en avant, manquant tomber, tandis que votre groupe se met en route d'une démarche mécanique.

Peut-être parviendrez-vous à vous enfuir dans les heures, les jours à venir. Mais sans vos poudres et votre arme, récupérées par leur chef, vous n'irez pas loin. Sinon, la marche épuisante sous le soleil brûlant à travers le terrain difficile aura vite raison de vous dans l'état où vous êtes.

Votre aventure s'achève ici.

232

Vos paroles n'apaisent nullement la jeune femme et cette dernière vous interrompt d'un ton agressif, voilé d'une sourde menace :

- Es-tu sourd ? J'ai dis va-t'en ! Sors d'ici !

L'inconnue accompagne ses dires d'un mouvement brusque de son poignard, vous éraflant le poignet au passage. Vous reculez, furieux : un Bekti menacé et blessé par une femme !

Si, malgré tout, vous obtempérez et décidez de partir, rendez-vous au [220](#).

Si vous voulez riposter, rendez-vous au [93](#).

233

La douleur est atroce, vous êtes incapable de bouger, les dents serrées à vous faire saigner les gencives. Vous allez mourir ici, si loin de votre désert natal... Vous plongez bientôt dans une semi torpeur, les sons et les formes semblent se diluer en un univers flou et confus... Au sein de votre hébétude, vous sentez alors un chatouillis minuscule, un fourmillement sur votre bras, votre poitrine... Un vrombissement léger à vos oreilles... Vous redressez la tête avec difficulté... Une colonne de fourmis s'agite sur votre corps, elles remontent vers votre menton, votre bouche... Des abeilles volettent autour de vos lèvres entrouvertes... Un goût sucré, dans votre bouche... Par les dieux, elles vous nourrissent. Vous perdez toute notion du temps, tout se confond de manière confuse. Progressivement pourtant, la douleur s'estompe, votre souffle redevient régulier, votre ventre moins douloureux. Au bout d'un moment, vous parvenez à vous redresser tandis que votre vision redevient claire. Les insectes ont disparu et un petit filet sucré coule au coin de vos lèvres. Vous y portez vos doigts pour découvrir une trace collante et dorée, au goût inconnu. Il vous faut encore un long moment, allongé dans l'herbe, pour vous sentir enfin « normal ». Hébéte, vous regardez autour de vous : le ciel s'embrume de mauve, les ombres s'allongent, la nuit ne va pas tarder. Est-il possible que toute une après-midi se soit écoulée ? Prenant l'étrange médaillon en forme d'abeille en main, vous l'observez longuement dans la lumière orangée du couchant en vous remémorant les paroles de celle qui vous l'a donné... Puis, avec des gestes encore hésitants, vous ramassez de quoi faire du feu mais décidez de faire l'impasse sur le repas du soir, étant encore trop nauséux. Adossé au tronc d'un arbre, vous restez immobile, contemplant la danse des flammes et des étincelles. La mort... La mort chevillée au corps...

Rendez-vous au [318](#).

234

Le vieil Esseb vous souhaite bonne route tandis que vous prenez place dans la nacelle. Vous vous en voulez de partir ainsi mais le Supérieur a insisté : ses frères pourraient se retourner contre vous, vous accusant à nouveau des meurtres et il vaut mieux que vous partiez le plus vite possible. La nacelle vous dépose au sol et vous reprenez votre périple, agitant le bras en un dernier au revoir. Les heures qui suivent se déroulent sans incidents. L'Alshaya reste visible entre les rocs rouges, les broussailles et les pentes piquetées d'euphorbes. Alors que le soleil monte à son zénith, vous faites halte près d'une source qui se perd dans l'ombre bleue d'une ravine bordée de ronces. Pendant que vous remplissez votre gourde, un lézard détale, avalé par l'ombre. Plus tard dans l'après-midi, vous vous arrêtez à nouveau, essoufflé, pour contempler le vol d'un grand oiseau noir, tout là-haut entre les pics. Jamais vous n'auriez pensé qu'un tel monde existait, jamais vous n'auriez pensé y inscrire la trace de vos pas... Votre émerveillement serait complet sans cette fatigue et cette douleur lancinante, là, au ventre, comme un rappel... Bientôt, le soir tombe et l'obscurité s'étend sur les sommets aux formes déchiquetées. Avec un soupir, vous vous installez du mieux que vous pouvez pour la nuit.

Rendez-vous au [92](#).

235

Malgré votre attitude rassurante et vos paroles douces, la petite continue à reculer, soudain aussi farouche qu'un chat sauvage. Alors que vous avancez d'un pas, la main tendue et le sourire engageant, elle détale prestement sans demander son reste et disparaît rapidement. Avec un soupir, vous secouez la tête et vous remettez en route. Vous êtes un guerrier, pas une femme s'occupant d'un foyer, que cette enfant se débrouille donc toute seule. Le relief devient de plus en plus accidenté, le chemin plus difficile. Il semble que le monde s'arrête ici, dans ce dédale de ravines encaissées, de sentiers rocailleux, et une vague angoisse vous saisit : enfant des dunes, habitué au monde ouvert du désert, vous devenez ici presque claustrophobe, avançant avec peine entre ces falaises, ces murailles de roche rouge dressées vers le ciel... Vous avez parfois l'impression qu'elles vont se refermer sur vous, vous retenir prisonnier à jamais. Vous faites halte, le souffle court, les membres douloureux et la tête qui tourne, sans savoir s'il s'agit de l'effort fourni ou du poison qui progresse en vous... Vous avez bien avancé mais il fait nuit noire maintenant et il vous faut faire halte. C'est alors que vous remarquez que l'Alshaya fait place sur votre gauche à une volée de marches taillées dans la roche qui montent en serpentant pour se perdre au sein d'un bois d'aloès. Plissant les yeux, il vous semble apercevoir un petit bâtiment entre les arbres.

Vous pouvez aller voir de quoi il retourne au sujet de ce bâtiment inconnu (rendez-vous au [67](#)).

Si vous préférez ne pas vous en préoccuper, vous poursuivez jusqu'à trouver un endroit abrité où vous pouvez vous installer (rendez-vous au [183](#)).

236

Emporté par la curiosité, vous suivez à pas prudents le chemin qui contourne bientôt une imposante formation rocheuse, sous le ciel d'un bleu éclatant. Le soleil est déjà haut et inonde la vallée d'une lumière

crue, soulignant l'arête vive des falaises. Des éclats de voix vous parviennent bientôt et des marches taillées dans la roche apparaissent. Sur ces dernières, cinq hommes sont postés et bavardent nonchalamment. A votre arrivée, ils poussent un juron et bondissent sur leurs pieds, empoignant leurs lances. Musclés, maigres et nerveux, la peau tannée par le soleil et le vent des hauts plateaux, ils n'appartiennent visiblement pas à une des races autochtones de la région. Leur teint est clair malgré leur hâle, leur morphologie différente. Vêtements et harnachements également, disparates, mélangés et usés, donnant l'impression de provenir de diverses origines. Anneau d'or terni à l'oreille, turban crasseux noué autour du crâne, braies usées tâchées de graisse et bottes de cavalier, large ceinturon de cuir brut hérissé de dagues et de couteaux... Leurs lances pointées vers votre poitrine, ils vous observent avec méfiance. Si vous possédez un médaillon orné d'un poing tenant une clef, rendez-vous au [34](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [247](#).

237

Mavunge n'insiste pas et vous reprenez votre route. Au bout d'un moment, vous le questionnez au sujet de son ordre, les fameux Gardiens mais le regrettez aussitôt en voyant la douleur déformer son visage. Gêné d'avoir remué le couteau dans la plaie, vous gardez alors le silence, foulant les herbes hautes à ses côtés. Vous finissez néanmoins par lui demander pourquoi il vous est venu spontanément en aide. Le guerrier hausse les épaules, faisant cliqueter ses colliers.

- Ne cherche pas à toujours tout expliquer jeune homme. Tu es pétri des rites et codes de ta tribu et tu crois que le monde l'est également. Mais la mer n'est ni entièrement bleue ni entièrement verte, elle est souvent grise. Les années qui viennent t'apprendront que la vie est plus complexe qu'elle n'y paraît... Vexé, vous allongez le pas et le reste de la journée se passe en silence. Le soir venu, les Montagnes Rouges semblent toutes proches, dessinant leur masse sombre sous les étoiles, si proches qu'on penserait les toucher rien qu'en tendant le bras... Vous prenez place devant le foyer, observant Mavunge du coin de l'oeil : il reste silencieux, assis jambes croisées, fixant le feu et plongé dans des pensées amères. Voulant rétablir le lien dénoué, vous ouvrez la bouche lorsqu'il se redresse, aussitôt en éveil :

- Tu as entendu ?

Rendez-vous au [158](#).

238

Votre histoire sonne faux même à vos propres oreilles et très vite, votre interlocuteur vous interrompt d'un geste agacé :

- Assez ! Je ne sais si tu es dérangé ou si tu te moques de moi et peu m'importe. Tu as violé notre secret, tu as découvert notre repaire et la sanction pour celà est la mort. Emmenez ce jeune chiot et réglez-lui son compte.

Avec un rugissement, vous bondissez sur l'estrade, bras tendus, bien décidé à emporter ce chien en Enfer avec vous, quitte à lui ouvrir la gorge avec les dents. Mais le maître des voleurs fait preuve de réflexes incroyables : d'une détente prodigieuse, il roule sur le côté, vos mains ne se referment que sur le vide et vous tombez tête la première dans un flot de coussins et fourrures. Avant que vous puissiez vous redresser, une demi-douzaine de couteaux s'abat et vous règle votre compte dans une averse de sang et le bruit mat des coups au milieu des cris stridents des filles.

Votre aventure s'achève ici.

239

Vous reculez lentement tandis que votre adversaire s'avance, courbé comme un grand chat, contournant votre feu. Au même moment, un feulement retentit, une masse sombre et imposante jaillit et heurte le guerrier noir de plein fouet. Un hurlement de terreur, des images confuses et éclatées, le cri qui se brise net sur une éclaboussure de sang... La panthère se détourne, les mâchoires rouges de sang, les moustaches frémissantes. Shingane git dans la poussière, la gorge lacérée et la nuque rompue. Le cœur battant, vous reculez, ne sachant à quoi vous attendre. Contre toute attente, la panthère vient se coucher devant vous, exposant son flanc et sa blessure au bandage toujours présent. Le message est clair : avec des gestes prudents, à la fois sur le qui-vive et excité, vous vous approchez pour défaire le bandage et nettoyer la plaie. Cette dernière est saine et en bonne voie de cicatrisation. Vous la nettoyez soigneusement et l'animal se laisse faire, comme un matou docile. Une fois un bandage propre mis en place, il reste couché à côté de vous, tranquille. Frémissant d'excitation et d'appréhension, le cœur battant, vous posez doucement votre main sur lui, le caressant lentement. Le fauve grogne, visiblement satisfait. Avec un sourire, vous vous éloignez pour aller dormir, confiant. Au lever du jour, la panthère est toujours là, immobile. Vous lui déposez un morceau de viande qu'elle s'empresse de dévorer. Alors que vous vous remettez en route, vous la voyez se lever et vous emboîter le pas. Surpris, vous vous retournez : elle s'arrête et vous observe. Vous vous remettez en route, elle vous suit. A distance tout d'abord puis elle vient bientôt marcher à votre hauteur. Souriant, vous lui grattez le crâne, elle frotte son mufle épais sur votre cuisse et vous poursuivez votre route avec votre nouvelle compagne.

Rendez-vous au [113](#).

240

On vous conduit jusqu'à une sobre cellule creusée dans la pierre où vous pouvez vous reposer un moment, allongé sur une étroite couchette garnie d'un matelas tressé. Un repos appréciable pour vos reins courbaturés et vos pieds meurtris par le relief accidenté de ces derniers jours (vous regagnez 2 points de vie). Alors que le soir tombe, les prêtres vous invitent à partager leur repas, plus que frugal : baies, miel sauvage, fruits secs et fromage, yahourt salé. A la nuit tombée, on vous reconduit jusqu'à l'entrée car, comme annoncé, la règle de l'ordre interdit à un étranger de séjourner de nuit en ces lieux. Debout sur la plateforme, le vent froid de la nuit s'engouffrant dans vos vêtements et faisant ployer les torches dans des gerbes d'étincelles, la vision de ce paysage farouche envahi par les ténèbres vous emplit d'un sentiment de solitude épouvantable. Surtout après cet intermède chaleureux avec ces braves gens. La nacelle ne tarde pas à toucher le sol et, après un dernier geste de la main aux prêtres massés là-haut, vous reprenez votre route. Bientôt, il vous faut cependant faire halte et vous trouvez un endroit abrité où allumer un feu. La nuit est noire, glaciale et silencieuse, baignant le paysage d'une atmosphère sinistre.

Rendez-vous au [92](#).

241

En silence, vous allez jusqu'à la porte que vous déverrouillez et ouvrez lentement. Le couloir est désert, silencieux, plongé dans l'obscurité. Personne. Sans doute avez-vous rêvé. Vous faites quelques pas et seul le bruit de vos pieds nus trouble le silence. Vous butez sur quelque chose... Après avoir allumé une

lampe, vous la levez et blêmissez : devant vous, à vos pieds, gît le corps d'un prêtre. A la lanterne sourde qu'il tient encore en main, vous devinez qu'il doit s'agir du veilleur de nuit. Dieux, il a été égorgé, avec une précision mortelle et vous frémissez devant l'horrible blessure. Ce qui vous semble étrange, c'est l'absence de sang autour de lui et son teint livide... Comme si on l'avait vidé de son sang... Les sens en alerte, vous regardez autour de vous. La mort rôde dans ses couloirs envahis par la nuit. La flamme de votre lampe semble avoir elle-même du mal à repousser les ténèbres.

Si vous voulez aller réveiller les prêtres, rendez-vous au [134](#).

Si vous préférez poursuivre seul, rendez-vous au [291](#).

Enfin, si vous jugez plus avisé de retourner vous enfermer dans votre chambre, rendez-vous au [440](#).

242

Après une dernière hésitation, vous sortez les flacons et préparez une nouvelle dose de remède, mélangeant soigneusement les différents composants avant de les délayer avec de l'eau et de les absorber. Assis, le dos chauffé par le soleil, vous vous sentez progressivement mieux, la fatigue glisse de vos épaules tel un manteau usé et vous sentez vos forces revenir. Au bout d'un moment, la crise est définitivement passée et vous pouvez reprendre votre route.

Rayez une dose de vos poudres.

Bientôt, le ravin s'achève enfin, comblé par une énorme masse de gravats et d'éboulis, un empilement titanesque sans doute consécutif à quelque tremblement de terre. Vous les escaladez en maugréant avant de continuer votre périple. Au-delà, l'Alshaya se poursuit, serpentant à travers les rochers et les arbustes, sous un ciel d'un bleu dur. En début d'après-midi, alors que vous vous reposez à l'ombre d'un arbre, le temps commence à changer... La lumière se voile, de lourds nuages sales se massent sur les falaises, des singes détalent, effrayés... Alors que vous vous redressez, le tonnerre gronde au loin et un frisson vous parcourt : vous avez peur de l'orage, phénomène si inhabituel dans votre désert natal. Quelques minutes plus tard, la lueur d'un éclair zèbre le ciel délavé, le tonnerre résonne, des oiseaux s'envolent... Les premières gouttes tombent puis, sans prévenir, des trombes d'eau s'abattent avec violence. Brutalement plongé dans l'obscurité, courbé sous la violence de l'orage, vous avancez en titubant sur la piste détremmée, vos vêtements vous collant à la peau. Dieux, vous n'y voyez plus rien ! Le fracas est assourdissant, le blanc des éclairs aveuglant, l'eau vous coule dans les yeux... Vous progressez à l'aveuglette, désorienté, tentant de rester le long de l'Alshaya sous les masses nuageuses irritées... Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [346](#). Si le résultat est égal ou supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [292](#).

243

A gestes prudents, vous descendez dans la crevasse, les graviers roulant sous vos pieds. Dérangés dans leur festin, les vautours s'égaient dans un tourbillon de plumes avec force cris et vous vous penchez sur le corps avec un frisson : ce dernier est étendu dans un angle anormal, tel un pantin disloqué. L'homme a dû glisser, tomber et se briser l'échine probablement... Les rapaces ont endommagé le corps mais vous pouvez reconnaître un homme jeune, le teint mat et les cheveux noirs, vêtu d'une banale tunique et chaussé de sandales. Alors que votre regard inspecte le corps lacéré, vos yeux s'arrêtent sur un bijou porté en médaillon : un gros éclat d'ambre gravé d'un symbole. Dieux, non, ce n'est pas un symbole, c'est un véritable personnage qui est représenté là, replié sur lui-même, comme enfermé dans l'ambre... Un réalisme stupéfiant se dégage de cette figure, on dirait presque un être vivant minuscule, prisonnier de la pierre... Les vautours reviennent et s'enhardissent, l'un d'eux tend brusquement le cou pour récupérer un lambeau de chair, là où apparaît le jaune de l'os...

Si vous voulez récupérer cet anneau étrange, rendez-vous au [94](#).

Si vous préférez ne pas vous attarder et repartir au plus vite, rendez-vous au [370](#).

244

- Taïta, murmurez-vous, secoué de frissons. Taïta, dans ma tunique... Le flacon...

Le petit scribe fouille alors dans vos poches et en retire le flacon d'or avant de vous lancer un regard interrogateur. Vous hochez la tête et il approche le flacon de vos lèvres, vous soutenant la nuque de la main pour vous aider à boire. Le goût est puissant et sucré, chargé d'une forte note de miel et d'herbes sauvages. Progressivement, vous cessez de trembler et sentez la douleur s'estomper. Allongé sur le sable rose, Taïta assis à vos côtés et vous tenant la main, Suarra lovée dans vos bras, vous sombrez doucement dans l'inconscience.

Rendez-vous au [56](#).

245

Au-delà du lac, le paysage qui s'offre à vous est d'une majesté impressionnante, continuant à monter vers les Montagnes Rouges qui vibrent dans la lumière, tout là-haut. La pente est abrupte, bordée de buissons d'encens, d'arbustes et, exceptés quelques babouins qui vous regardent passer avec curiosité, perchés dans les rochers, vous ne rencontrez personne. L'Alshaya se poursuit, en un tracé irrégulier parsemé de dalles de pierre rouge, parfois brisées et envahies par les herbes. Peu habitué à ce genre de relief, vous êtes rapidement fatigué et, alors que vous faites halte pour souffler, un spasme vous creuse le ventre, vous vous sentez mal soudain, une brusque montée de sueur emperle votre front... Très vite, vous avez la nausée, un goût de bile dans la bouche et votre ventre vous fait de plus en plus mal, vous voilà courbé en deux... Avec des gestes fébriles, vous ouvrez votre sacoche pour en retirer les précieux flacons et en mélanger le contenu comme Akram vous l'a enseigné avant de le diluer dans un peu d'eau prise à votre gourde et de l'absorber. Allongé dans l'herbe rase, les mains pressées sur votre ventre crispé, vous sentez la douleur s'atténuer et le soulagement progressivement vous envahir.

Rayez une dose de vos poudres.

Les flacons que vous avez perdu dans les eaux du lac ne sont pas essentiels pour la confection du remède mais leur absence en diminue l'efficacité, vous perdez donc 2 points de vie. Ce sera la même chose désormais à chaque fois que vous utiliserez une dose de vos poudres, vous perdrez 2 points de vie jusqu'à ce que vous puissiez trouver de quoi reconstituer les ingrédients perdus.

Après un moment de repos, vous vous remettez en route avec une grimace et plus rien ne vient troubler votre journée. Bientôt, la nuit tombe sur les hauteurs et vous faites halte pour vous installer.

Rendez-vous au [44](#).

246

Vous vous éloignez rapidement du camp incendié, laissant hyènes et vautours faire leur oeuvre. Tout en adaptant votre pas à celui de votre compagnon, vous tentez de lutter contre le désespoir féroce qui vous envahit, d'oublier la fumée, le sang qui vous colle à la peau, les cris... Le soleil est haut dans le ciel,

indifférent, l'horizon vibre dans les brumes de chaleur. A vos côtés, Akram marche en silence, sa robe drapée autour de lui comme s'il avait froid.

- Je ne pourrai que ralentir la progression du poison, ma science n'est pas assez forte pour te guérir. On peut pourtant vaincre le Jusquian mais bien peu en possèdent le pouvoir. Afin d'en réchapper, il te faudra aller à la rencontre d'Omoro le sorcier noir. Sa science est profonde comme la mer, ses pouvoirs vastes comme le ciel. Lui pourra te guérir.

Vous demandez au vieil homme où trouver ce sauveur et sa réponse vous laisse sans voix.

- Omoro vit à Eshatta, la Cité des Sorciers, de l'autre côté des Montagnes Rouges. Il te faudra suivre l'Alshaya pour le trouver.

Eshatta... Une ancienne cité, bâtie par la même race mystérieuse qui a construit Méroé autrefois mais abandonnée pour des raisons inconnues... Depuis des années maintenant, chamanes, sorciers, enchanteurs et sages de tout le Grand Sud s'y sont installés, y vivant à l'écart, s'y consacrant à leurs arts à l'abri de ses remparts de briques roses... L'Alshaya, la Chaussée des Géants, que les shamankiens appellent Onobok, une route bâtie autrefois pour relier Eshatta à Méroé... Une grande voie, pavée de larges pierres rouges... Vous êtes tiré de vos pensées par votre compagnon qui désigne de sa canne une petite grotte qui s'ouvre dans les falaises près d'un point d'eau :

- De l'ombre et de l'eau. Ici, je pourrai t'aider à combattre le mal qui te ronge. Viens.

Pénombre bleue et fraîche, apaisante... Des couvertures de laine, un foyer, de la vaisselle d'argile... Une odeur de plantes médicinales et d'amandes amères... Vous allez enfin pouvoir vous laver, vous laver de tout ce sang, de ces cendres noires et collantes. Le vieil homme s'attelle à diverses tâches, faisant brûler des herbes dans une petite coupe en terre, y ajoutant des poudres colorées issues de nombreux flacons. Une fumée épaisse envahit la grotte accompagnée d'une odeur désagréable... Quand Akram revient vers vous, il arbore sur son visage un grand masque de bois représentant un soleil et brandit une torche.

- Viens.

A sa suite, vous vous enfoncez dans les profondeurs de la grotte pour déboucher sur une pièce plus petite. Ses murs sont couverts de peintures aux couleurs vives, représentant d'étranges personnages. A la lueur de la torche, ils semblent bouger, comme soudain animés d'une vie fantastique.

- Les Enfants du Désordre et de l'Harmonie... Ceux qu'il faut réunir pour établir l'Equilibre... Allonge-toi mon jeune ami.

Akram trempe alors son pouce dans le bol de poudre et dessine plusieurs symboles sur votre corps nu : sur votre front, votre poitrine, votre sexe, vos mains et vos pieds en murmurant d'étranges incantations... Une sensation désagréable vous envahit, comme une hydre noirâtre s'agitant dans vos entrailles... Une montée de sueur, une envie de vomir, des frissons...

- Concentre-toi. Concentre-toi sur ton corps pour y découvrir le mal. Tu dois connaître le nom de l'ennemi pour l'affronter. Il est en toi, trouve-le.

Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur à votre total de volonté, rendez-vous au [281](#). Si le résultat est égal ou supérieur à votre total de volonté, rendez-vous au [206](#).

247

- Qui es-tu donc gamin et que viens-tu faire ici ? demande l'un des hommes d'une voix peu amène.

- Il n'est pas des nôtres, rétorque un de ses compagnons. Comment a-t-il pu passer par le tunnel secret sans que le gardien n'en soit alerté ?

- Pourtant, il est là, le gardien l'a sans doute laissé passer. Mais dans ce cas, pourquoi n'a-t-il pas fait le signal convenu ?

Celui qui semble être le chef du groupe fait taire ses camarades d'un geste impatient :

- Assez ! Cessez de piailler comme de vieilles femmes. Nous allons l'emmenner à notre maître et il devra s'expliquer. Donne ton arme mon garçon.

Si vous acceptez d'être désarmé et emmené, rendez-vous au [430](#).

Sinon, il faudra vous battre contre ces cinq hommes (rendez-vous au [365](#)).

248

Vous ne tardez pas à découvrir l'origine des pleurs : au détour du chemin, vous tombez sur une petite fille, assise et qui sanglote doucement. Vêtue très simplement, ses cheveux noirs corbeau nattés, les pieds menus chaussés de sandales poussiéreuses, elle serre contre elle ce qui semble être un sac de toile et lève des yeux embués sur vous au moment où vous apparaissez.

- Hé bien enfant, es-tu perdue ? demandez-vous.

La petite hoche vigoureusement la tête. Son regard posé sur vous est empreint de curiosité autant que de peur mais baigné de tristesse. Elle est maigre, la silhouette osseuse et vous craignez un instant qu'elle ne parle pas votre langue mais elle répond :

- Oui seigneur. Je portais Boubou au vieil Azraël et me suis perdue... Je ne trouve plus le chemin ni celui de mon village, mon père va s'inquiéter et il me fouettera à mon retour...

Cette enfant s'exprime avec des tournures archaïques mêlées de mots issus de dialectes des montagnes, mais vous parvenez à la comprendre. Elle vous explique alors qu'elle porte dans son sac Boubou, son chat apprivoisé, mort ce matin et qu'elle emmenait chez le vieil Azraël, un homme qui vit retiré à quelques lieux et qui embaume les chats des villages alentours. Une coutume qui ne vous surprend guère, vous savez que les petits félins sont très vénérés dans ces montagnes où ils chassent les rats et protègent les enfants des serpents. Vous vous rappelez alors l'étrange mesure aperçue tantôt et les rangées de momies alignées...

Vous pouvez proposer à la petite de l'accompagner jusque chez le vieil Azraël. Dans ce cas, rendez-vous au [43](#).

Sinon, la nuit approchant, vous pouvez simplement proposer à l'enfant de la ramener à son village, probablement celui aperçu tout à l'heure (rendez-vous au [363](#)).

Mais vous pouvez aussi laisser là cette gamine et poursuivre votre route (rendez-vous au [109](#)).

249

La sagaie vole vers vous, l'air nocturne gémissant sous le fil acéré de la lame mais l'homme-oiseau a pris son envol et l'arme passe sous lui en sifflant avant de heurter le sol. Vous êtes soudain aspiré vers le haut, le souffle coupé et voyez tout rapetisser et s'éloigner, la brousse, le campement, les lumières... Seul au milieu de la piste, Keshan reste immobile, la tête levée et le regard dévoré de haine, ses mains velues s'ouvrant et se refermant en une envie de meurtre presque passionnelle. Non loin se tient son oncle Kessali, immobile, la tête levée et le regard impénétrable. Bientôt, la fatigue et la tension des dernières heures ont raison de vos forces et vous vous endormez tandis que la créature poursuit son vol, vous tenant dans ses bras comme un enfant...

Sur la terrasse où il est assis en train d'écrire au soleil, Taïta lève la tête vers Suarra qui grogne et se met à tourner en rond, soudain toute excitée.

- Hé bien ma belle, que t'arrive-t-il ?

- On dirait qu'elle a senti quelque chose, murmure Enosk, assis en tailleur sur un large coussin et occupé à polir son arme. Par les sombres dieux de ma race, regarde là-haut !

Quelques instants plus tard, l'homme-oiseau vous dépose sur le sol de pierre rose avant de reprendre son envol et de disparaître vers les nuées, guide étrange et silencieux repartant vers les contrées inconnues qui l'ont vu naître.

- Hé bien, ça c'est une entrée ! plaisante Enoshk tandis qu'agenouillé, vous serrez Suarra dans vos bras, frottant le dos de la panthère qui vous lèche le visage sans répit. Pendant ce temps, Taïta court prévenir son maître de votre retour.

Vous voilà donc revenu à bon port et l'esprit apaisé. Même si votre cœur saigne toujours à la pensée du massacre des Osamans, vous les avez vengés et leur esprit est en paix désormais. Et vous avez fait payer à Kosh les souffrances qu'il vous a infligées. Et maintenant ? Allez-vous retourner vers les vôtres alors que

plus personne ne vous y attend... Vous avez désormais une maison (Omorô vous assurant que vous pouvez rester chez lui tant que vous le voudrez), des amis... Oui, vous n'êtes plus seul et le monde s'offre à vous jeune guerrier. En suivant l'Alshaya vous n'avez pas fait que suivre une voie de pierre et de sable mais un chemin bien plus intérieur. Vous avez changé et plus rien ne sera comme avant désormais, vous le savez. Une autre vie est possible, bien loin de l'avenir aux contours étriqués imposé par les règles et lois de votre peuple. Vous êtes libre maintenant. Affranchi. Ce qui sera ne dépendra que de vous. C'est ainsi que s'achève votre aventure. Félicitations !

250

Certes, la distance entre vous et Auro est grande mais vous avez sous-estimé l'habileté à l'arc du seigneur des voleurs. Il relâche la corde et son trait siffle à travers les airs avec une précision mortelle pour aller se planter dans votre dos, entre vos omoplates. Le tout avec une telle force que la flèche ressort en vibrant de votre poitrine. Vous êtes fauché en pleine course, votre propre sang vous emplit la bouche tandis que vous faites encore mécaniquement quelques pas. Puis votre corps roule sur la terre rouge avant de s'immobiliser définitivement.

Votre aventure s'achève ici.

251

Rompant soudainement le combat, votre adversaire porte vivement la main à sa ceinture de cuir et jette quelque chose dans le feu. Une lueur aveuglante illumine alors la nuit et vous reculez précipitamment, le bras levé pour protéger vos yeux. Déstabilisé par l'éclat de la poudre à feu, vous titubez, désorienté et des étoiles pleinent les yeux. Shingane pousse un cri de triomphe en brandissant sa sagaie... Au même moment, un feulement retentit, une masse sombre et imposante jaillit et heurte le guerrier noir de plein fouet. Un hurlement de terreur, des images confuses et éclatées, le cri qui se brise net sur une éclaboussure de sang... La panthère se détourne, les mâchoires rouges de sang, les moustaches frémissantes. Shingane git dans la poussière et le sang, la gorge lacérée et la nuque rompue. Le cœur battant, vous reculez, ne sachant à quoi vous attendre. Le fauve vous observe, haletant, ses yeux brillent de fièvre et vous frémissez devant sa blessure. Il s'approche avant de venir s'allonger devant vous, la respiration difficile, oppressée. Puis soudain, ses yeux se referment et sa tête retombe. Vous le croyez mort mais apercevez son poitrail musclé qui se soulève et s'abaisse.

Rendez-vous au [389](#).

252

Vous encochez rapidement une flèche et bandez votre arc. Le prince des voleurs portant un corselet d'écaillés, il vous faut viser un endroit non protégé, son cou par exemple. Ce qui ne sera pas facile... L'empenne de feutre noir frôle votre oreille, vos yeux ne quittent pas votre cible qui s'éloigne, les battements de votre cœur semblant se calquer sur sa fuite...

Lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [147](#). Si le résultat est égal à votre total d'habileté, rendez-vous au [303](#). Enfin, si le résultat est supérieur à votre total

d'habileté, rendez-vous au [168](#).

253

Les yeux du guerrier se dilatent de surprise :

- Gandam nous protège, quelle histoire ! Les Avars sont orgueilleux et impitoyables, ils n'ont que mépris pour les autres races. Il n'y a que les seigneurs blancs de Méroé qui puissent leur faire courber l'échine. Tu as du cran en tous cas et j'aimerais pouvoir t'aider. Au cours de mes voyages, j'ai appris que les prêtres du monastère d'Abombi étaient très versés en médecine. Si tu les rencontres et leur parle de ton mal, peut-être pourront-ils t'aider ?

Vous remerciez Mavunge avant de vous remettre en route et le reste de la journée se passe sans incidents. Le soir venu, les Montagnes Rouges semblent toutes proches, dessinant leur masse sombre sous les étoiles, si près qu'on penserait les toucher rien qu'en tendant le bras... Vous prenez place devant le foyer, observant Mavunge du coin de l'oeil : il reste silencieux, assis jambes croisées, fixant le feu et plongé dans des pensées amères. Ne sachant trop quoi dire, vous ouvrez la bouche lorsqu'il se redresse, aussitôt en éveil :

- Tu as entendu ?

Rendez-vous au [158](#).

254

Prenant une couverture, vous vous en enveloppez et vous ruez à l'extérieur, courant sans vous retourner à travers le bois d'aloès. Derrière vous, l'essaim gronde et fulmine, vibrant dans la nuit. Il vous suit... Le coeur battant, vous accélérez, louvoyant à travers les arbres, désorienté par l'obscurité, la peur. Votre couverture s'accroche à quelque chose et vous est arrachée d'un mouvement brusque. Vous trébuchez, tombez à terre, vous redressez... L'essaim est là, sur vous. Nuage noir et vrombissant, assourdissant, comme une grêle brûlante, un vent de sable furieux. Vous vous débattez à grands gestes désordonnés, vous retenant pour ne pas crier, le visage criblé de piqûres. Tout se confond, tout se mêle au sein de ce nuage furieux, vous continuez à avancer avant de tomber à terre à nouveau. Le silence... Parties, elles sont parties... Vous vous relevez, hébété, incrédule. L'essaim a disparu même si vous pouvez l'entendre encore, là, tout proche. Ce n'est plus la colère que son bourdonnement exprime désormais mais la frustration. Vous réalisez alors que vous avez quitté le bois d'aloès et il semble que les abeilles, pour une raison inconnue, ne puissent aller au-delà de ce périmètre. D'une démarche mal assurée, vous vous éloignez le plus possible. Votre peau enflammée et rougie vous brûle, vous avez l'impression d'avoir le visage en feu et la tête vous tourne (vous perdez 3 points de vie. De plus, votre visage boursoufflé et rougi ne plaide pas en votre faveur et vous perdez également 1 point de charisme). Estimant être en sécurité désormais, vous faites halte pour la nuit, grimaçant sous la douleur.

Rendez-vous au [183](#).

255

Rien à faire, ces chiens ne perdent pas votre trace et sont bien décidés à ne pas vous lâcher. Voilà la moitié d'une heure qu'ils vous traquent, vous pouvez entendre leurs voix, distinguer l'éclat de leurs torches dans la nuit. Une fois déjà ils vous ont rejoint mais Enoshk s'est interposé et vous avez pu constater la force incroyable du géant : ce dernier a saisi le cavalier qui le chargeait pour le soulever sans effort et l'envoyer rouler sur le sol avant de fracasser le crâne d'un autre, d'un seul coup de son formidable poing. Vos poursuivants ont alors tourné bride mais n'ont pas abandonné. Si Suarra semble ignorer la fatigue, ce n'est pas le cas de vos compagnons : Enoshk a la force mais pas l'endurance et Taïta est à bout de souffle, ses petites jambes ne le portent plus. Vous-même titubez, sans savoir si c'est l'effet de la fatigue ou du poison qui court en vos veines.

- Là, regardez ! souffle Taïta.

Un étrange cercle de pierres dressées dans la nuit... Ou plutôt des statues. Immenses, imposantes, elles projettent une ombre démesurée sur la terre rouge. Grossièrement sculptées, elles représentent des hommes massifs aux contours à peine dégrossis, comme émergeant de leur gangue de pierre ou inachevées. Leur visage est large, plat, les yeux représentés par de grands disques de plâtre blanc orné d'obsidienne en leur centre. On dirait de massifs piliers vaguement ébauchés plutôt que des statues. Vous vous laissez tomber, haletant, au pied de l'une d'elles. Enoshk regarde autour de lui, sourcils froncés :

- Ils ont abandonné pour l'instant dirait-on. Nous voici avec un peu de répit.

A côté de vous, Taïta trotte à travers les géants de basalte, tête levée et visiblement en proie à une vive curiosité, semblant avoir oublié le danger qui rôde.

- Fascinant ! Probablement un culte très ancien et oublié... Les vestiges d'un temps révolu et primitif...

Vous répondez d'un haussement d'épaules. Pour vous, ces statues ont quelque chose de sinistre, sombres idoles dressées dans la nuit, éclairées de façon lépreuse par la clarté lunaire. Réminiscence d'un âge sombre et païen perdu dans la nuit des siècles... La voix d'Enoshk vous tire soudain de vos pensées :

- Ils arrivent... On voit leurs feux en haut de la crête...

Si vous avez l'arc de Mongo, rendez-vous au [378](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [403](#).

256

- Mais que fais-tu ? Je t'ai dis de filer !

Sans répondre, vous dégainez votre arme et vous attelez à taillader les liens qui entravent le géant. Et ce n'est pas évident : celui qui l'a ligoté connaissait son affaire, les cordes sont épaisses et solidement nouées...

Si vous avez une arme des seigneurs de Méroé, rendez-vous au [394](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [313](#).

257

Pris de vertige, au bord de la nausée, vous reculez en titubant, vous éloignant du grand corps étendu. Alors que vous reprenez haleine, un bruit vous met en alerte et, vous retournant, vous voyez avec surprise une porte dissimulée s'ouvrir dans la paroi, laissant passer une silhouette maigre et osseuse, portant un plateau chargé de viande. L'homme regarde craintivement à droite et à gauche avant de poser hâtivement son plateau au sol. Vous bondissez, frappez l'inconnu à la nuque et il s'effondre sans bruit. Maigre et nerveux, vêtu de hardes, la tignasse noire et huileuse, ce n'est clairement pas un voleur, sûrement un esclave. Vous rentrez et refermez la porte, poussant le lourd verrou et le panneau se confond à nouveau avec la roche. Vous êtes dans une pièce modeste, creusée dans le roc, qui sert visiblement de cuisine. Un chaudron de cuivre dans unâtre de pierre, des viandes et salaisons qui pendent du plafond, des plateaux et

bassines qui s'entassent sur une table, débordant d'oignons, de navets, de pastèques et de lentilles... En face de vous, une porte en bois se découpe dans la paroi. Vous allez l'entrouvrir et risquez un oeil. L'escalier par lequel vous êtes arrivé est là. Et les sentinelles aussi... Les cinq hommes vous tournent le dos, appuyés sur leur lance et bavardant avec animation. Il va falloir être discret... Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [64](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [285](#).

258

Votre adversaire gît au sol dans une flaque rouge sombre qui s'élargit rapidement. Heureusement, cet imbécile était si sûr de lui qu'il n'a pas jugé utile d'ameuter tout le campement. Vous vous penchez avec l'intention de lui ôter son pourpoint mais des bruits et des éclats de voix proches vous persuadent de détalier au plus vite. Il vous faut peu de temps pour quitter la vallée par le tunnel et une joie farouche vous envahit alors que vous descendez l'échelle de corde qui pend depuis la porte secrète. Vous éloignant rapidement dans la nuit, vous tentez de mettre le plus de distance entre vous et ce repaire de chacals. Au bout d'un moment, épuisé, vous êtes cependant obligé de faire halte. Autour de vous, une lune rêveuse souligne les pics d'une clarté lépreuse, vaguement sinistre. Vous êtes suffisamment éloigné du camp des voleurs maintenant pour pouvoir faire un feu et vous reposer. Vous vous installez donc du mieux que vous pouvez sans cesser de penser au geste d'Auro. Rendez-vous au [92](#).

259

Votre récit achevé, Auro reste silencieux comme ses frères voleurs. Mais vous sentez que la nature de ce silence a changé. Ce n'est plus celui de l'hostilité ou de la méfiance mais bel et bien celui du respect. - Quelle histoire en vérité ! Tu as du cran petit et c'est une route bien difficile que tu suis. Mais elle doit s'arrêter ici... Tu as violé notre secret, découvert notre repaire et nous ne pouvons te laisser partir désormais. Emparez-vous de lui et mettez-le au secret en attendant. Aussitôt, les voleurs sont sur vous. Vous vous débattez avec fureur, expédiant quelques-uns au sol, l'oeil poché ou la lèvre fendue mais les autres ont vite raison de vous. Trainé hors de la tente, vous démenant comme un beau diable, vous êtes emmené jusqu'à une cage de bois malpropre où l'on vous enferme avant de vous laisser, écumant de rage, sous la garde d'une sentinelle. Bientôt, vous vous laissez retomber sur la paille sale, à bout de colère et écoeuré. C'est donc ainsi que tout s'achève... Rendez-vous au [426](#).

260

Le temps d'atteindre les abords du campement, la nuit est tombée. Une nuit chaude, étouffante, emplie du bourdonnement des insectes, si différente de la morsure du gel des nuits du désert... Embusqué derrière un buisson d'épineux, vous observez les lieux. Des silhouettes félines vont et viennent à la lueur de grands feux qui flambent haut sous les étoiles et autour desquels dansent des Avars brandissant des torches. Ils dansent et tournent sur eux-mêmes, dessinant des cercles de feu dans la nuit, faisant pleuvoir des gerbes

d'étincelles, tandis que leurs camarades les accompagnent en frappant dans leurs mains. L'éclat des flammes souligne d'une lueur rouge et fantastique les corps enivrés par la danse, arrachant des éclats aux parures de bronze et d'ivoire. Vous restez un moment à contempler cette danse païenne que bien peu ont vu parmi les Bektis avant de regarder à nouveau autour de vous. Un grand pavillon rouge occupe le centre du campement, des rires, de la musique et des chants s'en échappent. Il y a des chances pour que votre proie y soit mais dans ce cas, il n'y est pas seul... Ici et là, des hommes-lions vaquent à leurs occupations, aux abords du campement. Qu'allez-vous faire ?

Vous pouvez vous approcher du grand pavillon rouge par l'arrière et tenter de vous y introduire en déchirant la paroi (rendez-vous au [29](#)).

Mais auparavant, vous pourriez discrètement vous en prendre à un des Avars qui vont et viennent pour en obtenir des renseignements, votre lame sur sa gorge... Si vous en décidez ainsi, rendez-vous au [328](#).

261

Vous ne saurez jamais comment vous avez pu échapper à ce chaos mais vous parvenez à quitter la pièce principale, ravagée par les flammes. Courant le long d'un couloir de toile, poursuivi par des serpents de flammes aux saccades incandescentes, vous débouchez enfin à l'air libre et continuez à courir comme un fou avant de vous retrouver à genoux, le souffle coupé, le torse secoué d'une toux violente. Derrière vous, la tente n'est plus qu'un immense brasier qui s'ouvre comme un ventre avant de s'effondrer dans les flammes et les tourbillons d'étincelles, éclairant la nuit d'un éclat fantastique. Les Avars ont retrouvé une certaine discipline, ils font la chaîne avec des seaux depuis la rivière pour tenter de contenir l'incendie au milieu des cris et des clameurs. Il ne faut pas rester ici... Vous redressant, vous apercevez un enclos où des chevaux s'agitent, effrayés par le bruit et les flammes.

Si vous voulez voler un cheval, rendez-vous au [419](#).

Si vous préférez détaier à pied dans la nuit à travers la brousse, rendez-vous au [280](#).

262

Le reste de la journée se déroule sans incident, si ce n'est cette fatigue qui semble s'attacher à chacun de vos pas. Vous n'êtes pas bien, la tête vous tourne et les heures vous semblent interminables. Le poison progresse... Autour de vous, le paysage change, devient plus aride et sablonneux, annonçant le désert. Alors que le soleil décline dans un ciel de cuivre, une tremblante ponctuation sombre se dessine entre les basses collines bordée de fourrés de cactus.

- Les dieux soient loués, l'oasis de Kadjar, soupire Taïta. Demain matin, nous serons à Eshatta.

- Tu sembles pourtant contrarié petit homme, remarque Enoshk.

Le scribe se mord la lèvre, visiblement embarrassé :

- L'oasis de Kadjar est à éviter à la nuit tombée. De sinistres rumeurs courent à son propos, nomades et voyageurs y relaient durant le jour mais l'évitent soigneusement une fois venue la nuit. Moi-même, lors de mon voyage aller, j'y ai fait halte de jour, repartant avant le crépuscule. Même si personne ne connaît vraiment l'origine de cet interdit. Peut-être devrions-nous l'éviter...

Le géant vous jette un œil inquiet avant de répondre :

- Au diable les superstitions ! Le garçon est épuisé, il lui faut se reposer et nous veillerons sur lui.

Continuons.

Vous voici donc sous les ombres bleues de l'oasis, des ombres qui s'allongent avec la venue du soir. La température descend rapidement tandis que le ciel s'assombrit. Bientôt, une lune pleine monte, éclairant l'eau d'un éclat phosphorescent et étrange. Adossé à un arbre, enveloppé dans votre couverture avec Suarra à vos côtés, vous laissez vos compagnons s'activer. Tout autour de vous, de grandes fleurs noires

bruisent doucement, dessinant des grappes étranges au clair de lune. L'endroit vous paraît sinistre mais vous êtes trop fatigué pour poursuivre, surtout de nuit. Après le repas, vous décidez de tous dormir, Suarra saura bien vous réveiller en cas de péril. Taïta s'allonge à vos côtés, vous prenant la main :

- Bonne nuit. Demain au lever du jour, tu seras à Eshatta.

Vous hochez la tête avec un sourire et ne tardez pas à vous endormir, bercé par le parfum entêtant de ces grandes fleurs noires. Alors que vous glissez dans le sommeil, elles bruissent et s'agitent autour de vous, quelques pétales se détachent, retombant en une pluie sensuelle...

Rendez-vous au [421](#).

263

- Maudit chien ! Je ne sais qui tu es mais tu vas payer pour tous les autres !

L'instant d'après, le chef des pillards passe à l'attaque et vous réalisez vite qu'il est redoutable adversaire. Auro est aussi souple et vif qu'un chat, comme il sied au maître des voleurs : il frappe donc avec un 4 minimum. Son sabre inflige + 3 points de blessure supplémentaires et il dispose de 25 points de vie. Son corselet d'écailles lui permet de retrancher 2 points de blessure mais, usé et lacéré par la bataille, il cédera et deviendra inutile au bout de deux assauts. Auro attaque le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [210](#).

264

Empoignant l'arc de Mongo, vous encochez un trait. Mongo... Où est-il maintenant... A vos côtés, Taïta se met en place également, ses petits pieds bien campés au sol, arc et flèche en main, Enoshk et Suarra restant en retrait. Ils arrivent, dévalant la crête dans la pâle lueur de l'aube, le sable croulant sous les sabots de leurs montures... Un cri retentit et les chevaux accélèrent. Immobile, concentré, vous prenez votre temps avant de décocher votre premier trait. Ce dernier se plante dans sa cible avec un bruit mat et un cavalier vide les étriers, un second, plus étroit et fin, dard mortel, siffle et fauche un deuxième Anapti. Vous avez déjà changé de position, encoché une autre flèche et tiré, à nouveau imité par l'Inbuti qui se déplace aussi rapidement que vous. Au même moment, un assaillant escalade le muret mais Enoshk charge, l'abattant d'un seul coup de poing. L'homme roule à terre et Suarra lui saute aussitôt à la gorge. Démoralisés par vos flèches dont chacune trouve sa cible, les Anaptis rompent bientôt le combat et tournent bride, poursuivis par le rire sonore et primitif d'Enoshk qui les abreuve d'insultes. Taïta pose son bras cerclé d'or sur le vôtre :

- Ne restons pas ici, il vaut mieux partir sans tarder.
- Que propose-tu ?
- Le monastère d'Abombi, répond Taïta. Il n'est pas très loin, les prêtres qui y vivent sont hospitaliers et gens de grand savoir, nous pourrions nous réfugier auprès d'eux. Qu'y a-t-il, tu te sens mal ?

Vous secouez la tête, le visage crispé. Votre ventre est douloureux, vous ruisselez de sueur et une nausée monte lentement... Vous l'avez remarqué, ces derniers temps, des émotions trop fortes, des efforts trop violents, déclenchent ou amplifient les crises... Enoshk se penche vers vous, inquiet :

- Le garçon n'est pas bien, il faut partir d'ici. Regarde, le vent se lève, le sable couvrira notre fuite.

Aussitôt, vous quittez le puits fortifié et grâce aux dieux, vos poursuivants semblent avoir renoncé. Taïta vous guide à travers les dunes bordées d'arbustes et bientôt le vent s'apaise, dévoilant une oasis bordée de végétation et une sorte de petit monastère de pierre et de briques dans la lumière du jour naissant.

- Le monastère d'Abombi, annonce Taïta avec un sourire las.

Si vous voulez faire halte comme prévu, rendez-vous au [159](#).

Si vous préférez poursuivre sans perdre de temps, ce dernier vous étant compté, rendez-vous au [187](#).

265

Pour toute réponse, vous crachez à la figure d'Auro, les yeux brûlant de mépris et de dégoût. Le prince des voleurs encaisse sans broncher mais l'Enfer flamboie dans ses yeux tandis qu'il essuie la souillure de sa main. Quand il reprend la parole, sa voix vibre d'une haine sourde et contenue :

- Fort bien petit. On dit que les Bektis savent rester stoïques sous la douleur, nous allons pouvoir en juger. Holà, à moi mes hommes !

L'instant suivant, les ruffians viennent vous chercher et vous emmènent, négligeant vos jurons et insultes. Sous les rires et les moqueries, vous voilà ligoté au sol, bras et pieds écartés liés à des pieux solides. A la lueur des torches, la foule des voleurs s'est assemblée, riieuse et excitée, certains prenant des paris, d'autres vous lançant moqueries et railleries obscènes. Ivanos, le lieutenant d'Auro, émerge du groupe, tenant à la main un coutelas qu'il a fait chauffer à la flamme d'un brasero. Un frisson vous parcourt et vous retenez un cri tandis qu'il s'approche, un sourire mauvais sur le visage...

Votre aventure s'achève ici.

266

Votre réponse ne paraît guère convaincante même à vos propres oreilles et le maître des voleurs vous contemple en silence un moment avant de reprendre :

- Hé bien, si tu as rejoint notre bande, il faudra t'en montrer digne. Ivanos !

Aussitôt, le colosse hilare qui déambulait nu, un cruchon de vin en main, apparaît, l'air dégrisé. Sous la menace des autres convives, vous vous voyez retirer votre arme et l'on vient vous donner un poignard tandis que les voleurs forment un cercle autour de vous et du nommé Ivanos, dans un murmure d'excitation et d'impatience. Le coeur battant, vous vous mettez en garde face à votre adversaire, ce dernier encouragé par nombre de fêtards. Faut-il préciser que c'est un combat à mort qui vous attend ? Ivanos a pour lui sa force et sa résistance physique, ce qui explique qu'il soit doté de 24 points de vie. Par contre, bien que dégrisé, son récent abus de vin ne plaide pas en sa faveur et il lui faudra faire un 6 minimum pour vous toucher. Cependant, en raison de sa force, il vous infligera + 2 points de blessure supplémentaires. De votre côté, il vous faudra faire un 5 minimum pour l'atteindre mais vous ne lui infligerez qu'un point de blessure supplémentaire.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [274](#).

267

Anal Nafart

Urvas Bephed

Doriel Dienvé...

Vous répétez le charme à plusieurs reprises et au fil de l'incantation, les arbres pétrifiés reprennent leur forme originelle. Bientôt, vous voilà entouré d'une trentaine de guerriers nus, à la peau noire comme l'ébène, leurs yeux et leurs dents brillant dans la nuit, le visage exultant d'une joie impie. Mais que vous arrive-t-il... Vous voilà incapable de bouger, vous êtes comme... Pétrifié. Avec horreur, vous réalisez que vous avez pris la forme d'un arbre noir comme la nuit, tendu vers le ciel nocturne, ses bras devenus

branchages implorant la lune. Vous avez fait erreur en suivant ces voix chuchotées, du moins en partie : le charme suprême les a bel et bien délivrés mais exige en retour qu'un autre prenne leur place. Alors que les guerriers s'enfuient dans la nuit, savourant leur liberté retrouvée, vous entamez une existence vouée à implorer la lune et qui ne prendra fin que lorsqu'un autre aventurier commettra la même fatale erreur et vous délivrera...

Votre aventure s'achève ici.

268

Vous entrez dans la tente, hors d'haleine, provoquant cris et bousculade parmi les esclaves qui s'y trouvent et qui détalent aussitôt. Enjambant vaisselle et coffres renversés, louvoyant entre les piquets de bois, vous traversez le pavillon comme un chien dans un jeu de quilles, Auro sur vos talons. Le prince des voleurs est juste derrière vous, écumant, l'arme au poing et le juron à la bouche. Alors que vous quittez la tente, vous saisissez et arrachez un grand pan de toile pour le faire retomber sur lui. Empêtré et aveuglé, votre adversaire se prend les pieds dans le tissu et tombe avec fracas, vous maudissant de tous les noms.

L'escalier... Vous ne tardez pas à rejoindre le tunnel permettant de quitter la vallée, un bruit de bottes résonne dans le couloir... Ils sont à vos trousses. La porte secrète, enfin... Vous déroulez fébrilement l'échelle de corde et descendez le plus rapidement possible. Hors d'haleine, vous touchez le sol au moment où vos poursuivants atteignent le rebord. Alors que vous détalez entre les rochers, ils vous abreuvent d'injures mais ne se lancent pas à votre poursuite et se contentent de vous maudire, brandissant le poing. Vous continuez à courir jusqu'à être certain de vous être suffisamment éloigné, avant de ralentir enfin et de vous laisser tomber au sol, exténué. Le jour touche à sa fin, un peu de repos ne sera pas de trop. Après avoir allumé un feu, vous vous installez, restant sur le qui-vive.

Rendez-vous au [92](#).

269

Votre adversaire roule au sol et vous détalez à toutes jambes. Mais alors que vous longez les tentes livrées aux flammes, vous butez sur un corps étendu et tombez à terre, votre arme vous échappant. Vous vous redressez, étourdi, au moment où les Avars vous rejoignent et vous encerclent. Un Bekti ne meurt pas à genoux ! Couvert de poussière, de cendres noires et collantes, vous vous redressez avec défi pour faire face à vos vainqueurs. Ils sont là, déployés autour de vous et vous ne les avez jamais vu d'aussi près... Le plus étonnant est leur visage, mélange fascinant d'humain et d'animal, auréolé d'une ample crinière, laissée libre ou soigneusement tressée et ornée. Leur démarche est féline et arrogante, la cruauté se dessine dans la courbe de leurs babines. Leur chef descend de sa monture, une lueur de vive curiosité dans le regard et vous doutez un instant de votre entendement : pourquoi le voyez-vous donc en double ? Vous réalisez alors que vous faites face à deux créatures identiques, deux jumeaux parfaits, parés et vêtus de même manière. Mais la ressemblance n'est que physique... L'un semble posé, sage et réfléchi là où l'autre respire cruauté, insolence et arrogance. C'est ce dernier qui s'adresse alors à vous, utilisant la langue commune parlée en ces régions :

- Hé bien, qu'avons-nous là ? Tu n'es pas un Osaman, tu n'as rien de ces chiens faméliques juste bons à courber la nuque... Qui es-tu donc ?

Pour toute réponse, vous crachez par terre et un grondement monte du cercle des Avars mais leur maître leur impose silence d'un geste.

- Tu as du cran petit. Car tu es bien jeune... Et bien inconscient pour oser me défier. Mais tu t'es bien défendu et il ne sera pas dit que Kosh à la crinière rouge ne sera pas magnanime... Emparez-vous de lui ! Vous vous apprêtez à bondir et frapper, même à mains nues, pour mourir en emportant quelques-uns de

ces démons avec vous mais ces derniers vous maîtrisent sans trop de peine et vous voilà bientôt poignets et pieds liés, jeté à terre comme un vulgaire sac. Enjambant négligemment les cadavres, Kosh se penche vers vous, souriant, négligeant votre regard brûlant de haine et celui, lourd et grave, de son jumeau.

- Oui, je vais te laisser vivre l'ami. Je vais te laisser ici parmi les morts et sans doute parviendras-tu à te libérer. Mais auparavant, je vais te faire un présent...

L'Avar se penche alors pour saisir votre bras et y plante profondément, dans la veine bleue, un dard, une sorte de grosse écharde avant de la retirer et de se relever, vous toisant d'un air moqueur.

- Ce dard est enduit du jusquian, un poison issu de certaines baies et d'éclats de fèves. Un poison douloureux mais à effet lent. Très lent. Je te laisse la vie mais combien de temps pourras-tu en profiter ? Quelques jours, quelques semaines ? Le poison est en toi désormais et il va entamer son lent travail de destruction jusqu'au moment où ton cœur s'arrêtera de battre. Je serais curieux de savoir combien de temps tu vas tenir mais nous ne serons pas là pour le voir... Dommage, ta fin aurait été intéressante.

Autour de lui, les Avars ricanent mais se taisent brusquement sous le regard courroucé de son jumeau.

- Pourquoi ce jeu cruel et insensé Kosh, mon frère et ma moitié ?

- Silence Kessali, ma moitié et mon frère, j'ai décidé. Oserais-tu t'opposer à moi ?

- J'ai juré de m'opposer à toi uniquement avec des mots, jamais avec des armes.

- Alors tout est dit ! Partons ! Adieu petit guerrier...

Lui et les siens se détournent alors, le nommé Kessali vous jetant un regard étrange, comme empli de regret et d'amertume. Ils rejoignent leurs montures et font demi-tour dans un nuage de poussière rouge avant de rapidement disparaître, vous laissant seul, ligoté, allongé parmi les cadavres. Frémissant de haine et de dégoût autant que de désespoir, vous poussez un hurlement rauque qui résonne sur les sables et vous revient comme un écho moqueur. Puis le silence retombe.

Rendez-vous au [49](#).

270

Au regard surpris de votre auditoire, vous savez immédiatement que vous avez perdu.

- Eshatta ? Que diable aurions-nous à voir avec les maîtres de la Cité des Sorciers ? Ils vivent retirés dans leur forteresse des hauts plateaux et ne se mêlent pas des affaires des autres. Qui es-tu donc jeune homme ?

Avant que vous ayez pu réagir, sur un signe de leur maître, plusieurs Avars bondissent et vous encerclent, pointant leurs armes. Kosh se lève et vient se planter devant vous, avant de vous arracher votre voile et de reculer avec stupeur.

- Toi ! Par le feu sacré, tu as survécu au Jusquian ! Quel sorte d'homme es-tu donc ?

Pour toute réponse, vous lui crachez au visage, les yeux brûlant de haine. L'instant suivant, un coup violent vous projette au sol, étourdi et la lèvre fendue. La voix rauque de votre ennemi vous parvient comme un feulement :

- Peu importe. Je ne ferai pas deux fois la même erreur. Tu as été fou de revenir ici. Emmenez-le !

Des mains larges et velues vous saisissent pour vous traîner brutalement hors de la tente. En passant, vous croisez le regard énigmatique de Kessali posé sur vous, indéchiffrable. Le sort qui vous attend ne nécessite pas que l'on s'y attarde même si vous l'affronterez tête haute, comme il sied à un guerrier Bektî. Votre aventure s'achève ici.

271

- A moi de me présenter. J'ai pour nom Enoshk.

- Tu es un géant des collines n'est-ce pas ? demande le pygmée. Je croyais ta race éteinte depuis des

siècles.

Le nommé Enoshk affiche une grimace :

- Tu n'as pas tout à fait tort petit homme. Mais je suis un demi-géant en fait, ma mère était une géante et mon père un homme normal. Voilà bien des lunes que j'ai quitté mon clan. Je n'en pouvais plus de cette monotonie, de cette vie terne et insipide, je voulais voir le monde. Et à vrai dire, ils m'ont laissé partir sans chercher à me retenir... Ils ne m'ont jamais vraiment accepté ni compris, sans doute à cause de mon sang mêlé. J'ai beaucoup voyagé, m'émerveillant devant le monde et étais en route pour voir Méroé quand ces chiens de trafiquants me sont tombés dessus une nuit, alors que je m'étais enivré. J'en ai tué plusieurs mais le nombre était avec eux et ils m'ont emmené. Cette nuit, j'ai réussi à m'enfuir... Mais toi petit homme, qui es-tu donc ?

- Je me nomme Taïta. Je suis scribe, Maître des Ecritures et des Caractères, au service du seigneur Omoro d'Eshatta.

Votre interlocuteur s'arrête en voyant votre air stupéfait :

- Hé bien mon garçon, qu'y a-t-il ? On dirait que tu as vu un fantôme...

Rendez-vous au [215](#).

272

- Shingane !

Le Gardien se profile derrière vous, à l'entrée de la caverne, un sourire mauvais aux lèvres. Autour de lui se déploient ses frères, leur longues sagaies pointées vers vous.

- Tu croyais vraiment nous échapper Mavunge ? Tu as rompu ton serment sacré et la mort est le seul prix à payer. J'ai ordonné aux meilleurs d'entre nous de conduire les éléphants au Sanctuaire et nous nous sommes lancés à ta poursuite. Nous avons failli perdre votre trace à tous les deux la nuit dernière mais nous vous avons retrouvé alors que vous cherchiez à vous abriter lorsque le vent s'est levé. Mais peu importe : votre route s'arrête ici.

Lentement, imperceptiblement, Mavunge s'est reculé jusqu'au piédestal où rayonne la pierre magique. Au moment où Shingane ouvre la bouche pour donner aux lanciers l'ordre fatal, votre compagnon se jette sur le joyau pour le faire tomber et rouler à terre. La caverne se retrouve brutalement plongée dans les ténèbres, comme une lampe que l'on souffle. Le cri de Shingane retentit dans le noir, horrifié :

- Non ! Tu es fou !

Un crissement, comme celui du verre qui se fissure... Puis soudain se brise et vole en éclats ! Les yeux dilatés de terreur, vous voyez dans la pénombre des formes monstrueuses, annelées et sinueuses jaillir des alvéoles. Les hommes-vers sont de retour ! Le charme qui les maintenait endormis depuis des siècles n'est plus, les habitants originels des Montagnes Rouges se réveillent. La peau blanchâtre parcourue de veines bleues, les yeux aveugles, le corps d'un homme monté sur celui d'un énorme ver, ils jaillissent des ouvertures, glissent le long des parois en un bruissement obscène, se déplaçant à une vitesse incroyable.

En quelques instants, ils sont là, en une reptation presque reptilienne. Les Gardiens, paralysés par une peur superstitieuse, sont aussitôt submergés, des hurlements retentissent, des corps sont recouverts par les anneaux monstrueux. D'autres se reprennent et plongent leurs sagaies dans les corps mouvants, éclaboussant les murs de sang. Mavunge vous prend par le bras, vous arrachant à votre horreur :

- Fuis ! Va-t-en, vite !

Vous vous mettez à courir vers l'entrée où déjà se bousculent les autres, en une fuite éperdue, fous de terreur. Derrière vous, Mavunge pousse un cri et trébuche. Alors qu'il se relève, un homme-ver se dresse au-dessus de lui dans la lumière incertaine.

Si vous vous portez au secours de votre compagnon, rendez-vous au [171](#).

Si vous fuyez ce lieu de cauchemar, rendez-vous au [355](#).

273

- Par les dieux... Je crois à ton récit et n'ai pas de querelle avec toi. Et je pourrais même t'aider... Je suis Taïta, Grand Scribe, Maître des Ecritures et des Caractères. Mon savoir est grand et je suis au service d'un des seigneurs d'Eshatta. Il m'a envoyé ici, dans ce sanctuaire oublié pour y recopier les dessins gravés sur ces murs autrefois par un peuple mystérieux. Et il se trouve qu'Omoro, celui que tu cherches, est mon maître. Si tu as vraiment à faire avec lui, je me dois de t'aider. Faisons route ensemble, je te mènerai à lui.

Vous avez du mal à croire ce que vous venez d'entendre. Les divinités du hasard se jouent-elles de vous en vous proposant une telle rencontre ? Mais votre interlocuteur semble sincère et il vous est venu en aide malgré votre attitude. Un Bekti se doit d'honorer une dette envers qui l'a aidé : vous acceptez donc la proposition de ce compagnon inattendu.

Rendez-vous au [222](#).

274

Un silence de mort est tombé : plus de cris, d'encouragements, de paris lancés d'une voix excitée dans le tintement des pièces changeant de mains... Tout le monde fixe le guerrier étendu au sol dont vous vous écarterez en titubant, la sueur vous coulant dans les yeux. Auro se lève alors et descend les marches de son estrade pour venir se planter devant vous :

- Regarde-moi petit. Regarde-moi j'ai dit ! ordonne-t-il en vous forçant à lui faire face, vrillant votre regard de ses yeux verts. Tu as le feu au corps mon garçon et aussi la volonté. Oui, tu es aussi sauvage qu'un chien de la brousse... Et tu ne dois rien à personne, tu es libre. Et j'aime ça. Tu as fait tes preuves et nul ne te touchera désormais, tu as gagné ta place parmi nous. Qu'on lui rende son arme et qu'il se joigne à nous !

L'ordre d'Auro est exécuté et vous frissonnez en voyant le corps d'Ivanos tiré par les pieds hors de la tente, laissant au sol une traînée de sang. Vous prenez place pour vous reposer et restaurer tandis que la fête reprend, un ton en-dessous cependant. Le vin et la nourriture vous permettent de reprendre quelques forces (vous gagnez 3 points de vie) mais bientôt, l'inquiétude vous étreint : dans un coin, plusieurs voleurs se sont regroupés autour d'un narguilé et discutent à voix basse en vous lançant de sombres regards... Préférant ne pas traîner ici, vous quittez rapidement les lieux pour rejoindre l'entrée du campement, vous attendant à tout instant à recevoir un poignard dans le dos. Il n'y a plus qu'une sentinelle au pied de l'escalier et vous tournant le dos pour satisfaire un besoin naturel. Vous en profitez pour vous éclipser et quitter la vallée secrète.

Rendez-vous au [146](#).

275

Vous poursuivez donc votre route à travers les hauts plateaux, fantastiques paysages à la beauté farouche, découpant leur relief tourmenté sur le bleu du ciel. Vertige de l'espace, immensité qui donne le tournis... L'Alshaya n'est plus qu'un tracé chaotique envahi par les herbes folles sur cette partie du parcours et vous devez rester concentré pour ne pas en perdre le fil. Bientôt, les petites jambes de Taïta ne le portent plus et Enoshk le prend dans ses bras comme un enfant, se contentant de rire aux jurons et imprécations du pygmée furieux. De votre côté, vous vous sentez de plus en plus fatigué, votre ventre vous fait mal par moments, comme un rappel... En fin d'après-midi, le temps change : le ciel devient d'un ivoire délavé avant de virer au gris plomb, des nuages s'amoncellent et la lumière décline. Enoshk lève la tête, sourcils

froncés :

- La pluie approche.

- Alors, il faut nous hâter, répond Taïta. Les orages sont violents dans cette région.

Votre compagnon ne croit pas si bien dire... Très vite, un formidable coup de tonnerre résonne en un écho fantastique, Suarra se lovant craintivement contre vos jambes. L'instant suivant, un éclair déchire le ciel sale et des trombes de pluie s'abattent sans prévenir, en un véritable déluge. Dieux, on n'y voit plus rien ! Courbés sous les trombes, aveuglés par le rideau crépitant, vous avancez en titubant, trempés, vos vêtements collant comme une seconde peau. La pluie est si violente que vous courbez l'échine, le dos martelé sans répit par les gouttes furieuses, chancelant presque sous l'impact. Le bruit est assourdissant, le tonnerre gronde, la terre fume... Une terre qui très vite bouillonne, devient boue et glaise gorgée d'eau, se dérobe sous vos pieds... C'est soudain tout un pan de la colline qui cède et vous entraîne. A travers le déluge, vous entendez un hurlement et voyez une petite silhouette passer devant vous avant d'être avalée par l'obscurité. L'instant suivant, une poigne d'acier vous retient par le bras, manquant vous démettre l'épaule. Enoshk... Le géant vous pousse à l'abri d'un affleurement rocheux et vous vous blottissez contre Suarra terrifiée.

- Taïta ! hurlez-vous.

- Je sais, crie votre compagnon. Je vais le chercher, reste ici !

Si vous obéissez, rendez-vous au [337](#).

Si vous préférez accompagner le géant, rendez-vous au [449](#).

276

Le grondement du tonnerre résonne, amplifié en un écho fantastique qui semble provenir de partout et nul part tandis que vous partez sur votre droite. Bientôt, le tunnel que vous suiviez débouche sur une caverne immense dont la voûte se perd haut dans les ténèbres. Stupéfait, vous laissez votre regard errer sur les parois ornées d'une mousse phosphorescente qui baigne l'ensemble d'un éclat étrange et spectral. Vous n'avez cependant guère le temps de vous étonner car des éclats de voix vous parviennent, le cliquetis du métal, le martèlement de pieds bottés... Embusqué derrière une imposante formation rocheuse, gardant votre panthère contre vous, vous voyez surgir tout un groupe d'hommes en armes. Ils sont nombreux, les traits tirés, leurs manteaux en cuir de buffle lourds de pluie... Des hommes grands et minces, le teint mat et le profil dur, l'air maussade et taciturne... Plissant les yeux, vous discernez derrière eux une longue file de captifs liés par des cordes, certains titubant de fatigue et portant la marque du fouet. Des marchands d'esclaves, sans aucun doute. Surpris par l'orage, ils ont trouvé refuge ici. Ils ne tardent pas à s'installer, parquant les captifs dans un coin, allumant un feu, ouvrant sacs et sacoches... L'un d'eux, leur chef visiblement, donne un ordre à l'un de ses hommes :

- Merap, rejoins l'entrée et prend le premier tour de garde auprès des chevaux.

Avec un soupir, le nommé Merap passe son bouclier au bras avant de se diriger vers le tunnel. Ses compagnons se restaurent, s'allongent et se déchaussent... Des provisions et des gourdes passent de mains en mains... La lueur du feu projette des ombres démesurées, semblant danser sur les parois. Contre vous, votre panthère feule doucement et vous la calmez d'une caresse. Au-dehors, l'orage gronde toujours.

Vous pouvez vous présenter à ces hommes si vous le voulez (rendez-vous au [160](#)).

Si vous jugez préférable de rester où vous êtes, rendez-vous au [110](#).

277

- Ce talisman, donne-le moi.

Surpris, vous détachez l'amulette, la tendez à la sorcière qui la passe au cou du fauve. Puis la femme trace

un grand cercle sur le sol, le laissant ouvert sur un côté, avant de le compléter par de mystérieux symboles, à des emplacements précis. Enfin elle se tourne vers Enoshk :

- Géant, porte cet animal au centre. Veille à ne rien effacer.

La sorcière rejoint alors Suarra et referme le cercle après elle, le verrouillant d'un dernier symbole. Elle s'assoit, Suarra sur ses genoux et commence à entonner un chant étrange qui monte progressivement, comme une incantation.

Je suis la protection, je suis la vie.

Le cercle sacré me protège.

Je repousse la lèpre de l'Est et la peste du Nord,

Je repousse le mal venu du Sud et la souffrance venue de l'Ouest.

Je te donne la purification, je te donne la vie.

Du gras de son pouce, elle trace alors un symbole sur le front de Suarra. La panthère, toujours inconsciente, grogne et s'agite. Les étoiles brillent d'un éclat accru, le vent se lève et vous sentez que de puissantes forces élémentaires se mettent en mouvement. La voix continue à monter, des formes étranges et fantastiques, brumeuses, se mouvent dans la pénombre, ondulent et flottent autour du cercle mais sans le franchir.

J'extirpe le mal qui est en toi,

Je scelle ta blessure du sceau de la protection.

La Kolia pose sa main, à plat, sur la blessure et la retire, poissée de filaments noirs qu'elle étire, comme les fils d'un rouet, avant de secouer la main pour s'en débarrasser. Suarra grogne et bouge dans son sommeil, comme prise de convulsions. Le vent souffle et siffle, les formes étranges se tordent et se contorsionnent. La femme trace un signe dans l'air, au-dessus de la blessure. Les formes spectrales disparaissent alors, comme les lambeaux de brume au jour naissant et le vent retombe. Suarra semble dormir tranquillement dans les bras de la sorcière. Cette dernière la laisse, ouvre le pentagramme et en sort.

- Elle vivra. Laisse-là se reposer, seule. Au matin, efface le cercle dans le sens de la course du soleil et tout sera dit.

Vous hochez la tête avant de demander ce que vous devez à la Kolia.

- Tu ne me dois rien. Tu portes l'amulette des Purs, de ceux qui sont restés fidèles aux dieux de Shamanka, cela suffit à justifier mon aide.

Sans un mot, la guérisseuse s'éloigne, comme avalée par la nuit. Un peu secoué, vous restez un moment sans rien dire et vos compagnons font de même avant de suggérer d'aller dormir. Au réveil, Suarra est à côté de vous et, selon son habitude, vous lèche abondamment le visage, comme si rien ne s'était passé. Sa blessure n'est plus qu'un fil blanc tranchant sur le noir de sa fourrure et vous la serrez contre vous avec émotion, la faisant ronronner.

Rendez-vous au [228](#).

278

Figé sur place, incapable de bouger, vous voyez le guerrier se débattre comme aux prises avec un adversaire invisible. La lune se lève, pleine, éclairant la scène depuis les barreaux d'une fenêtre. Et votre sang se glace en voyant l'ombre démesurée du guerrier noir s'étendre sur le sol : ce n'est pas la sienne mais celle d'une immense et monstrueuse chauve-souris ! Un Drellik ! Le vampire de Shamanka ! Celui qui peut prendre forme humaine ou celle d'une chauve-souris géante... Ils hantent les jungles du sud, Mongo en a certainement rencontré un autrefois... Il l'aura tué mais aura été mordu et ainsi... condamné. Condamné à être possédé par la monstrueuse créature à chaque lune pleine. C'est la raison pour laquelle il vous a recommandé de vous enfermer cette nuit, pour vous protéger... Toutes ces pensées défilent à une vitesse folle dans votre esprit et lorsque le noir relève la tête, ses yeux n'ont plus rien d'humain. Avec un cri involontaire, vous tournez les talons et détalez à travers les couloirs envahis par la nuit.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total de furtivité, rendez-vous au [429](#). Si le résultat est supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [314](#).

279

Bien que le ventre noué par l'angoisse quant au sort de Suarra, vous imitez vos compagnons qui ôtent leurs vêtements trempés et se sèchent du mieux qu'ils peuvent, éternuant et frissonnant. Grâce aux dieux, votre sacoche aux poudres est toujours intacte et passée autour de votre torse. Autour de vous, la terre fume et une odeur lourde et entêtante, de boue et de plantes broyées, vous monte à la tête. Vous faites quelques pas, mal à l'aise, vous tapotant le haut des bras. Au bout d'une heure, alors que la nuit tombe, Taïta pousse une exclamation en voyant apparaître la panthère en haut d'un rocher, se découpant sur la lune. Le regard hanté, le poil hérissé, l'animal vous rejoint rapidement et vous le serrez contre vous avec émotion, le poil mouillé trempant votre paume. Derrière vous, Enoshk affiche un sourire :

- Hé bien, n'avais-je pas raison ? Notre belle est bien plus habile que nous, nul doute qu'elle a su trouver un abri avant de nous rejoindre. Bien, si nous tentions de voir où nous sommes tombés maintenant ?

Rendez-vous au [181](#).

280

Vous détalez dans la nuit mais soudain, un cri sauvage retentit, rauque et vibrant de haine... Une silhouette se profile, noire sur fond de flammes, le bras tendu vers vous, la crinière rouge feu... Le jeune Avar avec qui bavardait votre victime ! Il vous a vu ! Aussitôt, d'autres cris retentissent, des formes souples brandissant sagaies et poignards se détachent et font rapidement mouvement vers vous. Le coeur battant, vous accélérez l'allure, vous enfonçant à travers la brousse.

Si vous possédez l'arc de Mongo et souhaitez vous en servir, rendez-vous au [373](#).

Dans le cas contraire, lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total de furtivité, rendez-vous au [212](#). Si ce résultat est supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [344](#).

281

Vous vous sentez de plus en plus mal, votre ventre est douloureux, l'envie de vomir difficile à contenir. Akram pose sa main sur votre front et à la lueur de la torche, son masque prend des reflets rouges :

- Tu as peur, je le sais. Surmonte ta peur. Trouve le mal...

Les yeux fermés, vous vous agitez, les mains pressées sur vos entrailles bouleversées. Des images se forment dans votre esprit, confuses, s'évanouissant dès que vous tentez de les saisir... Une forme apparaît... Noire, mouvante... Une hydre noirâtre qui s'agite et se déploie sur un fond rouge sang... La voix d'Akram n'est plus qu'un chuchotement, semblant venir de très loin, par-delà les gouffres de l'espace et du temps :

- Le mal, le mal qui est en toi. Tu l'as trouvé. Il est là, la bête est là. Affronte-la, affronte ta peur. Elle ondule, elle s'approche... Vous vous raidissez, mains cramponnées au ventre, secoué de hoquets convulsifs. Elle est là, tout près, rampante... Vous avez envie de crier, de hurler, de vous enfuir... Mais vous tenez bon, serrant les dents, et l'image se dissipe lentement tandis que vous revenez à la réalité, comme émergeant d'un rêve indistinct et nébuleux. Vous vous redressez pour vomir dans la coupelle que vous tend le chamane avant de rester assis, frissonnant et ruisselant de sueur. Akram vous donne de l'eau

citronnée pour vous rincer la bouche et vous force à vous rallonger, baignant vos tempes d'un linge frais avant de déployer une couverture de laine :

- Dors. Demain commence ton long voyage, il faut que tu sois fort. Dors à présent.

Notez que vous avez réussi l'épreuve d'Akram.

Rendez-vous au [58](#).

282

- Par Yama, qui es-tu donc l'ami ? Tu n'es pas un noir... Au teint de ta peau et à tes tatouages rituels, tu es un nomade de Talishan. Que fais-tu ici ?

Alors que vous allez répondre, un mouvement se dessine derrière vous et les Avars émergent soudain des hautes herbes, sagaie au poing, bouclier au côté, conduits par le jeune homme-lion à la crinière rouge, flanqué de Kessali. Les deux groupes s'observent avec une méfiance réciproque tandis que le temps semble s'être arrêté, l'air vibrant d'une sourde menace. Le jeune Avar se lance alors dans une harangue passionnée en une langue inconnue mais le regard brûlant de haine qu'il vous lance ne laisse aucun doute sur ses intentions et le sens de ses paroles. A ses côtés, Kessali vous observe, songeur, le regard impénétrable et reste silencieux. Bientôt, celui qui semble être le chef des chasseurs interrompt l'Avar et se tourne vers vous :

- Il semble que Keshan, fis de Kosh, tienne à avoir ta tête mon garçon... Qui es-tu donc et qu'as-tu fait pour mériter sa haine ?

Si vous racontez brièvement votre histoire et avouez avoir tué Kosh par vengeance, rendez-vous au [442](#).
Si vous inventez et improvisez une histoire, rendez-vous au [452](#).

283

Au regard surpris de votre interlocuteur, vous savez immédiatement que vous avez perdu.

- Une caravane ? Il y a bien longtemps que plus aucune caravane n'ose s'aventurer dans Shamanka et que les marchands du nord évitent les feux de l'Extrême-Sud. Qui es-tu donc mon garçon ?

Avant que vous ayez pu réagir, sur un signe de leur maître, plusieurs Avars bondissent et vous encerclent, pointant leurs armes. Kosh se lève et vient se planter devant vous, avant de vous arracher votre voile et de reculer avec stupeur.

- Toi ! Par les esprits du feu, tu as survécu ! Quel sorte d'homme es-tu donc ?

Pour toute réponse, vous lui crachez au visage, les yeux brûlant de haine. L'instant suivant, un coup violent vous projette au sol, étourdi et la pommette ouverte. La voix rauque de votre ennemi vous parvient comme un feulement :

- Peu importe. Je ne ferai pas deux fois la même erreur. Et cette fois, tu n'échapperas pas au sort que je te réserve. Emmenez-le !

Des mains larges et velues vous saisissent pour vous traîner sans ménagement hors de la tente, vous maintenant solidement. En passant, vous croisez le regard énigmatique de Kessali posé sur vous, tel celui d'un sphinx et celui, stupéfait, de la poétesse. Le sort qui vous attend ne nécessite pas que l'on s'y attarde même si vous l'affronterez tête haute, comme il sied à un guerrier Bektî.

Votre aventure s'achève ici.

284

- Par les dieux... Je crois à ton histoire et n'ai pas de querelle avec toi. Je suis Taïta, Grand Scribe, Maître des Ecritures et des Caractères. Mon savoir est vaste et je suis au service d'un des seigneurs d'Eshatta. Il m'a envoyé ici, dans ce sanctuaire oublié pour y recopier les dessins gravés sur ces murs autrefois par un peuple mystérieux. Tu m'as surpris dans mon travail. Et il se trouve qu'Omoro, celui que tu cherches, est mon maître. Si tu as vraiment à faire avec lui, je me dois de t'aider. Laisse-moi terminer ma mission et faisons route ensemble, je te mènerai à lui.

Vous avez du mal à croire ce que vous venez d'entendre. Les divinités du hasard se jouent-elles de vous ? Mais votre interlocuteur semble sincère et il est venu spontanément à votre aide. Il vous aide à vous relever et vous constatez que vous pouvez poser le pied par terre et marcher à nouveau, sa pommade est efficace.

Malgré tout, lors de votre prochain combat, il vous faudra un 6 minimum pour toucher votre adversaire, quelle que soit l'arme utilisée. Par la suite, votre blessure sera complètement cicatrisée.

De guerre lasse, vous décidez donc d'accepter la proposition de votre sauveur. Le pygmée se réinstalle et reprend alors son travail. Poussé par la curiosité, vous allez vous asseoir à ses côtés et regardez, fasciné, sa main potelée recopier chaque dessin à l'encre bleue sur le parchemin.

- Comment s'appelle ta panthère ?

Vous jetez un regard surpris à Taïta qui vous désigne du menton le fauve sagement couché à vos côtés.

- Tu ne lui as pas donné de nom ? Quelle faute ! Il faut nommer les choses et les êtres, ne pas ignorer le pouvoir des mots. Comment exprimer ce que tu ressens, ce que tu veux dire, si tu ne peux le nommer ? Il faut lui donner un nom.

Un peu interloqué, vous caressez distraitement l'animal en l'observant puis un sourire vous vient lentement.

- Suarra, dites-vous. Cela veut dire panthère dans ma langue natale. Oui, je la nomme Suarra. Hein ma belle, cela te convient ?

La panthère vous observe en silence et vous avez l'impression qu'elle vous a parfaitement compris. Taïta hoche la tête avec satisfaction tout en commençant à ranger stylets et pinces dans ses étuis gravés.

- Alors, c'est dit. Suarra. Mettons-nous en route maintenant.

Quelques minutes plus tard, vous voici tous les trois arpentant le réseau de galeries, vos ombres dansantes semblant vous suivre, vivantes, le long des parois.

Rendez-vous au [88](#).

285

Vous vous glissez sans bruit le long des rochers, comme pour vous confondre avec la pierre, avançant à pas lents. Mais pas silencieux malheureusement : un des hommes sursaute et se retourne, ouvrant des yeux étonnés avant de pousser un cri. Vous vous mettez à courir, escaladant les marches quatre à quatre avant d'enfiler le tunnel creusé dans la falaise. Derrière vous, cris et jurons retentissent, suivis de claquements de bottes. Le tunnel... La porte secrète n'est plus très loin... Les sentinelles sont toutes proches, leur chef s'arrête soudain, faisant tourner un bolas au-dessus de lui avant de le lancer avec précision autour de vos jambes. Avec un juron, vous vous étalez au sol, les jambes entravées. Alors que vous vous redressez, étourdi, vos poursuivants arrivent.

Si vous possédez une arme de Méroé, rendez-vous au [416](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [362](#).

286

Vous tendez le bras, tentant d'agripper le tronc mais au même moment, un nouveau glissement de terrain survient. Hurlant, vous êtes emporté comme un fêtu sur les flots déchaînés, tourbillonnant follement avant de heurter violemment du dos un rocher (vous perdez 3 points de vie). Engourdi, à moitié vautre dans la glaise, vous vous agrippez comme un possédé à la pierre glissante, suffoqué par la boue et la vase, ruisselant d'eau. Emporté par le courant, un cadavre impossible à identifier passe devant vous, avant de disparaître dans la pénombre. Vous poussez un cri quand une poigne ferme s'abat sur votre épaule : vous retournant, vous voyez avec effroi se dessiner au-dessus de vous, illuminée par les éclairs, une silhouette imposante aux yeux fous... Enoshk ! Le géant tient contre lui, comme un sac, un Taïta livide aux yeux écarquillés et qui s'est vomi dessus. Avec un grognement farouche, votre compagnon pousse le pygmée contre vous avant de vous faire rempart de son corps. Au bout de ce qui semble être une éternité, l'orage cesse enfin, le ciel, brusquement dégagé, claque avec insolence dans la lumière et un silence irréel. Haletant, trempés, vous vous redressez tous les trois, regardant autour de vous le paysage ravagé.

- Suarra ? Où est Suarra ? demandez-vous.

- Je ne m'inquiète pas pour elle, grogne le géant. Attendons, quand la panthère n'aura plus peur, elle sortira bien de son trou. Tentons plutôt de nous remettre de tout ça.

Si vous faites ainsi, rendez-vous au [279](#).

Si vous voulez partir à la recherche de Suarra, rendez-vous au [396](#).

287

- Que dis-tu mon garçon ? Mongo responsable de ces meurtres ?

Le vieil homme vous dévisage avec stupéfaction avant de secouer la tête.

- Allons mon jeune ami, Mongo n'a plus toute sa tête et depuis que nous l'avons trouvé et recueilli, il nous a toujours aidé et s'est bien intégré à notre groupe. Quelle raison aurait-il de s'en prendre à nous ? As-tu une preuve de ce que tu avances ?

Vous tentez de convaincre vos interlocuteurs mais en vain et finissez par secouer la tête, agacé. Qu'ils continuent donc à protéger le fauve dans l'enclos, vous avez plus urgent à faire et le temps vous presse. Après un dernier adieu, vous quittez le monastère, la nacelle vous descendant au sol, et vous éloignez rapidement à travers les rochers.

Rendez-vous au [294](#).

288

Vous longez les murs de pierre rouge, mal à l'aise à l'idée d'avoir trouvé refuge en un tel endroit. Au-delà du cercle de lumière, les ténèbres emplissent tout l'espace, le silence règne. Un escalier... De larges marches nappées d'ivoire qui descendent dans l'obscurité. Elles débouchent devant une épaisse double porte verrouillée aux panneaux gravés de sigles mystérieux. Vous sursautez quand la voix d'Enoshk résonne derrière vous. Le géant vous a rejoint, suivi par vos compagnons :

- Où étais-tu passé ? Nous ne devrions pas nous séparer, on ne sait jamais. Qu'est-ce que cette porte ?

Vous haussez les épaules et le géant vient presser du plat de la main sur un des panneaux, le faisant grincer et craquer.

- Corrodé et rongé par la rouille... Il ferait beau jeu de voir cette porte me résister.

De son côté, Taïta lève sa pierre de lumière, sourcils froncés...

Si le pygmée a déchiffré les symboles gravés dans la pièce du haut, rendez-vous au [395](#).

Dans le cas contraire, vous pouvez demander à Enoshk de forcer cette porte (rendez-vous au [434](#)).

Mais vous pouvez également remonter et vous reposer, la nuit est bien avancée maintenant et vous êtes

tous épuisés (rendez-vous au [77](#)).

289

Alors que vous vous engagez dans la galerie, vous entendez des éclats de voix et apercevez des lumières au loin, dans la pénombre. Il vous faut peu de temps pour vous dissimuler dans une anfractuosité, serrant votre panthère contre vous tout en lui ordonnant de rester sage. Les voix se rapprochent, des chants en fait mais entonnés à bouche close, comme une mélodie plaintive. La lueur des torches... Surpris, vous voyez émerger un groupe d'hommes à l'allure farouche, maigres et nerveux, la peau cuivrée, cheveux et barbes noirs et hirsutes. Vêtus de peaux et de cuir, pieds nus, ils affichent un profil osseux, les yeux sombres sous leurs épais sourcils. Des Yezids certainement, les montagnards, descendants d'une race primitive qui achève de s'éteindre misérablement entre guerres de clans, fièvres et famine. Que font-ils donc ici ? C'est alors que vous apercevez la jeune fille... Bien que de leur race, elle affiche une silhouette plus harmonieuse, drapée dans ses châles frangés, couronnée de fleurs et parée de lourds bijoux barbares en bronze et obsidienne auxquels les torches arrachent de furtifs éclats. Mais sa démarche est étrange, mécanique, comme si elle était en transe... Quand elle passe près de votre cachette, vous êtes surpris par son regard perdu, vide. Serait-elle droguée ? L'étrange procession passe, les hommes semblant escorter la jeune inconnue et bientôt, murmures et lumières disparaissent, avalés par les ténèbres.

Si vous voulez suivre cet étrange groupe, rendez-vous au [446](#).

Si vous jugez préférable de vous en éloigner par une galerie latérale, rendez-vous au [401](#).

290

Le passage du pont vous a exténué, il faut vous arrêter maintenant d'autant plus que la nuit est toute proche. C'est alors qu'un peu plus loin, vous découvrez un lieu inattendu : un vaste promontoire rocheux s'avance au bord du plateau, surplombant la vallée en contrebas. Et sur ce promontoire se trouve un étrange bâtiment se découpant dans les feux rouges du crépuscule. Assez vaste, il reprend la forme des huttes traditionnelles de Shamanka, circulaire et basse, pourvu d'un toit peu élevé, le tout sur de plus amples proportions. L'ensemble est bordé sur son pourtour de quelques marches taillées dans la pierre et d'une colonnade. A vrai dire, ce bâtiment ne vous fait pas bonne impression, solitaire et silencieux, baigné d'un rouge sinistre par le couchant. Mais la nuit approche, elle sera froide et cette construction offre un abri bienvenu... Vous réfléchissez, massant vos reins courbaturés.

Si vous décidez d'y passer la nuit, rendez-vous au [341](#).

Si vous préférez trouver un autre endroit, rendez-vous au [327](#).

291

Vous arpentez en silence les corridors plongés dans les ténèbres, arme en main. Un silence sépulcral

règne sur le bâtiment endormi, perdu dans ses rêves mystérieux. Alors que vous dépassez une statue de Zargueba le dieu-buffle, éclairée par un buisson de cierges jaunes, vous butez sur quelque chose étendu là. Un jeune novice, égorgé, les yeux encore ouverts sur une horreur sans nom... Une présence, là, toute proche... Vous reculez avec un frisson devant Mongo qui s'avance, le long du couloir : le guerrier titube, comme ivre, ses ongles cassés, son corps couvert de sang, une écume rose moussant à ses lèvres... Entièrement nu, il porte des traces de coups, de griffures, comme s'il venait de se battre. Et lorsqu'il lève les yeux sur vous, vous sentez votre sang se glacer devant son regard inhumain.

- Que fais-tu là ? articule-t-il d'une voix sourde, méconnaissable. Je t'avais dit de t'enfermer dans ta chambre...

Vous reculez, une sueur glacée coulant le long de votre échine. Le guerrier noir pousse soudain un cri, portant la main à sa poitrine, ployé en avant. Il semble lutter contre quelque chose...

- Va-t'en ! Vite, pars ! Il est encore temps !

Si vous obéissez, rendez-vous au [145](#).

Si vous restez sur place, rendez-vous au [278](#).

292

A votre grand soulagement, l'orage est aussi bref que violent. Les nuages s'éloignent bientôt, laissant place à une lumière vive et un soleil presque indécent. Autour de vous, les rochers luisent, lustrés par la pluie et le ciel se reflète dans les flaques d'eau. Avec une grimace, vous ôtez vos vêtements trempés pour les faire sécher avant de faire quelques pas en vous frottant cuisses et bras. L'Alshaya n'est plus visible, vous voilà bel et bien perdu. Il vous semble alors percevoir un bruit non loin... Montant sur un rocher, vous découvrez avec surprise un large défilé, plusieurs mètres en contrebas. En son milieu coule une rivière gonflée par l'orage et vous y découvrez également... Des éléphants ! Oui, c'est bien une file d'une douzaine de pachydermes qui avance lentement, entourée par des hommes noirs vêtus de rouge, sagaie au poing et qui semblent guider les bêtes entre les parois. Stupéfait, vous vous penchez pour mieux voir, votre main prend appui sur la roche mouillée... et glisse ! Vous basculez en avant et roulez le long de la pente avec un cri avant de vous arrêter, hébété et contusionné, plusieurs mètres plus bas. Heureusement, vous n'avez rien de cassé et vous vous relevez en jurant, vous traitant de tous les noms d'imbécile. Mais vous avez d'autres préoccupations car vous n'êtes plus seul désormais...

Rendez-vous au [366](#).

293

Après les événements de la nuit, vous dormez du sommeil du juste mais, peu avant l'aube, une crampe violente à l'estomac vous rappelle que le temps vous est compté. Avec des gestes fébriles, vous rassemblez vos affaires et vous apprêtez à reprendre votre périple. Les prêtres vous ont fourni eau et vivres en quantité et le Supérieur lui-même vient vous chercher pour vous conduire le long des couloirs de pierre rose. Cette aube vous paraîtrait fraîche et radieuse, sans le souvenir des événements de la nuit.

- Que vas-tu faire de Mongo saint homme ? demandez-vous.

- Il est enfermé dans la cave et devra payer pour son geste, bien que je ne puisse l'expliquer. Sans doute la folie s'est-elle emparée de son esprit dérangé... Il reste là, immobile et geignant, tel un homme brisé. Mon cœur saigne à cette idée mais il sera sans doute mis à mort à la prochaine lune.

Vous repensez au guerrier noir, à ce regard hanté. Le regard d'un homme désespéré certes, mais parfaitement sain d'esprit. Quel obscur mystère se cache derrière ces sombres prunelles ?

Si vous demandez à parler à Mongo avant de partir, rendez-vous au [427](#).

Si vous ne voulez pas perdre plus de temps, rendez-vous au [350](#).

294

Les heures qui suivent se déroulent sans incidents. L'Alshaya reste visible entre les rocs rouges, les broussailles et les pentes piquetées d'euphorbes. Alors que le soleil monte à son zénith, vous faites halte près d'une source qui se perd dans l'ombre bleue d'une ravine bordée de ronces. Pendant que vous remplissez votre gourde, un lézard détale, avalé par l'ombre. Plus tard dans l'après-midi, vous vous arrêtez à nouveau, essoufflé, pour contempler le vol d'un grand oiseau noir, tout là-haut entre les pics. Jamais vous n'auriez pensé qu'un tel monde existait, jamais vous n'auriez pensé y inscrire la trace de vos pas... Votre émerveillement serait complet sans cette fatigue et cette douleur lancinante, là, au ventre, comme un rappel... Bientôt, le soir tombe et l'obscurité s'étend sur les sommets aux formes déchiquetées. Avec un soupir, vous vous installez du mieux que vous pouvez pour la nuit. Rendez-vous au [92](#).

295

Vous vous installez donc, heureux de trouver un tas de brindilles et branchages devant le foyer et de pouvoir ainsi faire un feu car les nuits sont froides à cette altitude. Vous savonnez vos mains dans la chaleur de l'âtre avant d'ouvrir votre besace pour en sortir pain, fruits secs et viande salée. Alors que vous vous restaurez, la porte s'ouvre soudain et la nouvelle arrivante reste figée sur place, vous contemplant avec stupeur. Une femme, grande et solide, le corps élancé et la poitrine menue, les cuisses nerveuses. Elle ne porte qu'un corsage et un pagne de peaux travaillées, un manteau de laine jeté sur ses épaules, des sandales grossières aux pieds. Sa peau est bronzée, couleur miel, ses longs cheveux aussi ont la couleur du miel sombre et ses yeux sont dorés. Le corps peint de signes étranges, des bijoux d'os et de bois aux oreilles et poignets, elle dégaine vivement un poignard pendu à sa ceinture et se met en garde :
- Qui es-tu ? Va-t'en, tu n'es pas le bienvenu ici !
Si vous obtempérez, rendez-vous au [220](#).
Si vous tentez de parler à l'inconnue et de la convaincre de vos bonnes intentions, rendez-vous au [42](#).

296

La femme vous observe un moment de sous ses paupières peintes, une ombre de sourire aux coins des lèvres et vous comprenez qu'elle ne croit pas un mot de votre histoire. Néanmoins, elle hoche la tête :
- Hé bien, je te souhaite bonne route car elle te sera longue pour rejoindre les sables de Talishan. Et Shamanka est cruelle pour celui qui va à pied. Que les dieux t'accompagnent jeune homme.
Sur ces paroles, Kalinka saisit ses rênes et talonne sa monture, s'éloignant avec le port d'une reine, son fils blotti contre son épaule vous dévisageant intensément de ses grands yeux sombres. Vous la suivez du regard jusqu'à ce qu'elle devienne floue, vibrant dans les brumes de chaleur, avant de hausser les épaules et de reprendre votre route.
Rendez-vous au [260](#).

297

Tout en mangeant, vous regardez autour de vous et votre regard est bientôt attiré par celui qui, allongé sur une estrade couverte de fourrures et soieries, domine l'assemblée... Surprenant, à plus d'un titre : grand et solidement bâti, il affiche néanmoins une souplesse évidente, ressemblant à un grand chat paresseux. Son teint est très clair, ses cheveux et sa barbe épaisse ont la couleur de l'or et vous fascinent aussitôt. Sans doute est-ce cela que l'on appelle la blondeur... L'inconnu est beau mais il y a quelque chose de mauvais en lui, dans l'éclat de ses yeux verts, dans son sourire arrogant. Allongé avec nonchalance, un anneau d'or ornant son sein, les lèvres moussant de vin rose, il promène un regard satisfait sur la scène. A ses côtés se tient assis un jeune garçon, l'air craintif, qui tient un cruchon de vin en main, prêt à servir son maître. Et vous avez l'impression de voir un mulot près d'un serpent... Au même moment, un des convives se redresse et lève sa coupe :

- A Auro, notre chef !

Aussitôt, tous les autres l'imitent et vous frissonnez. Auro... Même parmi les Bektis, qui n'a pas entendu parler d'Auro, le prince des voleurs et des pillards, le voleur d'enfants, le détrousseur ? Quantité d'histoires sont chuchotées autour des feux de tourbe sur Auro le pervers, célébré dans tous les bouges où se retrouvent coquins et maraudeurs, au cours d'orgies sordides. On dit de lui qu'il a la beauté du diable, la rage au corps et l'âme vile. Jamais vous n'auriez pensé le rencontrer un jour et encore moins ici ! Aux dernières nouvelles, il avait disparu. Il a donc rassemblé ses soudards dans cette vallée cachée où il a établi son campement. Mais pourquoi ? Qu'y a-t-il à piller au cœur des Montagnes Rouges ? Alors que vos pensées vagabondent, le maître des lieux pose ses yeux de chat sur vous et il se redresse pour vous apostropher :

- Hé bien mon frère, tu ne lèves pas ta coupe en mon honneur ?

Rires et bavardages cessent aussitôt et tous les regards se tournent vers vous... Surpris, vous regardez autour de vous avant de vous reprendre et de répondre :

- Hélas, personne n'a songé à me donner à boire, notre chef !

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de charisme, rendez-vous au [53](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total de charisme, rendez-vous au [81](#).

298

Devant votre réponse évasive et n'incitant pas à poursuivre, le guerrier hausse les épaules et se détourne, faisant cliqueter ses pendants d'oreille en ivoire.

- Je ne cherchais qu'à t'aider. Tu devrais être moins méfiant mon garçon. La mer n'est ni entièrement bleue ni entièrement verte, elle est souvent grise. Les années qui passent t'apprendront que la vie est plus complexe qu'elle n'y paraît...

Vexé, vous vous remettez en route et le reste de la journée se passe en silence. Le soir venu, les Montagnes Rouges semblent toutes proches, dessinant leur masse sombre sous les étoiles, si proches qu'on penserait les toucher rien qu'en tendant le bras... Vous prenez place devant le foyer, observant Mavunge du coin de l'oeil : il reste silencieux, assis jambes croisées, fixant le feu et plongé dans des pensées amères. Voulant rétablir le lien dénoué, vous ouvrez la bouche lorsqu'il se redresse, aussitôt en éveil :

- Tu as entendu ?

Rendez-vous au [158](#).

299

Vous reculez, mains sur les oreilles, assailli par cette infernale mélodie comme les falaises le sont par les vagues. Votre panthère se roule au sol, battant la pierre de sa queue et grognant. La jeune fille est entrée dans la grotte, la musique monte, monte, prenant une note triomphale, exprimant une joie impure... Vos oreilles vous font mal, un voile rouge passe devant vos yeux... Un trait siffle soudain et va se fichet dans la gorge du Yezid, ce dernier ouvre des yeux dilatés de stupeur puis vacille comme un ivrogne, tombe et roule au sol. La musique s'arrête et vous éprouvez aussitôt un soulagement infini. Encore sous le choc, vous découvrez avec stupeur à l'entrée du tunnel le pygmée rencontré tantôt, son petit arc à la main. Au même moment, un hurlement d'horreur retentit dans la grotte pour se briser aussitôt. Vous vous précipitez mais le pygmée vous attrape et retient par la main :

- Non ! N'y va pas ! C'est l'antre d'un basilic, la créature qui change les hommes en pierre ! Il est trop tard, tu ne peux plus rien pour elle !

Vous jetez un regard horrifié vers l'entrée de la grotte où règne désormais le silence.

Si vous obéissez au petit homme, rendez-vous au [374](#).

Si vous allez au secours de la jeune fille, rendez-vous au [437](#).

300

L'Anapti roule au sol, mort avant de s'immobiliser et vous vous jetez sur le côté pour éviter les sabots de son cheval terrifié. Un autre se rue sur vous, profitant de votre déséquilibre mais un trait siffle et une flèche se plante dans sa poitrine en vibrant, le fauchant net. Vous vous redressez pour voir Taïta, arc en main qui vous sourit. Plus loin, Enoshk répand la mort en de larges revers sanglants, tailladant et jurant, abreuvant ses ennemis d'insultes. Vous évitez la charge trop hâtive d'un des esclavagistes et frappez, lui ouvrant le flanc dans une averse de sang chaud et fumant. Le fracas du combat emplit le silence du désert, l'acier heurte l'acier dans les jurons et le frottement des pieds sur le sable...

Si tantôt le résultat de votre lancer de dés était inférieur ou égal au total de volonté de Taïta, rendez-vous au [376](#). Si ce résultat était supérieur à son total de volonté, rendez-vous au [397](#).

301

Le temps de trouver du petit bois et de faire du feu, la nuit est complète. Une nuit sombre et froide, d'un froid différent de celui de votre désert natal. La lueur des flammes projette des reflets dansants sur le paysage endormi et, une fois repu, vous laissez votre esprit vagabonder, écoutant à peine les bruits de la nuit. Un mouvement, là ! Vous bondissez sur vos pieds, brandissant un branchage enflammé, le coeur battant, scrutant les ténèbres. Vous n'avez pas rêvé, vous avez bien senti un mouvement furtif, tout proche, dans les herbes hautes...

Si vous avez rencontré les Gardiens et que ces derniers vous aient laissé partir, rendez-vous au [418](#).

Sinon, si la veille au soir, vous avez soigné la panthère blessée, rendez-vous au [80](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [197](#).

302

La Kolia se penche sur Suarra, observant sa blessure puis s'éloigne et trace un grand cercle sur le sol, le laissant ouvert sur un côté, avant de le compléter par de mystérieux symboles, disposés à des emplacements précis. Se tournant vers Enoshk :

- Géant, porte cet animal au centre et ressort du cercle. Veille à ne rien effacer. Ensuite, le garçon nous rejoindra.

Vous rejoignez donc le centre du cercle, prenant jalousement Suarra dans vos bras, ne sachant à quoi vous attendre. La femme vous rejoint, refermant le cercle après elle et le verrouillant d'un dernier symbole. S'asseyant devant vous, elle prend votre main et la pose sur la blessure avant de plonger ses yeux noirs dans les vôtres. Un puits de ténèbres, un abîme sans fond dans lequel il vous semble plonger...

- La blessure est profonde, le mal est en elle. Tu vas devoir l'aider si tu veux la sauver. Entre dans sa plaie, plonge en elle. Ne fais plus qu'un avec elle. Ferme les yeux, concentre-toi. Visualise le mal...

La voix de la sorcière est devenue caverneuse et lointaine, comme si elle vous parvenait de très loin, traversant de vastes gouffres inconnus. Autour de vous, il n'y a plus de lune ni d'étoiles, ni Enoshk ni Taïta. Ténèbres amoncelés, univers chaotique et mouvant parcouru d'ondes de douleur... Vous avez l'impression de flotter, de vous perdre dans une obscurité plus noire que la nuit. Les ténèbres se strient de rouge, vous sentez des pulsations autour de vous, comme si vous étiez au sein d'un cœur immense, couleur sang. La douleur... Des ondes de douleur qui vous assaillent comme des coups de sabre, vous suffoquent et vous étourdissent. Votre esprit vacille...

Si vous avez réussi l'épreuve d'Akram au début de votre périple, rendez-vous au [382](#).

Dans le cas contraire, lancez deux dés : si le résultat obtenu est inférieur à votre total de volonté, rendez-vous au [209](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total de volonté, rendez-vous au [342](#).

303

Votre flèche vole vers sa cible mais Auro fait un brusque écart et le trait va se ficher dans sa cuisse. Avec un grognement sourd, le prince des voleurs tombe et roule dans le sable. Au moment où vous le rejoignez, il s'est déjà redressé et arrache la flèche avec un rugissement, faisant pleuvoir le sang sur sa cuisse. Puis il fixe ses yeux verts et brûlants sur vous...

Si vous avez déjà rencontré Auro, rendez-vous au [420](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [368](#).

304

Le berger n'insiste pas et se détourne, retournant à ses bêtes. Un vent mordant s'est levé et souffle sur les hauteurs, sifflant entre les pics et les falaises d'une manière sinistre. Installé à l'abri d'un piton rocheux, frileusement enveloppé dans votre couverture, vous regardez longuement les flammes de votre feu presque couchées sous les rafales, crépitantes d'étincelles, avant de vous endormir. La douleur vous

réveille en pleine nuit... Maculé de sueur, vous vous asseyez, mains sur le ventre, serrant les dents. Une nouvelle crise... Vous tentez d'y faire face mais vous avez trop mal : à la lueur des braises rougeoyantes, vous sortez les flacons de votre sacoche et en mélangez soigneusement le contenu. Le remède bu, vous restez allongé, respirant profondément tandis qu'il fait effet. Et toujours ce vent qui siffle, presque comme une raillerie, une moquerie...

Rayez une dose de vos poudres.

Au matin, c'est fébrile et la démarche hésitante que vous reprenez votre périple. L'Alshaya se poursuit, serpentant à travers les rochers et les arbustes, sous un ciel d'un bleu dur. En début d'après-midi, alors que vous vous reposez à l'ombre d'un arbre, le temps commence à changer... La lumière se voile, de lourds nuages sales se massent sur les falaises... Alors que vous vous redressez, le tonnerre gronde au loin et un frisson vous parcourt : vous avez peur de l'orage, phénomène si inhabituel dans votre désert natal.

Quelques minutes plus tard, la lueur d'un éclair zèbre le ciel délavé, le tonnerre résonne, des singes s'enfuient, effrayés... Les premières gouttes tombent puis, sans prévenir, des trombes d'eau s'abattent avec violence. Brutalement plongé dans l'obscurité, courbé sous la violence de l'orage, vous avancez en titubant sur la piste détremmée, vos vêtements vous collant à la peau. Dieux, vous n'y voyez plus rien ! Le fracas est assourdissant, le blanc des éclairs aveuglant, l'eau vous coule dans les yeux... Vous progressez à l'aveuglette, désorienté, tentant de rester le long de l'Alshaya sous les masses nuageuses irritées...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [346](#). Si le résultat est égal ou supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [292](#).

305

Vous regardez autour de vous, cherchant votre homme et pensez l'avoir trouvé en la personne de ce robuste gaillard aux épais cheveux argentés, le visage balafré et les épaules voûtées mais encore solide et alerte. Il est occupé à boire et picorer des pistaches, seul dans un coin, semblant observer ces ripailles avec un certain mépris. Lorsque vous l'abordez, un sourire sévère éclaire son visage aux traits marqués : - Que veux-tu mon gars ? Je ne t'avais encore jamais vu parmi nous... Tu es bien jeune mais tu me sembles plus vif que ces imbéciles qui se prennent pour des voleurs et sont plus habiles à s'empiffrer et se tâter la fesse qu'autre chose. Bah ! Même les chiens sauvages de la brousse ont plus de cran... Mais que veux-tu mon garçon ?

Vous lui expliquez venir de la part du vieil herboriste et son visage se ferme aussitôt. L'homme sera difficile à convaincre...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de charisme, rendez-vous au [35](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total de charisme, rendez-vous au [47](#).

306

Vous avez épuisé toutes vos flèches et vos poursuivants vous traquent toujours. Guidés par leur instinct animal, ils ne perdent pas votre trace. Bientôt, ils se déploient autour de vous en demi-cercle et se rabattent silencieusement pour vous couper la route, tel un groupe de lionnes en chasse. Leurs yeux brillent dans la nuit, ils se déplacent sans bruit, froissant à peine les herbes hautes sur leur passage, ils vous ont rejoint... S'ensuit un bref combat, âpre et sanglant, où le nombre finit rapidement par l'emporter. Blessé, meurtri, vous êtes fatalement maîtrisé, n'ayant que la farouche satisfaction de laisser trois corps étendus sur la piste. Plus tard, l'arcade ouverte et la lèvre fendue, vous voici jeté comme un sac de grain aux pieds de Kosh qui vous regarde avec stupéfaction, n'arrivant pas à croire que vous ayez survécu. A ses côtés, son jumeau Kessali arbore un sourire ironique. Mais si le maître des Avars a fait une erreur une

première fois, il n'est pas du genre à la répéter... C'est un sort peu enviable qui vous attend mais vous saurez l'affronter tête haute, comme il sied à un Bekti.
Votre aventure s'achève ici.

307

Le pas aussi silencieux que celui d'une gazelle, vous allez décrocher une des lanternes qui pendent du plafond de toile et l'ouvrez avant de vous accroupir et d'enflammer une des parois. Le feu prend rapidement et vous vous reculez avec un sinistre sourire, avant de crier d'une voix forte :

- Au feu ! Au feu !

Rires et roulements de tambours cessent rapidement, vite remplacés par des cris, des hurlements et un fort vacarme. Le feu se répand à une vitesse incroyable, les parois s'embrasent, parcourues de serpents de flammes semblant danser dans des tourbillons d'étincelles. Dans la grande salle, c'est la panique, les Avars se bousculent, se renversent et se piétinent pour fuir, terrorisés par leur peur atavique et animale du feu. Vous vous mêlez à l'assemblée gesticulante et confuse, nul ne faisant attention à vous dans un tel chaos. Bousculade, cris, objets renversés... Vacarme du feu, chaleur de forge, éclat fantastique des flammes... Il vous faut trouver Kosh et vite, votre stratagème risque de se retourner contre vous ! Déjà, des débris enflammés tombent, les poteaux s'embrasent, la fumée irrite... Vous apercevez enfin votre proie, au centre de la salle, criant ses ordres, sa silhouette nerveuse se découpant à la lueur des murs en feu dans un éclat rouge. Vous vous dressez devant lui, arrachant le voile qui masque votre visage et il reste stupéfait, avant qu'une lueur de peur n'apparaisse dans son regard, d'ordinaire si assuré. Mais il se reprend vite et avec un feulement de rage, vous saute à la gorge. Pris au dépourvu, vous roulez avec lui sur les tapis.

C'est un farouche combat qui vous attend : Kosh frappe avec un 5 minimum, il ne bénéficie d'aucune protection particulière mais la dague qu'il porte au côté inflige + 2 points de blessure supplémentaires. Votre adversaire est doté de 25 points de vie et frappe le premier.

Si vous êtes vainqueur en quatre assauts ou moins, rendez-vous au [352](#). S'il vous faut plus de quatre assauts pour venir à bout de votre adversaire, rendez-vous au [137](#).

308

Folie, tout ceci n'est que folie ! Un cauchemar éveillé, les dieux se jouent de vous ! Malade de dégoût et d'horreur, vous ouvrez précipitamment la porte et quittez la pièce avant de refermer le panneau et de pousser le verrou. Derrière vous, Mongo pousse un hurlement de désespoir et de folie qui semble résonner dans tout le bâtiment. Les deux prêtres de garde vous interrogent d'un regard surpris, visiblement choqués, mais vous les ignorez. Partir, partir d'ici, c'est tout ce qui importe. Sans prévenir personne, vous récupérez vos affaires et quittez le monastère. Il n'y a personne à l'entrée mais le mécanisme est prévu pour être manipulé par un seul homme. Une fois à bord de la nacelle, vous n'avez aucun mal à faire descendre cette dernière jusqu'au sol. Sitôt arrivé, vous vous éloignez rapidement à travers les rochers, bien décidé à mettre le plus de distance possible entre vous et cet endroit. Le hurlement du guerrier noir hantera longtemps votre mémoire...

Rendez-vous au [294](#).

309

Vous remarquez soudain quelque chose sur le sol. On dirait... Oui, une trace de sang séché, assez récente. Sans doute est-ce là que l'inconnu observé chez Vinshko s'est rompu le cou. Vous levez la tête, le regard empli d'étonnement : d'où est-il donc tombé ? Ces falaises sont abruptes et incroyablement hautes, seul un singe y pourrait grimper. C'est alors que vous discernez quelque chose... Une ouverture là-haut, comme une porte mal refermée... Intrigué, vous faites quelques pas et découvrez alors une échelle de corde, plongée dans la pénombre et installée de telle manière qu'elle soit invisible tant qu'on n'est pas juste devant. Regardant vers les hauteurs, vous voyez qu'elle semble mener à cette fameuse ouverture, tout là-haut.

Si vous cédez à votre curiosité et décidez de monter à cette échelle, rendez-vous au [54](#).

Si vous estimez que le temps vous est compté et que vous avez plus urgent à faire, vous reprenez votre route. Rendez-vous au [400](#).

310

Le prince des voleurs vous dévisage comme s'il voyait un mort revenu des Enfers, ses yeux verts dilatés de surprise. A ses côtés, le jeune prêtre glapit :

- Par les dieux ! C'est lui, c'est l'un de ceux qui sont arrivés aujourd'hui ! Tue-le Auro ou nous sommes perdus !

Avec un juron, le voleur dégaine un sabre et passe à l'attaque sans prévenir. L'instant d'après, le combat s'engage et vous réalisez vite que votre adversaire est un redoutable bretteur...

Auro est aussi souple et vif qu'un chat, comme il sied au maître des voleurs : il frappe donc avec un 4 minimum. Son sabre inflige + 3 points de blessure supplémentaires, il n'a aucune protection mais dispose de 25 points de vie. Il attaque le premier.

Attention ! Si vous aviez une arme de Méroé et qu'Auro l'a gardée suite à votre rencontre, il l'utilise pour ce combat. Dans ce cas, il lui faut toujours un 4 minimum pour vous toucher mais il vous inflige + 5 points de blessure supplémentaires.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [101](#).

311

Dans les heures qui suivent, Mavunge se révèle un compagnon de route endurant mais peu bavard et visiblement marqué par ce qui vient de se passer. Néanmoins, même si vous le connaissez depuis peu, vous sentez que vous pouvez vous fier à lui. Bientôt, des ombres rouges s'allongent, virant au bleu sombre et vous faites halte pour la nuit. Ouvrant votre besace, vous en sortez viande séchée et fruits secs. Le ciel est noir, froid, la clarté lunaire baigne le paysage d'un éclat étrange, presque spectral. Nerveux, vous jetez un regard méfiant vers les ténèbres où il vous semble apercevoir des ombres mouvantes et des mouvements furtifs. C'est alors que vous percevez une odeur... Fauve et animale... Mavunge l'a perçu également et se redresse lentement, son arme à la main. Vos yeux s'ouvrent grand en voyant émerger de la pénombre une forme mortelle : une imposante panthère des hauts plateaux. Le poil noir et luisant, les yeux vert brillant comme deux bijoux dans la nuit, l'animal s'avance, dévoilant des crocs impressionnants. Le cœur battant, vous reculez tous deux le plus doucement possible. Pourtant, le fauve n'attaque pas, il reste sur la défensive, en bordure du feu et vous ressentez quelque chose d'anormal... C'est alors que votre compagnon vous donne un léger coup de coude avec un geste du menton et que vous découvrez la blessure. Une large et profonde entaille, couverte de sang séché, du cou épais à l'épaule. Le

poil a été arraché, mettant à nu une chair boursouflée qui a pris une teinte violette marbrée de jaune sale. Une odeur de pus et de sécrétions vous agresse les narines. Cet animal est gravement blessé, rongé par la fièvre. Il ne bouge pas, reste tapi près du feu, visiblement désorienté, confus. Après une hésitation, vous prenez un morceau de viande et le jetez à sa portée. La panthère s'approche, renifle, les moustaches frémissantes, avant de saisir la nourriture et de détalé prestement. Vous attendez un long moment, méfiant, mais elle ne revient pas.

- Je pense que nous sommes tranquilles maintenant, déclare Mavunge. Dors mon garçon, je vais prendre le premier tour de garde.

Cédant à la fatigue, vous vous allongez sur le côté, votre tête posée sur votre besace et vous endormez rapidement, la main sur votre arme. Mais rien ne vient troubler votre sommeil.

Rendez-vous au [175](#).

312

- Assez, silence !

A l'injonction du Supérieur, le babil des prêtres cesse aussitôt et le vieil homme tourne vers vous un visage peiné, comme si les mots qu'il allait prononcer lui écorchaient la bouche :

- Je ne crois pas à ta culpabilité un seul instant mon garçon. Mais je suis responsable de ce lieu, de mes frères, et ne doit prendre aucun risque. Accepte-tu de rester consigné dans ta chambre jusqu'au jour ? Si nous n'avons rien trouvé d'ici là, alors j'aviserais.

Venant de tout autre, vous auriez refusé une telle demande. Mais les Bektis respectent les anciens, surtout quand ils sont hommes de foi et sous leur toit.

- Fort bien saint homme. Mais je garde mon arme.

Vous laissez donc les prêtres vous ramener à votre chambre où ils vous enferment, vous laissant votre arme et vos affaires. Assis sur votre lit, vous restez à écouter le silence sinistre qui baigne ce monastère perdu, seulement troublé par le cri d'un chat-huant au loin. Le temps semble suspendu et quand des cris assourdis et un vague tumulte vous parviennent, vous ne sauriez dire combien de temps s'est écoulé. Vous vous levez : un bruit de pas précipités, un halètement rauque... Le bruit des verrous que l'on tire, la porte qui s'ouvre... Le Supérieur, titubant et la robe maculée de sang, couvert d'horribles blessures... Vous le soutenez alors qu'il s'effondre, agrippant frénétiquement votre bras :

- Un démon ! C'est un démon ! Il... Il nous a surpris, surgissant des ténèbres... Il nous a massacrés, taillés en pièces ! Fuis, fuis mon garçon, pendant qu'il en est encore temps ! Non, ne t'occupes pas de moi, tu ne peux plus rien, sauve ta vie !

Après une hésitation, vous laissez le vieil homme et quittez précipitamment la chambre. Le cœur battant, vous longez les couloirs plongés dans la pénombre, arme au poing, vous attendant à tout moment à voir surgir... Vous ne savez quoi. Mais vous parvenez à l'entrée sans encombre, accueillant avec soulagement l'air frais de la nuit. Le mécanisme permettant de mouvoir la nacelle est prévu pour être actionné par une seule personne. Sans attendre, vous prenez place dans le large panier et vous laissez descendre, gardant les yeux rivés vers le monastère. Plus aucun bruit, le bâtiment semble perdu dans ses méditations moroses... Sitôt à terre, vous détalez sans demander votre reste alors qu'un jour blafard s'étend sur les montagnes.

Rendez-vous au [294](#).

313

Vous vous acharnez sur les cordes, gromellant une bordée de jurons païens mais elles résistent. Il vous faut de longues minutes pour que les liens cèdent enfin et que le géant se redresse, libre. Vous reculez,

impressionné devant sa formidable stature, ses yeux d'un vert ardent, presque tropical.

- Hé, que se passe-t-il ici ?

Vous vous retournez brusquement vers l'une des sentinelles qui vous dévisage, stupéfait, lance au poing et bouclier au bras. L'homme pousse un cri d'alarme, rompu net dans un gargouillis sanglant et un craquement sinistre quand votre panthère lui saute à la gorge. Mais il est trop tard, des cris retentissent, des appels, des jurons, le cliquetis de l'acier se font entendre... Rapellant votre fauve, vous prenez la main du géant et l'entraînez dans le dédale des galeries envahies par l'obscurité. rendez-vous au [423](#).

314

Inondé de sueur, luttant contre la panique, vous fuyez à travers les couloirs obscurs. Les Drelliks sont invulnérables la nuit où la bête les possède, vous le savez. Votre seule chance est d'atteindre votre chambre pour vous y enfermer. Derrière vous retentit le battement de grandes ailes déployées... Dans votre course éperdue à travers les ténèbres, vous heurtez violemment un pilier et partez en arrière, étourdi et titubant, du sang coulant de votre nez. Une présence, derrière vous... Vous vous retournez et poussez un hurlement de terreur devant la créature monstrueuse, mi homme, mi chauve-souris, qui se déploie dans la pénombre, les yeux rouges brûlant d'une soif monstrueuse, inhumaine. Vos deux bras tendus n'empêcheront pas les ailes immenses de se refermer sur vous comme un linceul ni les crocs d'ivoire de se planter dans votre gorge pour la déchirer dans une éclaboussure de sang et de matières cervicales. Votre aventure s'achève ici.

315

Fatigué, vous vous installez au pied d'un des arbres mais ne trouvez ni brindilles ni feuillages pour faire du feu. Après vous être restauré, vous restez allongé sur le dos, mains croisées derrière la tête, contemplant les étoiles qui scintillent au firmament. Tout est calme et tranquille. Bientôt, le sommeil vient effleurer vos paupières et vous vous endormez. Un sommeil étrange, peuplé d'images mouvantes et confuses... Les arbres... Ils sont différents, vous voyez comme des visages et des corps apparaître à travers l'écorce noire, des bras se tendre et se déployer à travers les branchages pétrifiés... Dans le même temps, un concert de voix étranges se fait entendre... Un murmure d'abord, qui enfle et s'amplifie pour résonner à travers la vallée endormie avant de devenir un chuchotement pressant...

Ecoute, écoute notre histoire ! Nous étions jeunes et arrogants, de fiers guerriers, le cœur vaillant et la main sûre. Nous sommes venus ici, pourchassant un groupe de jeunes filles occupées à cueillir des fleurs, il y a longtemps, si longtemps ! Nous voulions en faire nos femmes. Mais elles ont fui devant nous et se sont réfugiées dans cette vallée, à la tombée de la nuit. Elles étaient servantes de Tanit, déesse de la lune, et elles l'implorèrent de les sauver.

Vous vous agitez dans votre sommeil, les voix vous submergent... Les corps se précisent, noirs, nus et musclés, se tordant comme prisonniers de leur gangue d'écorce et de bois pétrifié... Le visage désespéré, les bras tendus, implorant vers la lune, maintenant haute dans le ciel... La vallée toute entière est éclairée d'une pâleur sédatrice, féérique... Les voix reprennent :

Tanit entendit leurs prières et les transforma en étoiles. Puis elle nous pétrifia, sous la forme des arbres que tu vois autour de toi. Nos pieds s'enracinèrent dans le sol, nos corps et bras se tendirent vers l'astre d'argent tandis que notre peau devenait écorce, que notre sang se figeait. Depuis, nous implorons Tanit de nous pardonner. Tu peux nous sauver ! L'enchantement disparaîtra si un étranger pénètre dans la vallée et prononce le charme suprême ! Sauve-nous ! Sauve-nous et nous saurons te remercier ! Répète avec nous

le charme...

Anal Nafrart

Urvas Bephed

Doriel Dienvé

Vous vous tournez et retournez dans votre sommeil, la vallée est baignée d'une pâleur argentée, la lune est pleine et les étoiles brillent d'un éclat accru, comme si elles répondaient à cette incantation qui monte, monte... Instinctivement, mécaniquement, vous commencez à répéter...

Anal Nafrart

Urvas Bephed

Doriel Dienvé

Oui ! C'est bien, continue !

Anal Nafrart...

Les corps frémissent, palpitent, l'écorce devient chair, prend les chaudes couleurs de la vie... Votre esprit se débat, comme captif. Vous savez confusément que quelque chose de terrible va arriver si vous poursuivez...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de volonté, rendez-vous au [63](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à ce même total, rendez-vous au [267](#).

316

Votre groupe est suffisamment habile pour se fondre dans la nuit et, progressivement, les bruits et éclats de voix diminuent au loin. Au bout d'un moment, vous faites halte pour vous retourner, scrutant les ténèbres mais la lumière des torches a disparu.

- Je crois que nous les avons semés.

- Tant mieux, je n'ai plus de souffle, halète Taïta en se laissant tomber à terre, épuisé.

Vous vous retournez alors vers Enoshk. Sa silhouette massive se découpant au clair de lune le rend encore plus impressionnant, ses yeux verts brillant dans l'obscurité. Il arbore un sourire farouche en voyant Suarra lovée contre vous et Taïta assis, haletant.

- Beaucoup de choses ont changé depuis que nous nous sommes rencontrés dirait-on... Ces chiens me sont tombés dessus par surprise alors que je dormais après avoir bu trop de vin. J'ai fendu le crâne de trois d'entre eux mais le nombre était en leur faveur et ils ont fini par me maîtriser. Je pense qu'ils voulaient me vendre un bon prix à un cirque ambulante ou au directeur d'une mine... Mais toi mon garçon, que fais-tu donc ici et en telle compagnie ?

Vous faites les présentations, racontez brièvement votre histoire au géant et ce dernier reste pensif un moment avant de répondre :

- Alors, je fais route avec vous, Eshatta est un endroit qui en vaut certainement un autre. Tu m'es sympathique mon garçon et surtout, ta cause mérite que l'on t'aide. Je suis avec toi désormais si tu veux de moi.

Un sourire satisfait éclaire brièvement votre visage et vous décidez de poursuivre malgré la fatigue, désirant mettre le plus de distance possible entre vous et vos poursuivants.

Rendez-vous au [345](#).

317

La sagaie traverse l'air en sifflant et transperce le dos de la créature, la lame ressortant d'un pied de sa

poitrine. L'homme-oiseau pousse un grognement sourd et retombe lourdement au sol, vous envoyant rouler sur la terre sèche. Empêtré dans ses ailes immenses, vous vous redressez en titubant au moment où le jeune Avar se jette sur vous, écumant de haine. Il vous percute de plein fouet et vous roulez sur le sol dans une tempête de crocs et de griffes, ayant l'impression d'être attaqué par un chat sauvage... C'est un combat à mains nues qui se déroule désormais, n'ayant pas eu le temps de dégainer votre arme. Il vous faut donc faire un 6 minimum tous les deux pour toucher votre adversaire. Keshan est doté de 19 points de vie, ses griffes acérées occasionnent + 2 points de blessure supplémentaires et il frappe le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [139](#).

318

Un mouvement, furtif, dans les broussailles... Avant que vous ayez pu réagir, vous voyez apparaître, à votre grande surprise, la panthère noire rencontrée la nuit dernière. Vous a-t-elle suivi ? En tous cas, elle est dans un sale état : sa démarche est raide, hésitante, ses yeux brillent d'un éclat malsain. L'observant soigneusement, vous frémissez devant la coloration qu'a prise sa blessure. Elle reste là, couchée, haletant, étonnamment... fragile. Au même moment, ses yeux se referment, sa tête retombe et elle reste immobile, couchée sur le flanc. Le cœur battant, vous vous approchez, arme au poing. Pas de réaction mais vous voyez son flanc se soulever et s'abaisser doucement, vous percevez sa respiration difficile. Vous restez accroupi à ses côtés, l'observant en silence. Vos poudres pourraient sûrement nettoyer et désinfecter sa blessure. Mais êtes-vous prêt à en sacrifier une dose pour porter secours à cet animal ?

Si vous en décidez ainsi, rendez-vous au [184](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [85](#).

319

Vous poursuivez vos recherches, fouillant le monastère mais sans rien trouver. Un hurlement retentit soudain, brisant le silence, avant de s'interrompre brutalement. Vous ne tardez pas à trouver le corps d'un jeune novice, resté en arrière, la gorge ouverte et les yeux encore ouverts, exprimant une horreur sans nom. Derrière vous, les prêtres claquent des dents et tremblent, vous les sentez au bord de la crise de panique.

- Regroupons-nous et enfermons-nous dans le saint des saints, ordonne le Supérieur. Seuls les dieux peuvent nous protéger désormais.

Vos compagnons se pressent et se bousculent, on referme les portes, on pousse les lourdes barres de bois. Le silence, l'attente... Certains se sont endormis aux pieds des statues peintes embrumées d'encens, d'autres marmonnent des prières, les grains d'ambre de leur chapelet glissant entre leurs doigts bruns. Adossé au mur, bras croisés, vous êtes bientôt gagné par le sommeil, un sommeil confus et rêveur où il vous semble à un moment entendre des bruits de pas et gratter à la porte, comme si on cherchait à entrer...

Une aube fraîche et radieuse éclaire les montagnes alors que vous vous apprêtez à vous remettre en route. Vous seriez prêt à aider ces pauvres prêtres mais le temps vous est compté, comme vous le rappelle d'ailleurs cette douleur diffuse, là, au ventre. Les prêtres vont d'ailleurs fuir et se réfugier dans un autre

monastère, à dix lieues de là, ne voulant pas rester un instant de plus ici. Le vieil Esseb est persuadé qu'un démon inconnu s'est installé en ces lieux et que la fuite est la seule issue. Vous remerciez ces gens, leur souhaitant bonne chance et reprenez votre périple, notant au passage l'absence de Mongo parmi ceux qui agitent la main pour vous dire au revoir...

Rendez-vous au [294](#).

320

Le prince des voleurs vous contemple en silence, toujours allongé avec nonchalance mais vous savez qu'il ne faut pas s'y fier : l'homme a d'évidence la souplesse d'un félin et une détente prodigieuse dans le moindre de ses muscles. Vêtu d'une courte tunique de soie tâchée de vin et ceinturée de fils d'or, un lourd poignard au manche d'argent travaillé fixé très haut sur la hanche, à la mode des nomades du désert, il caresse pensivement sa barbe blonde :

- Tu es un fils du désert à ton apparence. Un paria, un traître ? Quelle faute as-tu donc commis pour être chassé de ton clan et avoir intégré notre communauté, hum ?

La tension est montée d'un cran et elle est clairement palpable désormais. Les rires se sont tus, plusieurs des fêtards se sont rapprochés et certains ont la main sur le manche de leurs poignards, arborant un regard suspicieux. Vous sentez qu'ils sont prêts à vous sauter à la gorge au moindre signe de leur maître...

Si vous possédez une arme de Méroé, rendez-vous au [60](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [266](#).

321

Il vous faut un moment pour faire comprendre à votre panthère de rester à vous attendre. Mais finalement, elle obéit et se couche, la tête posée sur ses pattes avant, vous regardant vous fondre dans l'obscurité en direction du géant entravé. Vous voilà à sa hauteur, cette fois il vous a vu et un bref sourire éclaire son visage.

- C'est toi petit homme ? Que diable fais-tu ici ? Peu importe, il vaudrait mieux que tu files... Ces chiens d'Anaptis, les trafiquants d'esclaves, sont toujours à la recherche d'une nouvelle proie et un jeune gars nerveux et solide comme toi leur ferait une bonne prise. Fous le camp et vite ! Pour ma part, j'arriverai bien à me délivrer tôt ou tard. Allez, décampe petit !

- Mais toi ? murmurez-vous.

- Ne t'occupe pas de moi, file et vite !

Vous regardez autour de vous, indécis. Les trafiquants dorment, tout est silencieux et paisible, l'obscurité a envahi la grotte.

Si vous voulez fuir comme le géant vous l'a conseillé, vous vous éloignez rapidement à travers les galeries (rendez-vous au [336](#)).

Si vous voulez tenter de délivrer Enoshk, rendez-vous au [256](#).

322

Terrorisés, les noirs se ruent vers l'entrée, se bousculant et piétinant les uns les autres. Au cours de cette

fuite éperdue, vous êtes violemment projeté à terre. Vous relevant, étourdi, vous voyez avec horreur se dresser devant vous l'un des hommes-vers, ses yeux aveugles fixés sur vous. Ses puissants anneaux vous enserrant déjà entre leurs replis ondulants... Le souffle coupé, vous sentez vos côtes s'enfoncer dans vos organes, un voile rouge passe devant vos yeux... Vous tentez de vous libérer mais la pression exercée est trop forte, vous ne parvenez plus à respirer, tout tourne et tangue autour de vous, la tête monstrueuse se penche vers vous, ses dents recourbées luisant dans la pénombre...
Votre aventure s'achève ici.

323

Le petit bâtiment révèle un intérieur surprenant : murs de jaspe et d'onix, sol dallé de marbre et de porphyre, frises en or... Une pénombre mauve au parfum de poussière et d'éternité baigne la grande pièce silencieuse. Faisant le tour, éclairés par la pierre de lumière de Taïta, vous découvrez un escalier étroit qui s'enfonce dans les ténèbres. Enoshk s'apprête à descendre les marches mais le petit scribe l'arrête d'un geste :

- Non, cet escalier rejoint sûrement les catacombes et les chambres funéraires. Je suppose que tu ne tiens pas à errer dans l'obscurité à travers les morts ?

Le géant hausse les épaules avec un grognement gêné. Vous vous installez du mieux que vous le pouvez, troublés par ce silence presque tangible et ces masses de ténèbres semblant flotter entre les épais piliers. Alors que Taïta s'accroupit, Enoshk se tourne vers lui :

- Ainsi, c'est ici que ce Djembé s'est réfugié ?

- Oui, avec tous les siens. Mais très vite, le refuge est devenu prison... Sachant ce qui les attendait, lui et ceux qui l'accompagnaient ont donc préféré se donner la mort. Même si une légende prétend que...

En bon conteur, l'Inbuti suspend son récit quelques instants avant de poursuivre :

- ... Prétend que Djembé aurait lancé une terrible malédiction avant de se donner la mort, afin que son repos éternel et celui de ses fidèles soit assuré. Depuis, nul n'a osé pénétrer ici.

- Une sacrée histoire, soupire Enoshk, défroissant avec une grimace sa tunique encore humide. Essayons de dormir maintenant, Suarra saura bien nous avertir en cas de danger, hein ma belle ?

Votre compagon ponctue sa remarque d'une caresse sur le crâne de la panthère qui, sans pudeur, ronronne. Jaloux, vous vous installez donc pour la nuit, du mieux que vous le pouvez. Au-dehors, la pluie tombe sans discontinuer, chuintant doucement, comme un murmure. Quelques minutes plus tard, vous voilà tous endormis.

Si vous êtes parti tantôt à la recherche de Suarra, rendez-vous au [447](#).

Si vous avez attendu que la panthère revienne vers vous, rendez-vous au [386](#).

324

C'est un concert de cris excités et apeurés qui vous accueille sous le couvert des arbres ainsi qu'une odeur âcre, forte. Des singes... Par dizaines, réfugiés dans les arbres, gesticulant et criant, sautant de branche en branche, vous jetant un regard apeuré et menaçant. Ou plutôt des krells, singes à six bras couverts d'un épais pelage brun. Au même moment, le piège se referme, tel une nasse : un grognement rauque retentit et les Avars émergent des herbes hautes, sagaie au poing et bouclier au côté, les babines retroussées, la queue battant l'air brûlant. Épuisé, vous vous adossez à un arbre pour faire face à vos adversaires, prêt à en envoyer le plus possible en Enfer avant de mourir. Au moment où ils pénètrent sous l'ombre bleue-verte, les cris des Krells s'intensifient, comme une menace, un avertissement. Alors que Kosh ouvre la bouche pour ordonner l'assaut, une pluie de projectiles s'abat sur les Avars ! Surpris, pris au dépourvu, plusieurs tombent sous la grêle de pierres, celui venant en tête s'effondre, la tempe en sang, un autre

s'affaisse, la rotule brisée... Du haut des arbres, les créatures puisent sans répit dans des tas de pierres entassés dans le creux des branches, faisant pleuvoir une grêle mortelle sur les intrus. Avec un grognement furieux, ces derniers se dispersent, se protégeant de leurs grands boucliers peints, fuyant les lourds projectiles. Sans demander votre reste, vous déalez prestement, laissant ces sympathiques primates défendre leur territoire. Alors que vous émergez de la lisière des arbres, votre cœur manque presque un battement : Kosh ! Il est là, seul et étourdi, du sang coulant de son front ouvert et de derrière son oreille. Appuyé à un arbre, il secoue la tête, des cailloux dispersés autour de lui. Dégainant votre arme, vous marchez sur lui.

Kosh, blessé et étourdi, est doté de 17 points de vie et frappe avec un 5 minimum. Sa sagaie inflige + 2 points de blessure supplémentaires et son bouclier lui permet de retrancher - 2 points de blessure. Il est tellement stupéfait de vous découvrir vivant qu'il reste d'abord sans réaction et vous permet ainsi de frapper le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [357](#).

325

Une odeur... Forte, reptilienne. Ecoeurante. Mal à l'aise, vous regardez autour de vous, la main sur la poignée de votre arme. Dans le silence et l'obscurité, à peine troublés par le grondement de l'orage au-dehors, les statues prennent une présence saisissante. Un bruit, comme une reptation, sinistre... Dans l'éclat blafard et phosphorescent, vous distinguez soudain une silhouette souple et écailleuse qui ondule vers vous, de grands yeux d'or qui s'ouvrent, semblant capter toute la lumière... Un basilic ! Dieux, vous êtes tombé dans l'ancre d'un basilic, la créature au regard pétrifiant, qui change les êtres vivants en pierre ! Vous vous rejetez en arrière avec un cri, levant précipitamment votre bras devant vos yeux...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [450](#). Si le résultat est égal ou supérieur à ce total, rendez-vous au [392](#).

326

Celui que vous observez avec intensité se détache nettement du lot. Stupéfait, vous détaillez un véritable géant, dépassant allègrement les deux mètres, solidement bâti et musclé, formant une silhouette imposante, vibrante de force et de vitalité. Vous notez l'ossature inhabituellement large, le développement musculaire impressionnant, les poings énormes. Serait-ce un de ces Géants des Collines dont parlent les légendes ? Une race presque éteinte dont les derniers représentants vivent très loin au nord, dans des pays où il fait froid sous des cieux gris et maussades, dans des campements de peaux et de cuir, chassant des animaux dont vous ignorez tout, nommés "ours" ou "cerfs"... Pourtant, on vous a décrit des géants hirsutes et barbus, au physique grossier et osseux, la peau tannée. Or, celui-ci est de belle apparence, le teint clair, le corps et le visage glabre. Son crâne rasé porte une profonde entaille bordée de sang séché, sa peau est marquée de bleus et de coups et il est solidement entravé. Ils ont dû batailler ferme pour capturer un tel colosse... Au même moment, ce dernier redresse brusquement la tête et regarde autour de lui, ses yeux verts brillant dans la pénombre, les sourcils froncés et vous comprenez qu'il a détecté votre présence. Plus loin, l'homme chargé de surveiller les captifs s'est assoupi, son flacon de vin vide.

Si vous voulez approcher ce mystérieux géant, rendez-vous au [415](#).

Si vous préférez vous éloigner du bivouac, rendez-vous au [371](#).

327

Ce bâtiment ne vous inspire pas confiance décidément, autant l'éviter. Alors que vous vous en éloignez, des bruits vous mettent en alerte : des bêlements mêlés de jappements, une voix sourde donnant des ordres... Vous ne tardez pas à découvrir un groupe de chèvres des rocailles, encadrées par un chien noir et efflanqué qui aboie et court sans trêve autour d'elles. Non loin se dessine la silhouette d'un homme grand et maigre, drapé d'un manteau sale et usé, un bonnet informe enfoncé sur le crâne jusqu'aux sourcils. La barbe hirsute, les cheveux noirs et épais, la peau cuivrée et le relief osseux, il s'agit probablement d'un Yezid, un représentant de cette race de montagnards farouches qui vivent dans la région. L'inconnu semble surpris de votre présence mais vous accueille avec amabilité. Vous avez un peu de mal avec son dialecte, empli de tournures archaïques mais suffisamment proche de la langue mère pour être compris :

- Hé bien, qui voilà ? Tu sembles bien loin de chez toi l'ami...

Vous répondez évasivement être un voyageur en route pour Eshatta et l'homme hoche la tête, son grand chien à ses côtés.

- Tu dois venir du désert de Talishan pour suivre l'Alshaya. Si tu venais de Shamanka, tu suivrais l'Onobok, l'autre tracé. Mais peu importe, la nuit est là et il est temps de s'abriter. Ma tente est toute proche, derrière cet éperon rocheux, tu y es le bienvenu. Ce n'est pas tous les jours que j'ai de la compagnie.

Si vous acceptez l'hospitalité qui vous est offerte, rendez-vous au [203](#).

Si vous vous méfiez de cette proposition, faite par un homme dont vous ne savez rien, rendez-vous au [304](#).

328

Embusqué derrière un arbre solitaire, vous surveillez le campement un moment avant de voir enfin un Avar se diriger vers vous. La créature avance d'un pas nonchalant, sagaie sur l'épaule, ses bracelets et colliers cliquetant doucement. Ramassé sur vous-même comme un chat, vous vous approchez lentement, l'arme au poing, dissimulé dans les hautes herbes...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [95](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [182](#).

329

Le vieil Esseb comprend que vous ne vouliez pas perdre de temps et ne s'oppose pas à votre décision. Sur son ordre, on vous apporte quelques provisions, baies, rayons de miel sauvage, fruits secs et fromage et l'on remplit votre gourde. Vous remerciez chaleureusement les prêtres en prenant place dans la nacelle. Dans un grincement de poulies, cette dernière descend lentement et, une fois au sol, vous reprenez votre route, agitant la main pour un dernier au-revoir. Une heure plus tard, la nuit est tombée, l'obscurité est désormais trop profonde pour continuer et vous faites halte, en un lieu abrité. Votre feu allumé, vous vous asseyez, étendant vos jambes avec un soupir et déballant votre nourriture.

Rendez-vous au [92](#).

330

Tenant la petite par la main, vous prenez donc la route de son village et ce dernier apparaît bientôt dans la brume mauve du crépuscule. On dirait un nid d'aigle, posé sur son promontoire... Quelques masures de pisé et de glaise, des enclos, des poules, de maigres chèvres... Un chien efflanqué vous accueille en jappant bruyamment et les gens s'attroupent bientôt autour de vous. Si les Osamans vivaient simplement, ils ne manqueraient de rien, ce qui ne semble pas le cas ici... Les corps sont maigres, les joues creuses et les regards farouches. Des enfants mal nourris vous regardent passer, leurs grands yeux emplis de surprise, tenant la main usée par les travaux de leurs mères. Ces gens ont un physique osseux, les cheveux noirs et huileux, les yeux légèrement en amande et le teint cuivré. Les farouches Yezids... Une peuplade ancienne, dispersée en de nombreux villages perdus dans ces montagnes, se faisant la guerre pour un lopin de terre, une femme, une insulte... Bientôt, un homme se détache du groupe, la fillette se précipite vers lui et se met à lui parler en un dialecte inconnu, vous désignant du doigt. L'homme hoche la tête, un sourire sévère éclairant son visage :

- Tu es bon jeune homme. Ma fille m'a raconté comment tu es venu à son aide et je t'en remercie. Je suis Vinshko, le chef de ce village et t'offre volontiers l'hospitalité si tu le désires.

La nuit est tombée entretemps, froide et noire. Un vent aigre fait gémir et bruisser les broussailles.

Si vous acceptez l'offre qui vous est faite, rendez-vous au [167](#).

Si vous préférez votre compagnie à celle des autres, rendez-vous au [96](#).

331

Vertige des falaises, immensité... Vous faites halte, essoufflé, émerveillé par le panorama d'une beauté sauvage qui se déploie à vos pieds. A vos côtés, Mavunge semble préoccupé alors que le vent se lève. Le guerrier noir reste immobile, narines frémissantes et à l'écoute. Progressivement, son visage pâlit et il vous entraîne par le bras :

- Le Hiram, le vent qui rend fou... Viens, il faut trouver un abri.

Vous vous laissez entraîner, surpris. Très vite, le vent se renforce et siffle à travers les montagnes, faisant voler et claquer vos vêtements, ébouriffant vos cheveux. En quelques minutes, les rafales deviennent incroyablement violentes, faisant ondoyer arbres et herbes comme des flammes. Le sifflement est infernal, vous donnant mal à la tête et vous brûlant les oreilles. Mavunge finit par trouver une anfractuosité et vous y pousse avant de vous rejoindre. Le silence, enfin... Ce sifflement vous rendait fou. Pressant vos oreilles douloureuses et bourdonnantes, vous vous éloignez à travers la faille plongée dans la pénombre pour déboucher sur un lieu qui vous fait ouvrir des yeux stupéfaits...

Une caverne immense et circulaire, s'élevant sur une grande hauteur, comme une cheminée gigantesque, baignée d'un écarlate sombre. L'impression d'être au fond d'un puits... Et les murs... Entièrement alvéolés, comme une ruche immense... Des dizaines et dizaines d'alvéoles, dessinant comme les écailles d'un serpent et obturées par ce qui semble être des parois de verre opaque... Au centre de la caverne, sur un support de pierre, un joyau énorme flamboie et palpite, comme un cœur rouge, baignant les parois d'une lumière fantasmagorique et étrange... A vos côtés, Mavunge frissonne :

- L'Akadha, la nécropole des hommes-vers. Nous aurions mieux fait de nous trancher la gorge plutôt que de trouver refuge ici.

Devant votre regard interrogateur, votre compagnon reprend :

- Les hommes-vers sont ici depuis des siècles, ce sont eux qui ont, en grande partie, modelé ce paysage, creusant galeries et tunnels à travers la roche. Ils vivent dans un monde souterrain, plongé dans d'éternelles ténèbres. Quand la race mystérieuse qui a bâti Méroé et Eshatta autrefois s'est aventurée dans ces montagnes pour y trouver le marbre, l'onyx, le jaspé et la pierre, elle s'est heurtée aux hommes-vers. Ces derniers n'ont pas été vaincus mais repoussés avant d'être endormis par de puissants charmes magiques. Ils ont alors été regroupés dans cette caverne, sous la garde de ce joyau. Les hommes-vers sont fils des ténèbres, c'est la lumière de cette pierre qui les maintient en sommeil ici.

Abasourdi, vous faites quelques pas, levant la tête et regardant autour de vous. Vous ne pouvez détacher votre regard de ces alvéoles tapissant les parois, baignées par cette lumière rouge et fantastique, pulsante.

Et un frisson vous parcourt à l'idée de ce qu'elles contiennent...

- En somme, dites-vous, ceci est un tombeau.

- Et ce sera également le tien...

Surpris, Mavunge et vous vous retournez.

Rendez-vous au [272](#).

332

Bien que concentré, vous ne pouvez éviter de faire déraiper quelques cailloux sous vos pas dans la nuit noire. La sentinelle se retourne d'un mouvement vif et un sourire mauvais éclaire son visage à votre vue. L'instant suivant, l'homme passe à l'attaque.

Cet adversaire dispose de 19 points de vie et frappe avec un minimum de 5. Sa lance n'inflige que + 1 point de blessure supplémentaire mais son épais pourpoint de cuir de rhinocéros lui permet de retrancher 2 points de blessure.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [258](#).

333

Vous parvenez à saisir votre arme et frappez, dans un large revers. La tête de la créature vole dans une pluie de sang, l'étau de ses anneaux se relâche et vous tombez lourdement au sol, vous meurtrissant coudes et genoux. Vous vous redressez, étourdi, pour voir Mavunge transpercer un autre homme-ver de sa sagaie, la large lame ressortant en vibrant entre les omoplates :

- Fous le camp, vite !

En proie à la panique, vous vous agglutinez avec les autres à l'entrée de la caverne. Non loin, Shingane gît sur le sol, mort, du sang coulant de son nez et de ses oreilles. Malgré la bousculade, vous parvenez à quitter cette scène de démence, vous retrouvant à l'extérieur, clignant des yeux sous le soleil. Derrière vous, les hommes-vers ne se lancent pas à votre poursuite : rapidement, ils s'enfouissent et disparaissent dans le sol, libres, laissant derrière eux des ouvertures béantes, des murs éclaboussés de sang et un amas de corps brisés. Les rares survivants se sont égaillés et doivent courir encore. Tremblant, au bord de la nausée, vous vous appuyez à un rocher pour ne pas tomber et il vous faut un long moment pour vous reprendre. Vous êtes bientôt rejoint par Mavunge, aussi remué que vous. Les dieux soient loués, il a réussi à s'en sortir. Vous vous remettez tous deux en route d'un pas hésitant pour ne vous arrêter qu'à la nuit tombée. Épuisé, vous restez assis à contempler les flammes en silence, jusqu'à ce qu'un mouvement furtif vous fasse sursauter...

Rendez-vous au [8](#).

334

Serrant les dents, vous vous remettez en route, continuant à longer le ravin en espérant bien trouver un moyen de le franchir. Mais le quart d'une heure plus tard, vous vous arrêtez, ployé en avant, une main sur le ventre, le front ruisselant de sueur. Impossible de continuer, un tisonnier chauffé à blanc vous déchire

les entrailles. Appuyé à un rocher, vous tentez de contrôler les vagues de douleur, respirant profondément, tandis que le paysage semble danser devant vos yeux.

Si vous avez réussi l'épreuve d'Akram, rendez-vous au [74](#).

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de volonté, rendez-vous au [194](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total de volonté, rendez-vous au [155](#).

335

- Tu me sembles honnête et tu es venu à notre aide. Et tu ferais un bon médecin... Qui es-tu donc ?

- Je me nomme Taïta. Je suis scribe, Maître des Ecritures et des Caractères, au service du seigneur Omoro d'Eshatta.

Votre interlocuteur s'arrête en voyant votre air stupéfait :

- Hé bien mon garçon, qu'y a-t-il ? On dirait que tu as vu un fantôme...

N'osant croire ce que vous venez d'entendre, vous racontez rapidement votre histoire au petit scribe et ses yeux s'arrondissent de surprise.

- En vérité ! Je devrais me formaliser de ta réaction lors de notre rencontre tantôt mais si tu as à faire avec mon maître, je me dois de t'aider. J'étais ici afin de recopier pour lui les dessins peints sur ces murs et m'apprêtais à rentrer à Eshatta. Je serai donc ton guide désormais.

Vous n'avez pas le temps de vous étonner car Enoshk enchaîne aussitôt :

- Et moi, je fais route avec vous. Vous me plaisez amis et nous devrions nous entendre je pense.

- Nous allons faire une drôle d'équipe à nous quatre... glousse l'Inbuti avec un sourire.

La moitié d'une heure plus tard, vous débouchez à l'air libre, de l'autre côté des Montagnes Rouges.

Devant vous, l'Alshaya reprend à travers un paysage de basses collines fumantes après la pluie, une pluie violente qui fait remonter le parfum des euphorbes et des caféiers. Taïta vous assure que vous n'êtes plus très loin d'Eshatta. La journée qui suit passe vite, vos compagnons se révélant agréables, amicaux et pour la première fois, un certain optimisme vous étreint. Seule inquiétude, cette fatigue qui vous étreint, cette douleur sourde au ventre... Ce soir là, enveloppé dans votre couverture, vous regardez Taïta qui écrit, inlassablement.

- Comment s'appelle ta panthère ?

Vous jetez un regard surpris à votre compagnon qui vous désigne du menton le fauve sagement couché à vos côtés.

- Tu ne lui as pas donné de nom ? Quelle faute ! Il faut nommer les choses et les êtres, ne pas ignorer le pouvoir des mots. Comment exprimer ce que tu ressens si tu ne peux le nommer ? Il faut lui donner un nom.

Un peu interloqué, vous caressez distraitement l'animal en l'observant puis un sourire vous vient lentement.

- Suarra, dites-vous. Cela veut dire panthère dans ma langue natale. Oui, je la nomme Suarra. Hein ma belle, cela te convient ?

La panthère vous observe en silence et feule doucement. Enoshk a un rire :

- Cela semble lui aller dirait-on.

Taïta hoche la tête avec satisfaction tout en commençant à ranger stylets et pinceaux dans ses étuis.

- Alors, c'est dit. Suarra. Il faut dormir maintenant.

Rendez-vous au [55](#).

336

Il vous faut peu de temps pour trouver une anfractuosité où vous blottir, assez loin du campement des esclavagistes. Fatigué, vous vous installez du mieux que vous pouvez pour dormir. Votre panthère pose sa

tête contre votre cuisse et vous lui passez un bras affectueux autour du cou, rassuré par sa présence. Vous ne tardez pas à vous endormir, le regard perdu sur ce monde souterrain et étrange, bercé par le chuintement de la pluie au-dehors...

Le grognement de votre compagne vous réveille et vous vous redressez, les yeux collés de sommeil. L'obscurité a envahi les galeries et dans la pénombre, votre panthère feule et frémit, nerveuse. Au même moment, des bruits vous parviennent, des éclats de voix, des cris... Le martèlement d'une course précipitée, l'éclat de torches... Alors que vous vous levez, vous voyez soudain une silhouette imposante jaillir dans la galerie où vous vous trouvez et courir vers vous. Enoshk ! Eclaboussé de sang, une dague au poing, blessé, il court, poursuivi par ceux auxquels il vient d'échapper. Arrivé à votre hauteur, le géant trébuche avec un juron et tombe lourdement. Au même moment, ses poursuivants apparaissent, brandissant torches, sabres et poignards. Avant que vous ayez pu réagir, votre panthère bondit et un homme bascule en hurlant, son cri se brisant net sur un craquement de vertèbres et une éclaboussure de sang. L'instant suivant, le géant frappe, ouvrant le ventre d'un autre de son poignard dans une déchirure sanglante. Vous avez juste le temps de dégainer pour contrer l'attaque d'un des poursuivants. Votre adversaire frappe avec un 5 minimum, étant un guerrier éprouvé et son sabre inflige + 2 points de blessure supplémentaires. Doté de 19 points de vie, il attaque le premier. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [127](#).

337

Plaquant Suarra contre vous, vous serrez les dents, fouetté, flagellé par les éléments déchaînés. C'est comme si une force invisible tentait de vous tirer vers le vide, de vous arracher à la montagne pour vous aspirer et engloutir. Quelques instants plus tard, la silhouette d'Enoshk émerge des trombes fumantes, tenant sous le bras un Taïta livide, les yeux dilatés d'horreur et qui s'est vomi dessus. Blottis tous les quatre derrière le rocher, vous vous sentez irrésistiblement céder, la roche mouillée et la terre spongieuse glissant sous vos pieds et doigts... Vous finissez par lâcher prise et dévalez la pente en hurlant, emportés par le tourbillon furieux. Tout se confond en un maelstrom de boue, de glaise et d'eau et vous perdez connaissance.

Rendez-vous au [390](#).

338

Auro... Malgré votre jeune âge, vous avez entendu parler de lui. Qui n'a pas entendu parler d'Auro le détrousseur, le pillard aux mains rouges, le voleur d'enfants ? Son nom est prononcé avec gêne autant que respect dans tous les bouges où se retrouvent voleurs et malfrats de par le monde. Auro l'insolent, le débauché. On dit de lui qu'il a la beauté du diable, la rage au corps et l'âme vile, habitué d'orgies sordides. Votre hôte reprend :

- Il vient désormais une fois par saison avec sa bande et nous demande livres et ouvrages précieux sans compter nourriture et autres, sous menace de piller et brûler notre maison. Nous avons vu votre arrivée par le globe doré aussi, j'irai droit au but : vous êtes visiblement des guerriers endurcis, accepteriez-vous de combattre pour nous ?

- A trois contre une centaine ? relève Taïta.

Le vieil homme a un sourire et un geste apaisant de sa main veinée de bleu :

- Nous ne sommes pas seuls. De nombreux villageois des collines se sont réfugiés ici, des victimes des pillards d'Auro. Ces hommes ont vu leurs villages incendiés, leurs femmes et filles violées ou emmenées comme esclaves, ils ont tout perdu. Ils sont maigres et désespérés mais féroces comme des fauves. Ils n'ont que des bâtons, des faux et des couteaux mais ils ont la haine au cœur et la vengeance les anime. Il

ne leur manque qu'un meneur, un chef pour les guider. Auro revient demain pour exiger son tribut. Acceptez-vous de nous aider à nous défaire de lui ? Notre gratitude vous serait acquise et nous pourrions même vous faire profiter de notre savoir pour vous aider dans la suite de votre quête. Vous restez silencieux, caressant doucement Suarra allongée à côté de vous. Jetant un regard interrogateur à vos deux compagnons, vous comprenez qu'ils s'en remettront à votre décision. Si vous acceptez de venir en aide au monastère, rendez-vous au [150](#). Si vous jugez cette proposition trop incertaine et préférez refuser, rendez-vous au [103](#).

339

Les trois herbivores vous regardent les rejoindre d'un œil d'abord curieux, puis vite inquiet. Lorsque, jurant et suant, vous parvenez à leur hauteur, le dos courbaturé, les gracieux animaux détalent avec une grâce et une agilité insolentes, semblant danser entre les rochers. L'arbuste vous est inconnu et ses racines doivent être profondes pour trouver de l'eau. Soumis au soleil et au vent brûlants, ses branches griffant le ciel, il offre néanmoins une importante floraison de petites baies jaunes et odorantes, de forme ovale, plutôt charnues. Les trois gourmandes en ont laissé une pleine poignée, vous pouvez les prendre avec vous si vous le voulez. En attendant, la nuit approche et il est temps de regagner le pont afin de poursuivre votre route. Avec un soupir, vous faites donc le chemin parcouru en sens inverse et finissez par rejoindre l'ouvrage tendu au-dessus du gouffre. Rendez-vous au [219](#).

340

Lorsque vous vous remettez en route un peu plus tard, Vinshko et les siens vous souhaitent bon voyage. Ils semblent tous là, regroupés et agitant la main en signe d'au revoir, ce qui fait monter en vous une puissante vague de nostalgie. Il n'y a pas si longtemps, c'étaient les vôtres qui vous saluaient ainsi tandis que vous vous éloigniez, le cœur emplí de fierté... Agitant la main mais serrant les dents, vous quittez les abords du village et reprenez votre long périple... La piste se fait étroite, le terrain de plus en plus difficile et votre progression s'en trouve ralentie. Enfant du désert, vous êtes déconcerté par ce relief chaotique parsemé de gorges et de ravines, cerné de falaises abruptes, si rapprochées qu'elles ne laissent voir qu'une étroite frange de ciel bleu, tout là-haut. Ici et là, quelques singes perchés sur les hauteurs vous observent et semblent vous narguer. Essoufflé, vous faites halte et vous asseyez sur un rocher, en proie au découragement : parviendrez-vous jamais à atteindre cette maudite cité ? Pour la première fois depuis longtemps, la solitude vous pèse. Les Bektis vivent en communauté, formant des clans soudés où tout le monde se connaît, où tout le monde est lié par le sang ou le devoir. Ici, vous êtes loin de tout et seul. Seul avec la mort... La mort chevillée au corps, blottie là, tout près de votre épaule, attendant son heure... Si vous avez observé un corps inconnu dans la maison de Vinshko, rendez-vous au [309](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [400](#).

341

Gravissant les quelques marches, vous faites le tour du bâtiment, envahi par une sensation désagréable : alors qu'elle est exposée aux vents, aux pluies et aux feux du soleil, la construction, visiblement ancienne, ne montre aucune altération, aucune usure. Vous poussez, méfiant, les épais battants de bois incrustés d'ivoire et entrez. Pénombre mauve, silence absolu, parfum d'éternité. Vos yeux s'habituant à la pénombre, vous discernez des lampes de bronze suspendues au plafond par des chaînettes et emplies d'huile. Détail qui accroît votre méfiance : la présence d'huile dans les lampes indique clairement que ce lieu est entretenu... Prenant le nécessaire dans votre besace, vous allumez une des lampes et la détachez pour la brandir devant vous. Dieux ! Vous reculez, effrayé : un homme vous observe depuis une estrade où il est assis sur un trône de pierre rouge. Grand et mince, la musculature nerveuse, il est assis, immobile et majestueux, enveloppé d'une ample robe rouge aux motifs géométriques, les pieds chaussés de sandales. Et il est mort, vous vous en rendez rapidement compte. C'est une momie que vous avez devant vous, ou plutôt un corps magnifiquement embaumé avec un art, un savoir-faire oublié. Fasciné, vous laissez votre regard errer sur l'inconnu : quels artifices ont ainsi préservé cet homme des outrages du temps ? Exceptée la pâleur de la mort, le corps est intact, la chair ferme et les contours pleins, le visage semble endormi plutôt que mort, on dirait que les yeux bordés de longs cils vont s'ouvrir... Ce qui vous inquiète, c'est que les vêtements, les parures et les sandales sont intacts également, ce qui renforce votre idée que l'endroit est entretenu. Mais par qui ? Vous scrutez la pénombre, mal à l'aise, l'esprit assailli de toutes les superstitions des Bektis sur les esprits et fantômes venant hanter les vivants. La nuit est bien avancée maintenant, froide et noire. Un vent mordant s'est levé et souffle sur les hauteurs, sifflant entre les pics et les falaises.

Si vous voulez rester ici pour la nuit, rendez-vous au [417](#).

Si vous préférez quitter ces lieux et bivouaquer à l'extérieur, rendez-vous au [327](#).

342

Vous plongez en vous-même, puisant dans vos forces les plus secrètes. Impression fantastique et horrible de flotter dans un tunnel de chair rouge et vibrante, pulsante, traversé d'ondes de douleurs... Votre esprit ne fait plus qu'un avec celui de Suarra, vous ressentez la plaie profonde comme si elle était vôtre, vous ressentez les pulsations du cœur de la panthère comme s'il s'agissait du vôtre, sa respiration difficile devient la vôtre... Le mal ! Il est là, pieuvre monstrueuse dont les filaments noirs et souillés se répandent, flottant dans votre direction, s'enroulant autour de vous. Contact révoltant, impur... Vous tenez bon et en saisissez une pleine poignée, tirant de toutes vos forces. Mais les horribles tentacules noirs vous submergent, vous ressentez la douleur, votre cœur qui ralentit en même temps que celui de Suarra... La fièvre vous brûle, vous consume, les parois rouges gonflent et palpitent, se referment sur vous... Sensation atroce d'oppression, de suffocation comme si vos poumons ne parvenaient plus à se déplier, se gonfler et s'emplir d'air... Les noirs filaments vous enveloppent entièrement, comme les bandelettes d'une momie, votre cœur ralentit encore, ses battements se font de plus en plus lents, les ténèbres vous submergent... Couleurs, sons et sensations s'atténuent et disparaissent, vous laissant sans force puis c'est le noir. Votre cœur s'est arrêté au même instant que celui de Suarra, vous réunissant tous deux dans la mort.

Votre aventure s'achève ici.

343

Derrière vous, le géant semble reprendre souffle et, à votre stupeur, Suarra se contente de ronronner doucement quand il lui caresse spontanément la tête.

- Tu n'étais pas attendu l'ami, déclare Taïta. Tu es un Géant des Collines, n'est-ce pas ?

- Oui, j'ai pour nom Enoshk.

Un Géant des Collines... Une race quasiment disparue vivant dans des campements de peaux et de cuir, vivant de chasse et de pêche, très loin au nord, s'attaquant parfois aux colons civilisés osant empiéter sur leur territoire. On dit qu'ils ne sont plus que quelques-uns de par le monde, bien que leur espèce vive très longtemps. Mais vous n'auriez jamais pensé en découvrir un représentant si loin au sud. Il semble amical, continuant à jouer avec Suarra comme avec un chat, vous faisant ressentir le vif aiguillon de la jalousie.

- J'ai conscience de vous avoir mis dans l'embarras poursuit-il. Ces chiens m'ont capturé alors que je dormais, ivre de vin, par une nuit sans lune. J'en ai tué plusieurs mais ils étaient trop nombreux et ont réussi à me maîtriser. Sans doute voulaient-ils me vendre à un directeur de mine ou un cirque ambulante. Cette nuit, j'ai réussi à rompre mes liens et m'enfuir mais je n'ai guère de souffle et ils n'ont pas tardé à me rejoindre. Je vous ai fait des ennemis dirait-on...

Taïta crache avec mépris :

- Ils sont les ennemis de tous. Ces chiens d'Anaptis vendraient leur mère pour quelques pièces de bronze. Mais que fais-tu si loin de chez toi ?

- J'ai quitté depuis longtemps mes frères de race. Je ne pouvais me faire à l'idée de leur vie monotone, enlisée dans l'ennui, chaque jour semblable au précédent et au suivant. Alors, un jour, je suis parti et ils n'ont pas cherché à me retenir en vérité. Ils ne m'ont jamais vraiment compris. Mais peu m'importe : je vais à ma guise, sans but précis, vivant intensément chaque jour, sans me poser de questions. J'ai entendu parler de Méroé la Cité Sauvage des Royaumes Noirs et étais en route pour la voir.

Sur ces paroles, le géant se lève et vous déglutissez en voyant se déployer sa masse impressionnante sous les étoiles.

- Mais à présent, je suis votre route. J'ignore où vous allez et pourquoi mais je vous accompagne, c'est le moins que je puisse faire.

Rendez-vous au [144](#).

344

Vous continuez à courir mais vos poursuivants, guidés par leur instinct animal, ne perdent pas votre trace. Bientôt, ils se déploient autour de vous en demi-cercle et se rabattent silencieusement pour vous couper la route, tel un groupe de lionnes en chasse. Leurs yeux brillent dans la nuit, ils se déplacent sans bruit, froissant à peine les herbes hautes sur leur passage, ils vous ont rejoint... S'ensuit un bref combat, âpre et sanglant, où le nombre finit rapidement par l'emporter. Blessé, meurtri, vous êtes fatalement maîtrisé, n'ayant que la farouche satisfaction de laisser trois corps étendus sur la piste. Alors que l'on vous entraîne, le jeune Avar avec qui parlait votre victime tantôt se rue sur vous avec un rugissement de haine, poignard en main. Mais il est brutalement repoussé par Kessali, le jumeau du chef décédé. Le jeune Avar, écumant de fureur, foudroie son aîné du regard, les mains s'ouvrant et se refermant en une envie de meurtre mal réfrénée. Kessali n'en a cure visiblement et donne un ordre sec. Entravé et malmené, sous les coups et la menace permanente des sagaies et des coutelas, vous êtes entraîné vers le campement à la lueur des torches...

Rendez-vous au [152](#).

345

Ce n'est qu'au lever du jour que vous vous accordez enfin un moment de repos, certain cette fois d'être hors de portée des marchands d'esclaves. Enoshk suggère de prendre le premier tour de garde et vous vous endormez rapidement, épuisé mais rassuré par la silhouette vigilante du géant qui se découpe sur le jour naissant. Le réveil est difficile, votre ventre est douloureux et vous avez du mal à respirer. Voilà

longtemps que vous n'avez plus eu de crise et vous redoutez que la prochaine ne soit fatale. Et vous êtes de plus en plus fatigué...

- Tout va bien ? demande Taïta, vous jetant un regard inquiet.

Devant votre sourire crispé, l'Inbuti vous prend la main.

- Tiens bon mon ami. Nous serons bientôt à Eshatta.

Effectivement, la dernière partie de votre voyage s'amorce. Avant de reprendre votre route, il vous faut définir votre itinéraire car à partir d'ici, l'Alshaya se divise en deux tracés.

Vous pouvez poursuivre à travers les hauts plateaux, chemin court et direct mais accidenté et au relief tourmenté, battu par les vents. Dans ce cas, rendez-vous au [275](#).

Vous pouvez également traverser le «désert qui murmure», une zone désertique ponctuée d'oasis qui contourne la région des hauts plateaux par le sud. Si tel est votre choix, rendez-vous au [10](#).

346

Vos talents vous permettent de bientôt trouver une anfractuosit   o   vous abriter. Ou les dieux de vos p  res veillent-ils toujours sur vous ? Ils vous semblent tellement loin aujourd'hui... Mais l'heure n'est pas aux consid  rations religieuses : vous vous blottissez dans la crevasse, enfin au sec, pour reprendre souffle avant d'  ter votre tunique d  tremp  e. L'orage se d  cha  ne    la lueur spectrale des   clairs, d  coupant le relief tourment   avec une nettet   saisissante. La pluie cr  pite sur la roche, de l'eau ruisselle dans votre abri mais sans vous menacer. Vous reculez, impressionn  ,   bloui par la violence des   clairs.

Progressivement, la col  re du ciel s'  loigne mais il continue    pleuvoir une bonne partie de la journ  e, une pluie fine, obstin  e et froide. Il est tard et un jour blafard d  cline lorsqu'elle cesse enfin. Vos v  tements sont secs maintenant et vous regardez autour de vous, frissonnant sous l'humidit   : puisque vous   tes    l'abri et que la nuit va tomber, autant rester ici... Il vous faut du temps pour r  ussir    faire du feu mais vous y parvenez et, avec un soupir, vous vous installez du mieux que vous pouvez, entre deux   ternuements.

Rendez-vous au [92](#).

347

Votre attaque prend les deux montagnards par surprise. Le premier tombe sous l'assaut de votre panth  re sans vraiment avoir compris ce qui lui arrivait, son cri bris   net dans un craquement sinistre quand le fauve lui saute    la gorge. Son camarade chancelle sous votre premier coup mais se reprend et d  gaine son poignard d'obsidienne, les yeux emplis de rage.

Ce Yezid a besoin de faire un 6 minimum pour vous atteindre. Il ne b  n  ficie d'aucune protection, sa lame inflige + 1point de blessure suppl  mentaire et il dispose de 13 points de vie.

Si vous   tes vainqueur, rendez-vous au [108](#).

348

Le vieil homme vous tend un flacon empli d'un liquide   pais et s  veux, de couleur verd  tre qui, au

premier abord, n'inspire guère confiance.

- Ceci est la sève de l'arbre Egbo, l'arbre de vie de Shamanka, celui dont le sang donne la vie. Nous y avons mêlé des extraits de plantes curatives qui renforceront son action. C'est pour toi.

Vous remerciez avec chaleur le grand prêtre avant de rejoindre votre chambre pour y récupérer vos affaires.

La sève de l'arbre Egbo ne vous sauvera pas du Jusquian qui coule en vos veines mais elle vous permettra de récupérer 6 points de vie lorsque vous l'absorberez. Vous ne disposez que d'une seule dose que vous pourrez absorber quand vous le voudrez, sauf au court d'un combat.

Une heure plus tard, reposés, vous voilà reprenant votre route, saluant de la main les prêtres massés là-haut sur les murs et agitant les bras, vous souhaitant bon voyage. Les braves religieux vous ont fourni eau et vivres en quantité mais vous n'en restez pas moins inquiet : au fil des heures, vous vous sentez de plus en plus mal, le ventre crispé et douloureux.

- Courage jeune Bekti, Eshatta est toute proche, vous encourage Taïta.

Et effectivement, une heure plus tard, vous ouvrez de grands yeux...

Rendez-vous au [202](#).

349

Malgré vos protestations, Taïta fouille dans votre sacoche, décidé à vous administrer une dose de vos poudres. C'est alors qu'étonné, il en ressort la poignée de baies cueillies quelques jours plus tôt et vous demande où vous les avez trouvées.

- Les dieux de ton désert natal ne t'ont pas oublié mon garçon, déclare le pygmée suite à votre réponse. Ces baies sont utilisés par les Yezids depuis longtemps pour soigner rhumes et refroidissements, elles font tomber la fièvre, libèrent le nez et la tête de leurs humeurs.

Suivant les conseils de votre compagnon, vous mangez dont ces baies au goût acidulé et tentez par la suite de vous reposer. Le reste de la nuit est confus, traversé de périodes de veille et de sommeil hanté de cauchemars provoqués par la fièvre mais au matin, cette dernière est tombée et vous n'avez plus l'impression d'avoir la tête dans un étou. Vous laissez passer la matinée dans une semi-torpeur, veillé par vos compagnons, Suarra lovée contre vous. En milieu d'après-midi, vous estimez pouvoir reprendre la route, bien qu'encore fébrile et frissonnant. A pas prudents, vous quittez la cité funéraire luisante d'humidité, plongée dans ses rêves mystérieux et séculaires.

Rendez-vous au [262](#).

350

Le vieil Esseb comprend votre hâte et vous souhaite bonne route, assurant qu'il priera pour vous. Vous remerciez chaleureusement les prêtres en prenant place dans la nacelle. Dans un grincement de poulies, cette dernière descend lentement et, une fois au sol, vous reprenez votre périple, agitant la main pour un dernier au revoir.

La journée qui suit se déroule sans incidents. L'Alshaya reste visible entre les rocs rouges, les broussailles et les pentes piquetées de cactus. Alors que le soleil monte à son zénith, vous faites halte près d'une source qui se perd dans l'ombre bleue d'une ravine bordée de ronces. Pendant que vous remplissez votre gourde, un lézard dévale, avalé par l'ombre. Plus tard dans l'après-midi, vous vous arrêtez à nouveau, essoufflé, pour contempler le vol d'un rapace, tout là-haut entre les pics. Jamais vous n'auriez pensé qu'un tel monde existait, jamais surtout vous n'auriez pensé y inscrire la trace de vos pas... Votre

émerveillement serait complet sans cette fatigue et cette douleur lancinante, là, au ventre, comme un rappel... Bientôt, le soir tombe et l'obscurité s'étend sur les sommets aux formes fantastiques. Avec un soupir, vous vous installez du mieux que vous pouvez pour la nuit.
Rendez-vous au [92](#).

351

Vous parvenez, non sans difficultés, à vous hisser dans les branches entremêlées et épaisses, plus ou moins à l'abri. Essoufflé, vous vous accroupissez et regardez autour de vous : l'orage semble diminuer d'intensité, les masses nuageuses s'évacuent rapidement vers l'est. La brousse détrempée s'étend à perte de vue, morne et grise. Frissonnant, trempé, vous claquez des dents, vous retenant pour ne pas éternuer. C'est alors que la sensation d'un péril imminent vous met en alerte... Vous retournant, vous vous figez et votre langue se colle à votre palais : un serpent noir, épais, les écailles luisantes, se laisse tomber des branches supérieures avant de dérouler ses anneaux, fixant ses yeux verts et sans paupières sur vous. Même un Bektî a entendu parler de l'Ambti, le serpent des arbres, seul parmi ses congénères à pouvoir monter aux arbres pour y surprendre oiseaux et singes. Nul doute que celui qui ondule maintenant vers vous n'est venu ici que pour s'abriter de l'orage. Vous reculez lentement, très lentement, le cœur battant douloureusement entre vos côtes... Le venin de l'Ambti est mortel, vous le savez...
Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [224](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [439](#).

352

Mort. Il est mort, enfin. Vous restez là, haletant, fixant ces yeux encore ouverts mais qui ne voient plus rien. La réalité, cependant, vous revient vite : toute la tente est en feu, devenue rouge caverne. Des corps sont étendus au sol, la chaleur devient suffocante, le grondement du feu assourdissant. Toussant, les yeux rougis, vous tentez de quitter les lieux au plus vite. Les grands piquets de bois sont en train de céder, certains s'affaissent, craquent et se fendent, dans un tourbillon d'étincelles... Un coussin sur la tête, vous louvoyez entre les débris enflammés qui tombent du plafond, les pans de toiles embrasés qui se détachent et retombent comme de grandes voiles... Tout se confond et se mêle dans l'éclat rose, rouge et orange, un éclat de fournaise qui rend avec une précision étonnante le moindre contour, le moindre profil...
L'extérieur, enfin ! Titubant, toussant violemment, vous vous éloignez dans l'obscurité. Derrière vous, le vaste pavillon n'est plus qu'une vasque de feu illuminant la nuit d'une lueur fantastique. Les Avars font la chaîne depuis la rivière, se passant des seaux emplis d'eau, leurs silhouettes se découpant sur ce ciel couleur d'Enfer. Ils se sont repris, ont surmonté leur peur et retrouvé un minimum de discipline. Il ne faut pas rester là. Tout près, des chevaux s'agitent, effrayés, dans leur enclos.
Si vous voulez voler un cheval pour vous enfuir, rendez-vous au [419](#).
Si vous préférez courir à travers la brousse, rendez-vous au [280](#).

353

Vous partez en arrière, mains sur le crâne, le cerveau comme traversé par une lame chauffée à blanc,

avant de tomber à genoux. Votre panthère se roule au sol, battant de la queue et grognant. La jeune fille est entrée dans la grotte, la musique monte, monte, prenant une note triomphale, exprimant une raillerie obscène... Ce maudit Yezid sait que vous êtes là, il se joue de vous comme un chat avec une souris... Vos oreilles vous font mal, un voile rouge passe devant vos yeux... Un trait siffle soudain et va se ficher en vibrant dans la gorge du joueur de flûte, ce dernier ouvre des yeux dilatés de stupeur puis tombe comme un sac de grain et reste immobile. La musique s'arrête et vous éprouvez aussitôt un soulagement infini (cette épreuve vous coûte 3 points de vie). Encore sous le choc et tremblant, vous découvrez avec stupeur à l'entrée du tunnel le pygmée rencontré tantôt, son petit arc à la main. Au même moment, un hurlement d'horreur retentit dans la grotte pour se briser net. Vous vous précipitez mais le pygmée vous attrape et retient par la main :

- Non ! N'y va pas ! C'est l'antre d'un basilic, la créature qui change les hommes en pierre ! Il est trop tard, tu ne peux plus rien pour elle !

Vous jetez un regard horrifié vers l'entrée de la grotte où règne désormais le silence.

Si vous obéissez au petit homme, rendez-vous au [374](#).

Si vous allez au secours de la jeune fille, rendez-vous au [437](#).

354

Au réveil, une lumière déjà vive éclaire le monde. Vous vous déliez et étirez longuement dans une flaque de soleil avant de boire à votre gourde, manger quelques fruits séchés et reprendre votre périple. Ce dernier se poursuit sans encombre tandis que vous suivez le tracé de l'Alshaya, montant toujours à travers les hauts plateaux. Les Montagnes Rouges sont toutes proches désormais, vous avez presque l'impression de pouvoir les toucher en tendant le bras. Le paysage se fait de plus en plus accidenté, succession de gorges et de ravines bordées d'arbustes, pitons rocheux aux formes étranges et tourmentées... Mais ce qui vous inquiète, c'est ce ciel qui change rapidement : la lumière se voile, de lourds nuages sales se massent sur les falaises... Le tonnerre gronde au loin et un frisson vous parcourt : vous avez peur de l'orage, phénomène si inhabituel dans votre désert natal. Quelques minutes plus tard, la lueur d'un éclair zèbre le ciel délavé, un grondement résonne, des singes s'enfuient, effrayés... Les premières gouttes tombent puis, sans prévenir, des trombes d'eau s'abattent avec violence. Brutalement plongé dans l'obscurité, vous avancez en titubant sur la piste fumante, courbé en deux, vos vêtements vous collant à la peau. Dieux, vous n'y voyez plus rien ! Le fracas de l'orage est assourdissant, la terre fume, l'eau vous coule dans les yeux... La lumière des éclairs est d'un blanc aveuglant, l'air sent le soufre. Vous progressez à l'aveuglette, désorienté, tentant de rester le long de l'Alshaya sous les masses nuageuses irritées...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [346](#). Si le résultat est égal ou supérieur à votre total de furtivité, rendez-vous au [292](#).

355

En proie à la panique, vous vous agglutinez avec les autres à l'entrée de la caverne. Derrière vous, Mavunge pousse un hurlement, les yeux dilatés d'horreur lorsque les anneaux blanchâtres se referment sur lui, lui enfonçant les côtes, lui broyant les os. Un hurlement qui se brise net avant que son corps retombe, comme un pantin disloqué. Non loin, Shingane gît sur le sol, mort, du sang coulant de son nez et de ses oreilles. Malgré la bousculade, vous parvenez à quitter cette scène de démence, vous retrouvant à l'extérieur, clignant des yeux sous le soleil. Derrière vous, les hommes-vers ne se lancent pas à votre poursuite : rapidement, ils s'enfouissent et disparaissent dans le sol, libres, laissant derrière eux des

ouvertures béantes, des murs éclaboussés de sang et un amas de corps brisés. Les rares survivants parmi les noirs se sont égaillés et doivent courir encore. Tremblant, au bord de la nausée, vous vous appuyez à un rocher pour ne pas tomber et il vous faut un long moment pour vous reprendre. Vous vous remettez en route d'un pas lent, ébranlé par la vision des derniers instants de Mavunge (vous perdez 1 point de volonté). Vous ne vous arrêtez qu'à la nuit tombée, sans vous restaurer. Le regard hanté, frissonnant, vous restez assis à contempler les flammes en silence, jusqu'à ce qu'un mouvement furtif vous fasse sursauter...

Rendez-vous au [170](#).

356

- Tu vois quelque chose Salim ?

- Non rien. Il a dû fuir par le chemin, viens, rejoignons les autres.

Le bruit de pas décroît et vous attendez un moment, les sens aux aguets. Une fois assuré qu'il n'y a plus personne, vous longez le ravin sans faire de bruit, restant dans l'ombre de la paroi. Au bout de plusieurs minutes, il faut vous rendre à l'évidence : cette faille est bien plus longue que vous ne le pensiez, elle semble suivre tout le contour de la vallée... Au-dessus de vous, des éclats de voix vous parviennent, assourdis par la distance : on doit toujours vous chercher. Enfer ! Une impasse. Devant vous, la faille s'achève sur les montagnes. Vous regardez autour de vous avec inquiétude, cherchant un moyen de vous sortir de cet endroit. C'est alors que vous remarquez quelque chose : des os répandus au sol, une carcasse... En vous approchant, vous réalisez avec un frisson qu'il s'agit de restes humains. Un plateau où restent des déchets de viande, entourés de mouches... Une odeur fauve, animale, qui prend à la gorge... Plissant les yeux, vous apercevez dans la pénombre les contours de ce qui semble être une porte, découpée dans la paroi, sur votre droite. Il doit y avoir un animal ou une créature ici, que l'on vient nourrir en passant par cette porte. Vous laissez errer vos doigts sur le panneau de pierre mais ne détectez aucun système d'ouverture. Que faire ?

Vous pouvez vous dissimuler dans l'ombre et attendre que l'on vienne (si quelqu'un vient...) par cette mystérieuse porte. Dans ce cas, rendez-vous au [9](#).

Sinon, il ne vous reste qu'à reprendre le ravin dans l'autre sens, espérant trouver un moyen d'en sortir (rendez-vous au [72](#)).

357

Mort, il est mort. Ses yeux ouverts fixant le ciel sans le voir, le maître des hommes-lions gît dans la poussière. Vous contemplez son corps inanimé avec une sombre satisfaction avant qu'une giclée de cris ne vous ramène à la réalité : les Avars ont fui les singes lanceurs de pierres, ils contournent le bois, ils seront bientôt là. Revigoré par l'accomplissement de votre vengeance, vous fuyez à toutes jambes. Peu après retentit soudain un cri, sauvage, exprimant une douleur et une haine presque animales. Au même instant, une ombre occulte le ciel, vous levez la tête et un sourire éclaire votre visage en voyant l'homme-vautour descendre vers vous en planant. Vous lui tendez les bras et il vous enlève tandis qu'un tambour invisible résonne au loin.

Sur la terrasse où il est assis en train de lire, Taïta lève la tête vers Suarra qui grogne et se met à tourner en rond, soudain toute excitée.

- Hé bien ma beauté, que t'arrive-t-il ?

- On dirait qu'elle a senti quelque chose, murmure Enosk, assis en tailleur sur un large coussin et occupé à polir son arme. Par les sombres dieux de ma race, regarde là-haut !

Quelques instants plus tard, l'homme-oiseau vous dépose sur le sol de pierre rose avant de reprendre son

envol et de disparaître vers les nuées, guide étrange et silencieux repartant vers les contrées mystérieuses qui l'ont vu naître.

- Hé bien, ça c'est une entrée ! plaisante Enoshk tandis qu'agenouillé, vous serrez Suarra dans vos bras, frottant le dos de la panthère qui vous lèche le visage sans répit de sa langue râpeuse. Pendant ce temps, Taïta court prévenir son maître de votre retour.

Vous voilà donc revenu à bon port et l'esprit apaisé. Même si votre cœur saigne toujours à la pensée du massacre des Osamans, vous les avez vengés et leur esprit est en paix désormais. Et vous avez fait payer à Kosh les souffrances qu'il vous a infligées. Et maintenant ? Allez-vous retourner vers les vôtres alors que plus personne ne vous y attend... Vous avez désormais une maison (Omorô vous assurant que vous pouvez rester chez lui tant que vous le voudrez), des amis... Oui, vous n'êtes plus seul et le monde s'offre à vous jeune guerrier. En suivant l'Alshaya vous n'avez pas fait que suivre une voie de pierre et de sable mais un chemin bien plus intérieur. Vous avez changé et plus rien ne sera comme avant désormais, vous le savez. Une autre vie est possible, bien loin de l'avenir aux contours étriqués imposé par les règles et lois de votre peuple. Vous êtes libre maintenant. Affranchi. Ce qui sera ne dépendra que de vous. C'est ainsi que s'achève votre aventure. Félicitations !

358

Vous avez fermé les yeux à temps et vous vous détournez, courant comme un fou pour quitter cet antre de cauchemar. Votre panthère a évité elle aussi le terrible regard et vous suit aussitôt. Horrifié, obsédé par une seule idée, celle de mettre le plus de distance entre vous et cette créature, vous heurtez une des statues et tombez à terre. Au même moment vous parvient le bruit d'un trait qui traverse l'air, le sifflement irrité du reptile, la voix du pygmée...

- Vite, par ici ! Tu peux ouvrir les yeux, il s'est enfui, ne te retourne pas surtout !

Ouvrant les yeux, vous voyez le petit homme à l'entrée de la grotte, arc au poing et qui vous tend la main. Vous vous relevez et fuyez avec lui le long des galeries, suivis par votre panthère. Quelques instants plus tard, vous faites halte, au bord de la nausée, pris de tremblements. Votre compagnon jette un regard pardessus son épaule :

- Nous sommes en sécurité maintenant, il ne quitte jamais son repaire. Fou que tu es ! Ce basilic vit ici et les Montagnards le vénèrent comme un dieu, lui offrant certains des leurs en sacrifice. J'étais à ta recherche dans les galeries quand j'ai entendu cette musique maudite. Les flûtes de la folie... Elles peuvent rendre fou ou envoûter et hypnotiser leur victime. Heureusement, j'en sais trop en magie pour m'y laisser prendre. Quand je suis arrivé, je suis tombé sur ce Yezid, sans doute un prêtre ou un chamane et la jeune fille. J'ai pu te sauver mais pas elle hélas...

Vous restez silencieux, les derniers événements défilant dans votre esprit. Sans doute ce chamane faisait-il partie de la procession... Il a dû revenir en arrière, a découvert les corps des deux autres que vous avez tués... Il se sera alors lancé sur vos traces et, vous ayant découvert, il aura utilisé ses flûtes infernales pour hypnotiser la fille... Il était écrit dans le livre de sa destinée que le sacrifice aurait lieu ce soir... Un désespoir féroce vous submerge au souvenir de cette inconnue, de ce corps chaud vibrant contre le vôtre, de ce sourire confiant... Ecoeuré, vous vous tournez vers le pygmée qui vous observe en silence.

- Pourquoi me suivais-tu ?

Si vous avez fui le petit scribe, rendez-vous au [200](#).

Si vous le connaissez déjà mais avez refusé sa proposition, rendez-vous au [445](#).

359

La moitié d'une heure plus tard, vous débouchez à l'air libre, de l'autre côté des Montagnes Rouges. Devant vous, l'Alshaya reprend à travers un paysage de basses collines fumantes après la pluie, une pluie violente qui fait remonter le parfum des euphorbes et des caféiers. La journée qui suit passe vite, vos compagnons se révélant agréables et amicaux. Leur présence vous rassure et avec Taïta comme guide, vos chances sont désormais bien meilleures. Oui, pour la première fois, vous ressentez un certain optimisme. Seule inquiétude, cette fatigue inhabituelle, cette douleur sourde au ventre... Ce soir là, enveloppé dans votre couverture, vous regardez Taïta qui écrit, inlassablement.

- Comment s'appelle ta panthère ?

Vous jetez un regard surpris à votre compagnon qui vous désigne du menton le fauve sagement couché à vos côtés.

- Tu ne lui as pas donné de nom ? Quelle faute ! Il faut nommer les choses et les êtres, ne pas ignorer le pouvoir des mots. Comment exprimer ce que tu ressens, ce que tu veux dire, si tu ne peux le nommer ? Il faut lui donner un nom.

Un peu interloqué, vous caressez distraitement l'animal en l'observant puis un sourire vous vient lentement.

- Suarra, dites-vous. Cela veut dire panthère dans ma langue natale. Oui, je la nomme Suarra. Hein ma belle, cela te convient ?

La panthère vous observe en silence et feule doucement. Enoshk a un rire :

- Cela semble lui aller dirait-on.

Taïta hoche la tête avec satisfaction tout en commençant à ranger stylets et pinceaux dans ses étuis.

- Alors, c'est dit. Suarra. Il faut dormir maintenant.

Rendez-vous au [55](#).

360

Les nouveaux arrivants vous laissent sans voix... D'abord des chiens, nerveux et excités, à grand-peine tenus en laisse par des noirs aux pourpoints de feutre. Certains portent un cor de chasse en ivoire ou une sacoche en bandoulière, parfois la dépouille d'une gazelle en travers de leur épaule. Viennent ensuite des lanciers, des hommes blancs, ne ressemblant à aucun de ceux que vous avez vus jusqu'ici : grands et minces, bien bâtis, ils sont vêtus de tuniques noires ceinturées de fils d'or, les pieds chaussés de sandales de cuir rouge lacées jusqu'aux genoux. Leurs armes sont inhabituelles : lances et flèches au manche en or bagué de métal, les pointes taillées dans l'émeraude, l'opale ou autres pierres, leur bouclier gravé de symboles inconnus. Et venant après eux... Des chars de bois peints aux larges roues, tirés par de fougueux purs-sang, le harnais empanaché de plumes d'autruche. Chaque attelage est dirigé par un cocher noir tenant les rênes et à côté de chacun se trouve un homme blanc, drapé dans une sorte de toge de couleur unie, paré de colliers barbares en or, bronze et ivoire. Les pointes d'armes, les ornements et les parures étincellent au soleil, les plumes des chevaux ondoient dans la lumière, renforçant la pompe barbare de cette assemblée. Abasourdi, vous restez figé et muet devant ces inconnus, qui ne peuvent être que des hommes de Méroé la Cité Sauvage. C'est alors que l'un d'eux se penche vers vous...

Si vous avez été surpris par trois baigneurs alors que vous cherchiez à leur dérober une arme au début de votre aventure, rendez-vous au [221](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [282](#).

361

Préférant ne pas toucher ce que vous ignorez, vous abattez votre lame, tranchant plusieurs des vrilles qui se rétractent aussitôt en bruissant, aspergeant le sol d'une sève épaisse. Les feuilles qui enserraient Enoshk s'ouvrent, libérant le géant dont l'entendement revient aussitôt. Secouant la tête, la peau piquetée de points rouges et brûlants là où les feuilles l'ont touché, il pousse un cri de dégoût devant ce que la lueur de la lune vous révèle : un énorme bulbe boursouflé et violacé qui s'agite, entouré de tentacules ressemblant à de grandes feuilles déployées, moucheté de fleurs noires qui s'ouvrent et se referment, avides... Taïta s'est réveillé lui aussi et recule précipitamment :

- La plante Ayath ! Attention, ses fleurs sont narcotiques !

Un second tentacule jaillit et vient s'enrouler autour de la cheville d'Enoshk. Avec un cri de rage, le géant abat sa hache et le tranche net. D'autres jaillissent, sifflent et palpitent... Le centre du bulbe monstrueux s'ouvre comme une corolle obscène, laissant entrevoir plusieurs rangées de picots verdâtres... Vous repoussez Suarra, ses griffes et crocs étant inutiles contre un tel adversaire et venez prêter main-forte à vos compagnons.

La plante Ayath est un redoutable adversaire : elle frappe avec un 5 minimum, est dotée de 25 points de vie et sa sève corrosive occasionne + 3 points de blessure. De plus, le puissant narcotique de ses fleurs vous étourdit et vous engourdit, vous contraignant à obtenir un 7 minimum pour la toucher. Par contre, étant aidé par vos compagnons, vous lui infligerez + 5 points de blessure supplémentaire.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [111](#).

362

Alors que vous vous démenez pour vous libérer, vos poursuivants sont sur vous. L'un des gardes brandit sa lance, prêt à vous transpercer mais son chef le repousse sèchement, ordonnant de vous prendre vivant. Vous vous défendez comme un démon, rendant coup pour coup, mais en vain avec vos jambes entravées. Furieux, les sentinelles vous rouent de coups, vous laissant en piteux état (vous perdez 3 points de vie). Ayant assouvi leur colère, ils vous entravent et vous entraînent sans ménagement, titubant et la lèvre fendue. Tout se met à danser et tourner devant vos yeux et vous finissez par sombrer dans l'inconscience. Rendez-vous au [381](#).

363

Vous tendez la main à la petite, lui disant que vous allez la raccompagner à son village mais elle reste sur la défensive, soudain effrayée. Alors que vous avancez d'un pas, elle recule, visiblement apeurée, serrant son sac contre elle.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total de charisme, rendez-vous au [69](#). Si le résultat est supérieur à votre total de charisme, rendez-vous au [235](#).

364

Alors que vous vous apprêtez à soutenir l'assaut, un autre groupe surgit soudain dans la galerie... Une

partie des esclaves que vous avez libérés. A leur arrivée, il y a un bref moment de flottement puis un hurlement sauvage retentit et, telle une vague de haine et de fureur, les anciens captifs déferlent sur leurs tourmenteurs. Ces derniers, bien que mieux armés et équipés sont rapidement submergés, balayés, en un rouge massacre. A chaque esclave abattu, un autre se dresse, écumant, ivre de vengeance, les yeux fous et les mains rouges de sang. Frissonnant de dégoût, vous aidez Enoshk à se relever et l'entraînez. A une intersection, vous tombez brusquement sur un des Anaptis ayant réchappé au carnage, le regard hanté, la tunique déchirée et la bave aux lèvres. L'homme lève son sabre avec un cri incohérent mais un trait siffle soudain et va se fichier dans sa poitrine, le fauchant net. Stupéfaits, vous vous retournez pour découvrir... le pygmée rencontré tantôt !

- Par ici, venez, vite !

Après une brève hésitation, vous rejoignez votre sauveur inattendu.

Rendez-vous au [177](#).

365

Pour toute réponse, vous vous jetez en avant et frappez sans prévenir. Le chef des sentinelles s'effondre en beuglant comme un boeuf à l'agonie, le sang coulant de son visage. Mais ses compagnons se reprennent aussitôt et ripostent. Le fracas de l'acier emplît bientôt l'escalier, au milieu des jurons et du frottement des bottes, des halètements rauques des combattants. Vous parvenez à en tuer encore un avant de perdre pied, blessé au flanc. Au même moment, un de vos adversaires porte un sifflet d'os à sa bouche et donne l'alarme de quelques notes stridentes. Quelques instants plus tard, des renforts arrivent dans un bruit de pas précipités et de cris. Vous tentez de fuir, votre main poissée de sang au côté, mais une lance vient vous transpercer la cuisse, vous faisant lourdement chuter au sol. Alors que vous vous redressez, les dents serrées, la jambe engourdie, une dizaine d'autres lances viennent mettre un terme définitif à votre vie, éclaboussant de sang les rochers.

Votre aventure s'achève ici.

366

- Vas-tu bien mon garçon ?

Devant vous se tient un homme noir, drapé de rouge, le regard inquiet mais bienveillant. Et derrière lui... D'autres semblables, la peau noire et luisante, le corps mince et nerveux, drapé de grandes robes rouges. Leurs cheveux sont nattés, serrés par un diadème de perles colorées, bracelets, bagues et pendant d'oreilles en or et ivoire rehaussent leurs peintures tribales. Un grand bouclier ovale en cuir de buffle est passé à leur bras et ils sont armés d'une longue sagaie à la lame mince et mortelle. Et derrière eux, se découpant sur fond de ciel mouillé et de rocs couleur rouille... Des éléphants, vous n'avez donc pas rêvé. Une douzaine, imposants et majestueux, se suivant en file indienne le long du défilé. Très vite cependant, vous détectez quelque chose d'anormal : cette odeur de décomposition, ces mouches qui vrombissent... Ces yeux chiasseux, cette peau mitée et gercée, ces flancs creusés... Ces animaux sont malades, mourants même. L'inconnu vous aide à vous redresser et vous le remerciez, lui assurant que vous allez bien. Il vous demande qui vous êtes et vous détournez sa question en la lui retournant.

- Je suis Mavunge et nous sommes les Gardiens, serviteurs de Gandam le dieu-éléphant des premiers matins du monde. Fidèles à notre serment, nous sommes allés chercher ces animaux proches de leur fin pour les guider jusqu'au grand sanctuaire où ils reposeront aux côtés des leurs, pour toujours. Telle est notre mission, telle est notre destinée.

- Assez Mavunge, tu parles trop ! Cet étranger a surpris notre secret, nous devons nous assurer de son silence désormais.

Celui qui a parlé est plus grand que les autres, une opale orne sa narine. Mavunge se tourne vers lui, sourcils froncés :

- Quel secret Shingane ? Tout Shamanka sait que les Gardiens suivent l'Onobok pour emmener les éléphants mourants depuis des siècles. Et depuis des siècles, nul étranger n'a découvert le sanctuaire, tous ceux qui ont essayé sont morts. Ce garçon a dû fuir l'orage et il est tombé, c'est tout. Il va reprendre son chemin et nous le nôtre. Quelle menace peut-il représenter pour nous ?

Le nommé Shingane s'agite, furieux :

- Il est sur notre chemin, il nous a vus, il pourrait en informer les chasseurs d'ivoire. Regarde sa peau, son profil : il n'est pas de Shamanka. Qui nous dit qu'il n'est pas un de leurs espions ou éclaireurs ? Nous ne devons prendre aucun risque : tranchons-lui la gorge et laissons son corps aux vautours.

Vous frémissez alors qu'une discussion animée éclate dans le groupe des hommes noirs. Mavunge prend votre défense et nul besoin d'être sorcier pour deviner l'animosité entre lui et Shingane...

Le total de charisme de Mavunge est de 8. Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à ce total de charisme, rendez-vous au [122](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à son total de charisme rendez-vous au [216](#).

367

Courant de manière éperdue, vous parvenez à quitter l'oasis à temps. Derrière vous, le ciel brûle et vous souffle une chaleur de fournaise au visage. Le bulbe monstrueux se découpe dans les flammes, noirci et fumant, comme un bubon éclaté et craquelé, dégageant une odeur épouvantable.

- Par Manachan le Grand Puma, quelle est donc cette horreur ? s'exclame Enoshk.

- La plante Ayath, halète Taïta. Nul ne sait ses origines, certains parlent d'un sorcier qui régnait ici autrefois et aurait créé des semences monstrueuses pour les disperser au sein des oasis... Elle est invisible le jour et ne se développe qu'à la nuit tombée, grâce à la lune. Ses fleurs émettent un puissant narcotique qui endort ses victimes et leur ôte toute volonté. Elle s'enroule alors autour d'elles pour en absorber l'énergie vitale. J'étais profondément endormi par son parfum, vos cris m'ont réveillé heureusement. Dieux, qui aurait cru qu'une telle monstruosité se trouvait ici ? Ne restons pas là, partons au plus vite. Sans demander votre reste, vous vous éloignez rapidement. L'aube purificatrice n'est pas loin, étendant ses rayons sur le monde et peu après, vous ouvrez de grands yeux devant le spectacle qui s'offre à vous... Rendez-vous au [202](#).

368

- Maudit chien ! Je ne sais qui tu es mais tu vas payer pour tous les autres !

L'instant d'après, le chef des pillards passe à l'attaque et vous réalisez vite qu'il est redoutable adversaire. Auro est aussi souple et vif qu'un chat, comme il sied au maître des voleurs : il frappe donc avec un 4 minimum. Son sabre inflige + 3 points de blessure supplémentaires et il dispose de 17 points de vie. Son corselet d'écaillés lui permet de retrancher 2 points de blessure mais, usé et lacéré par la bataille, il cédera et deviendra inutile au bout de deux assauts. Auro attaque le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [210](#).

369

Titubant de fatigue, harassé, vous jetez un œil derrière vous, embrassant du regard la savane. Ils sont là... Depuis des heures ils vous traquent. Ces salauds jouent avec vous... Deux des leurs gisent sur la piste, déjà dévorés par les fourmis dans une mare de sang caillé mais les autres n'ont pas abandonné. Vous avez ôté vos bottes pour mieux courir et avez les pieds en sang. Devant vous, la brousse déploie sa vaste étendue d'herbes jaunes, les pointes prenant des nuances argent sous le soleil ardent. Un peu plus loin sur votre droite se profile un bois d'acacias.

Allez-vous vous y abriter ? Dans ce cas, rendez-vous au [324](#).

Si vous préférez poursuivre, rendez-vous au [448](#).

370

Le relief se fait de plus en plus accidenté au fil de votre progression, ralentissant cette dernière. Autour de vous, le paysage est plus rude, plus farouche et le silence des origines semble peser sur ces falaises immenses vibrant dans la lumière. Le tracé de l'Alshaya devient plus chaotique, les larges dalles de pierre sombre sont régulièrement brisées par endroits. Bientôt, vous faites halte pour vous reposer et regardez autour de vous avec étonnement : le paysage se dégage enfin et vous discernez un peu plus loin un pont de corde qui semble enjamber un ravin. Au-delà, la route se poursuit à travers les hauts plateaux. Arrivé au niveau du pont, un frisson vous parcourt : le ravin est en fait une véritable faille, large et profonde, une déchirure s'étirant aussi loin que porte la vue de chaque côté. Quant au pont, c'est une suite de planchettes de bois maintenues par un réseau de cordages et de fibres tressés, qui se balance en grinçant dans l'air frais du soir. Le jour décline, une lumière rouge rase le sol, la nuit ne va pas tarder. Au-delà, sur l'autre versant, l'Alshaya se poursuit à travers de maigres touffes d'herbes piquetées d'euphorbes et de buissons d'encens. Ce pont est-il fiable ? Vous doutez qu'il ait été mis en place par ceux qui ont construit l'Alshaya autrefois. Sans doute un séisme a-t-il creusé cette faille il y a des siècles et le pont aura été installé par une tribu Yezid, les farouches primitifs des montagnes qui vivent par ici. Vous jetez un regard méfiant à cet ouvrage, sans doute brûlé par le soleil, trempé par les pluies, battu par les vents...

Vous pouvez traverser si vous le désirez (rendez-vous au [219](#)).

Mais vous pouvez tenter de trouver un autre passage, plus loin. Cette faille ne s'étend quand-même pas jusqu'au bout de la Terre... Dans ce cas, vous pouvez partir sur votre gauche (rendez-vous au [179](#)) ou sur votre droite (rendez-vous au [217](#)).

371

Il vous faut peu de temps pour trouver une anfractuosit   o   vous blottir, assez loin du campement des esclavagistes. Fatigu  , vous vous installez du mieux que vous pouvez pour dormir. Votre panth  re pose sa t  te contre votre cuisse et vous lui passez un bras affectueux autour du cou, rassur   par sa pr  sence. Vous ne tardez pas    vous endormir, le regard perdu sur ce monde souterrain et   trange, berc   par le chuintement de la pluie au-dehors...

Le grognement de votre compagne vous r  veille et vous vous redressez, les yeux coll  s de sommeil.

L'obscurit   a envahi les galeries et dans la p  nombre, votre panth  re feule et fr  mit, nerveuse. Au m  me moment, des bruits vous parviennent, des   clats de voix, des cris... Le mart  lement d'une course pr  cipit  e, l'  clat de torches... Alors que vous vous levez, vous voyez soudain une silhouette imposante jaillir dans la galerie o   vous vous trouvez et courir vers vous. Le g  ant ! Eclabouss   de sang, une dague

au poing, blessé, il court, poursuivi par ceux auxquels il vient d'échapper. Arrivé à votre hauteur, il trébuche avec un juron et tombe lourdement. Au même moment, ses poursuivants apparaissent, brandissant torches, sabres et poignards. Avant que vous ayez pu réagir, votre panthère bondit et un homme bascule en hurlant, son cri se brisant net sur un craquement de vertèbres et une éclaboussure de sang. L'instant suivant, le géant frappe, ouvrant le ventre d'un autre de son poignard dans une déchirure sanglante. Vous avez juste le temps de dégainer pour contrer l'attaque d'un des poursuivants. Votre adversaire frappe avec un 5 minimum, étant un guerrier éprouvé et son sabre inflige + 2 points de blessure supplémentaires. Doté de 19 points de vie, il attaque le premier. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [127](#).

372

Impossible d'avancer, tout tourne, vous tremblez violemment... Assis, agrippé aux cordes, vous restez prostré avec l'impression d'un monde devenu fou, tanguant comme un homme en transe. Il vous faut rassembler une volonté dont vous ne vous seriez jamais cru capable pour avancer quand-même, rampant comme un animal blessé, tête baissée, menton contre votre poitrine. Ce damné pont oscille, craque et gémit, se balançant au-dessus du vide, vous allez y passer... Enfin, après ce qui vous paraît une éternité, vous atteignez le rebord opposé du ravin et vous laissez tomber à terre, inondé de sueur, tremblant violemment. Il vous faut un long moment pour vous reprendre et pouvoir tenir debout sans voir le monde danser devant vos yeux. Cette épreuve s'est révélée exténuante, physiquement aussi bien que psychologiquement : vous perdez 2 points de vie mais gagnez 1 point de volonté, même si vous devez dépasser votre total de départ pour avoir réussi à dominer votre angoisse. D'une démarche mal assurée, vous vous remettez alors en route.

Rendez-vous au [290](#).

373

Dans les minutes qui suivent, c'est un jeu de cache-cache qui se déroule dans la savane envahie par la nuit mais le puissant arc de Mongo vous donne l'avantage. Trois cadavres gisent sur la piste, une flèche en plein cœur. Les autres, refroidis, se sont prudemment éloignés. Arc bandé, flèche encochée, vous avancez avec prudence, regardant autour de vous, attentif au moindre mouvement, au moindre bruit, à la moindre odeur. La chasse se poursuit donc alors que pâlisent les étoiles et que naît le jour...

Pour en sortir vainqueur, il va falloir encore abattre au moins trois de vos poursuivants. Pour cela, lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté, vous touchez votre cible. Si le résultat est supérieur à votre total d'habileté, vous la manquez. Mais attention, vous n'avez plus que cinq flèches, vous avez donc droit à cinq tentatives seulement.

Si vous parvenez à abattre trois Avars, rendez-vous au [432](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [441](#).

374

Dans un état second, vous vous laissez entraîner par le pygmée à travers le dédale des souterrains. Au bout d'un moment, votre compagnon se retourne, visiblement soulagé :

- Nous sommes en sécurité maintenant, il ne quitte jamais son repaire.

Devant votre air hébété, l'Inbuti reprend :

- Un basilic vit ici et les Montagnards le vénèrent comme un dieu, lui offrant certains des leurs en sacrifice. J'étais à ta recherche dans les galeries quand j'ai entendu cette musique maudite. Les flûtes de la folie... Elles peuvent rendre fou ou envoûter et hypnotiser leur victime. Heureusement, j'en sais trop en magie pour m'y laisser prendre. Quand je suis arrivé, je suis tombé sur ce Yezid, sans doute un prêtre ou un chamane et la jeune fille. J'ai pu te sauver mais pas elle hélas...

Vous restez silencieux, les derniers événements défilant dans votre esprit. Sans doute ce chamane faisait-il partie de la procession... Il a dû revenir en arrière, a découvert les corps des deux autres que vous avez tués... Il se sera alors lancé sur vos traces et, vous ayant découvert, il aura utilisé ses flûtes infernales pour hypnotiser la fille... Il était écrit dans le livre de sa destinée que le sacrifice aurait lieu ce soir... Un désespoir féroce vous submerge au souvenir de cette inconnue, de ce corps chaud vibrant contre le vôtre, de ce sourire confiant... Ecoeuré, vous vous tournez vers le pygmée qui vous observe en silence.

- Pourquoi me suivais-tu ?

Si vous avez fui le petit scribe, rendez-vous au [200](#).

Si vous le connaissez déjà mais avez refusé sa proposition, rendez-vous au [445](#).

375

- Par les dieux ! C'est lui, c'est l'un de ceux qui sont arrivés aujourd'hui ! Tue-le Auro ou nous sommes perdus !

Avec un juron, l'inconnu dégaine un sabre et passe à l'attaque sans prévenir. A la lueur des étoiles, vous discernez un visage large et osseux, un teint clair et des cheveux épais, d'une blondeur inhabituelle assortis à une barbe fournie. L'instant d'après, le combat s'engage et vous réalisez vite que votre adversaire est un redoutable combattant...

Auro est aussi souple et vif qu'un chat sauvage, comme il sied au maître des voleurs : il frappe donc avec un 4 minimum. Son sabre inflige + 3 points de blessure supplémentaires, il n'a aucune protection et dispose de 25 points de vie. Il attaque le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [101](#).

376

Vous reculez en titubant, secouant la tête pour en chasser le sang et la sueur. Le cercle est momentanément dégagé mais une nouvelle charge se prépare et cette fois... Enoshk a un genou à terre, blessé à la cuisse et à l'épaule, Taïta a épuisé ses flèches... Vos adversaires se rassemblent, lances et sabres brillent au soleil... C'est alors qu'un crissement se fait entendre et vous levez la tête. Stupéfait, abasourdi, vous voyez une des idoles frémir, vaciller, comme soudain animée d'une vie étrange et fantastique. Les autres bougent aussi, frissonnent, crissent et grincent comme si elles tentaient de se libérer... Et elles marchent ! Figé de stupeur, vous voyez les statues avancer lourdement vers les cavaliers, d'une démarche mécanique, tels de monstrueux golems. Taïta éclate alors de rire et l'Enfer est contenu dans son rire tandis qu'il désigne vos assaillants sidérés :

- Tuez-les ! Tuez-les !

Obéissantes, les imposantes créatures de basalte vous dépassent pour se porter au contact des Anaptis. Fous de terreur, ces derniers tournent bride et refluent au galop, poussant des cris éperdus, poursuivis par les colosses aux yeux vides. Caressant Suarra lovée contre votre cuisse, vous observez Taïta qui affiche un air satisfait.

- Mon maître sera fier de moi et de son enseignement, je n'ai pas démerité. Pansons nos blessures maintenant.

Les premiers soins effectués, vous décidez de poursuivre malgré la fatigue, désirant mettre le plus de distance possible entre vous et vos poursuivants.

Rendez-vous au [345](#).

377

Alors que vos yeux se posent sur le groupe des esclaves, vous restez stupéfait d'y reconnaître une silhouette familière. Enoshk ! C'est bien le géant rencontré au début de votre périple, impossible de se méprendre sur sa masse imposante. Assis à l'écart, solidement entravé par des cordes épaisses, il porte au visage des marques de coups et une profonde entaille bordée de sang séché au crâne. Se sentant observé, il relève la tête et ses yeux verts brillent dans la pénombre en vous reconnaissant. Après avoir regardé autour de vous et constaté que nul ne vous observe, vous vous levez pour le rejoindre discrètement avant de vous accroupir à ses côtés.

- C'est toi petit homme ? Que diable fais-tu ici ? Peu importe, tu es venu te jeter dans la gueule du lion. Es-tu fou de faire confiance à ces chiens ? Leur chef n'attend qu'une chose, que tu plonges dans le sommeil afin de te capturer. Prends ton animal et fous le camp petit !

- Mais toi ? murmurez-vous.

- Ne t'occupe pas de moi, file et vite !

Vous regardez autour de vous, indécis. Les autres dorment, tout est silencieux et tranquille, l'obscurité a envahi la grotte. Le feu lui-même n'est plus que braises rougeoyantes.

Si vous voulez fuir comme le géant vous l'a conseillé, rendez-vous au [123](#).

Si vous voulez tenter de le délivrer, rendez-vous au [256](#).

Enfin, si vous négligez son avis et retournez dormir, rendez-vous au [231](#).

378

Empoignant l'arc de Mongo, vous allez vous poster entre deux statues, une flèche encochée. Mongo... Où est-il maintenant... A vos côtés, Taïta se met en place également, ses petits pieds bien campés au sol, arc et flèche en main, Enoshk et Suarra restant en retrait. Ils arrivent, dévalant la crête dans la pâle lueur de l'aube, la poussière fumant sous les sabots de leurs montures... Un cri retentit et les chevaux accélèrent, prenant leur galop. Immobile, concentré, vous prenez votre temps avant de décocher votre premier trait. Ce dernier se plante dans sa cible avec un bruit mat et un cavalier vide les étriers, un second, plus étroit et fin, dard mortel, siffle et fauche un deuxième assaillant. Vous avez déjà changé de position, encoché une autre flèche et tiré, à nouveau imité par le pygmée qui se déplace aussi rapidement que vous, en une danse mortelle. Au même moment, un cavalier atteint le cercle des statues mais Enoshk charge, abattant son cheval d'un seul coup de poing. L'animal s'effondre en hennissant dans des tourbillons de sable, son cavalier roule à terre et Suarra lui saute à la gorge, lui brisant les vertèbres. Démoralisés par vos flèches dont chacune trouve sa cible, les Anaptis rompent bientôt le combat et tournent bride, poursuivis par le rire sonore et primitif d'Enoshk qui les abreuve d'insultes. Taïta pose son bras cerclé d'or sur le vôtre :

- Ne restons pas ici, il vaut mieux partir sans tarder.

Vous hochez la tête et détalez tous les quatre à travers les statues. Les Anaptis semblent bien avoir abandonné et vous poursuivez donc votre périple.

Rendez-vous au [345](#).

379

Après une ultime hésitation, vous sortez les flacons de votre sacoche mais vous êtes si fébrile que l'un d'eux vous échappe des mains et roule au sol, sans se briser heureusement. C'est donc Taïta qui opère le mélange des poudres, suivant vos indications, avant de les délayer dans un peu d'eau prise à votre gourde et de vous les faire absorber. Le reste de la nuit se déroule dans une semi-torpeur, ponctuée de visions étranges et fantastiques engendrées par la fièvre qui vous brûle et vous fait délirer dans votre sommeil. Dans la matinée qui suit, vous restez encore fébrile et courbaturé, la tête lourde, mais la fièvre est tombée, les frissons ont cessé. Si vous refusez avec une grimace la nourriture proposée par Taïta, vous êtes suffisamment remis en début d'après-midi pour reprendre votre route. Le bras passé autour de la taille d'Enoshk, le pas encore hésitant, vous quittez Djembé, laissant la cité monolithique à ses rêves et souvenirs.

Rayez une dose de vos poudres.

Rendez-vous au [262](#).

380

Mort, il est enfin mort. Vous reculez en tremblant nerveusement, autant de fatigue que d'excitation. Adossé au tronc d'un arbre, vous restez silencieux, essuyant d'un revers de main la sueur qui vous coule dans les yeux. Autour de vous, la vie et le mouvement reviennent, des silhouettes fugitives se glissent parmi les herbes hautes... Mais au même moment, le battement de grandes ailes se fait entendre, vous levez la tête et tendez les bras à l'homme-vautour qui descend vers vous en planant avant de vous emporter.

Sur la terrasse où il est assis en train d'écrire, Taïta lève la tête vers Suarra qui grogne et se met à tourner en rond, soudain toute excitée.

- Hé bien ma belle, que t'arrive-t-il ?

- On dirait qu'elle a senti quelque chose, murmure Enoshk, assis non loin et occupé à polir son arme. Par le Grand Condor, regarde là-haut !

Quelques instants plus tard, l'homme-oiseau vous dépose sur le sol de pierre rose avant de reprendre son envol et de disparaître vers les nuées, guide étrange et silencieux repartant vers les contrées inconnues qui l'ont vu naître.

- Hé bien, ça c'est une entrée ! plaisante Enoshk tandis qu'agenouillé, vous serrez Suarra dans vos bras, frottant le dos de la panthère qui vous lèche le visage sans répit de sa langue râpeuse. Pendant ce temps, Taïta court prévenir son maître de votre retour.

Vous voilà donc revenu à bon port et l'esprit apaisé. Même si votre cœur saigne toujours à la pensée du massacre des Osamans, vous les avez vengés et leur esprit est en paix désormais. Et vous avez fait payer à Kosh les souffrances qu'il vous a infligées. Et maintenant ? Allez-vous retourner vers les vôtres alors que plus personne ne vous y attend... Vous avez désormais une maison (Omorô vous assurant que vous pouvez rester chez lui tant que vous le voudrez), des amis... Oui, vous n'êtes plus seul et le monde s'offre à vous jeune guerrier. En suivant l'Alshaya vous n'avez pas fait que suivre une voie de pierre et de sable mais un chemin bien plus intérieur. Vous avez changé et plus rien ne sera comme avant désormais, vous le savez. Une autre vie est possible, bien loin de l'avenir aux contours étriqués imposé par les règles et lois de votre peuple. Vous êtes libre maintenant. Affranchi. Ce qui sera ne dépendra que de vous. C'est ainsi que s'achève votre aventure. Félicitations !

381

La lueur d'une lampe vous fait reprendre vos esprits. Clignant des yeux, vous vous redressez pour réaliser que vous êtes toujours entravé, allongé sur une couche basse, sous une tente. L'intérieur est plongé dans la pénombre et au-dehors, une nuit froide s'étend sur le monde. Celui qui tient la lampe n'est autre qu'Auro, assis au bord de votre couche, le regard curieux plus que furieux. Un regard circulaire vous apprend que vous êtes seuls dans la tente.

- Te voilà réveillé. Ces imbéciles n'y sont pas allés de main morte... Tu es un personnage bien étrange mon garçon, en vérité. Tu m'intrigues et je veux en savoir plus sur toi, c'est pourquoi je t'ai épargné alors que mes hommes voulaient t'écorcher vif.

Le prince des voleurs tend la main pour vous caresser le visage et sourit en vous voyant frémir.

- Allons, allons... Qui sait, avec le temps, peut-être parviendrons-nous à nous apprécier l'un l'autre... Qui es-tu donc ? Que fais-tu ici, si loin de ton clan ?

Si vous racontez votre histoire à Auro, rendez-vous au [149](#).

Si vous préférez lui cracher à la figure, rendez-vous au [265](#).

382

Se concentrer... Visualiser le mal pour mieux le combattre... Vous plongez en vous-même, puisant dans vos forces les plus secrètes. La bête ! Elle est là, pieuvre monstrueuse dont les filaments noirs et souillés se répandent à travers Suarra pour la tuer. Le rouge se strie de noir, les formidables pulsations se ralentissent, vous êtes oppressé, vous avez mal comme si votre propre cœur ralentissait. Luttant de toute votre énergie, vous tendez le bras et saisissez une pleine poignée des noirs filaments. Contact révoltant, impur... Vous tenez bon et tirez, tirez de toutes vos forces pour extirpez le mal. Déchirure, brûlure... Vous revenez brutalement à vous, haletant, assis sur le sable. Autour de vous, la nuit et les étoiles, Enoshk et Taïta qui vous observent avec angoisse. Votre main est pleine de filaments noirs et collants et vous la secouez avec dégoût pour les faire tomber. La blessure de Suarra dégorge de pus et de sécrétions mais la panthère semble apaisée, sa respiration est plus sereine, son souffle plus régulier. La sorcière sourit et se lève :

- Tu reviens d'un long voyage jeune homme. Mais tu es vainqueur, tu as extirpé le mal qui était en elle. Nettoie soigneusement sa plaie et laisse-la dormir. A l'aube, elle sera sauvée. Efface alors le cercle dans le sens de la course du soleil et tout sera dit.

Vous hochez la tête, encore sous le choc, avant de demander ce que vous devez à la Kolia.

- Tu ne me dois rien. Tu es fort, les esprits sont avec toi. Poursuis ta quête mon garçon.

Sans un mot, la guérisseuse s'éloigne, comme avalée par la nuit. Secoué, vous restez un moment sans rien dire et vos compagnons font de même avant de suggérer qu'il est temps de dormir et vous plongez dans le sommeil comme une lampe que l'on souffle. Au réveil, Suarra est à côté de vous et, selon son habitude, vous lèche abondamment le visage, comme si rien ne s'était passé. Sa blessure n'est plus qu'un fil blanc tranchant sur le noir de sa fourrure et vous la serrez contre vous avec émotion tandis qu'elle ronronne doucement.

Rendez-vous au [228](#).

383

Ce parfum, comme un narcotique... Vous voyez tout tourner, vous titubez et tombez, les paupières lourdes. Suarra pousse un rugissement, Enoshk se retourne et, grognant un juron, pose Taïta à terre avant

de courir vers vous. Chaleur de fournaise, crépitements du feu, souffle brûlant... Au moment où le géant vous prend par le bras, un souffle de feu vous enveloppe et vous poussez tous deux un cri, reculant précipitamment, avant de parvenir à fuir, enfin. Une fois en sécurité, vous vous laissez tomber à terre, serrant les dents et Taïta s'empresse autour de vous, sortant ses flacons de sa sacoche. Enoshk vous a protégé du mieux qu'il a pu de sa masse imposante mais vous avez néanmoins été brûlés tous deux aux bras et aux jambes (vous perdez 3 points de vie).

- Par Manachan le Grand Puma, quelle est donc cette horreur ? halète Enoshk.

- La plante Ayath, murmure Taïta en posant un onguent sur votre peau rougie et brûlante. Nul ne sait ses origines, certains parlent d'un sorcier qui régnait ici autrefois et aurait créé des semences monstrueuses pour les disperser au sein des oasis... Elle est invisible le jour et ne se développe qu'à la nuit tombée, grâce à la lune. Ses fleurs émettent un puissant narcotique qui endort ses victimes et leur ôte toute volonté. Elle s'enroule alors autour d'elles pour en absorber l'énergie vitale. J'étais profondément endormi par son parfum, vos cris m'ont réveillé heureusement. Dieux, qui aurait cru qu'une telle monstruosité se trouvait ici ? La brûler était risqué mais c'était le meilleur moyen de la détruire.

Sans demander votre reste, vous vous éloignez rapidement, un goût de cendres dans la bouche. Derrière vous, le bulbe monstrueux s'affaisse comme un bubon crevé, fumant, noirci et craquelé. L'aube purificatrice n'est pas loin, étendant ses rayons sur le monde et peu après, vous ouvrez de grands yeux devant le spectacle qui s'offre à vous...

Rendez-vous au [202](#).

384

Le pygmée bande soigneusement le membre blessé puis se retourne vers vous, le regard moqueur :

- Quant à toi mon garçon, bien que blessé par ton refus, je ne t'en veux pas de ta réaction. Nous mettrons cela sur le compte de ta jeunesse n'est-ce pas ?

Vexé, vous vous apprêtez à répliquer vertement mais Taïta vous coupe :

- Je suppose que maintenant, tu accepteras ma proposition ?

Avec un soupir, vous hochez la tête. L'Inbuti est venu à votre aide et chez les Bektis, on se doit d'honorer une dette. Alors que vous confirmez votre décision, votre impressionnant compagnon se relève lentement et s'étire avec une grimace...

Si vous ignorez l'identité du géant, rendez-vous au [443](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [433](#).

385

Rien d'autre à faire que de vous reposer. Dans les heures qui suivent, veillé par vos compagnons, vous flotez dans une semi-torpeur, un lourd sommeil entrecoupé de moments de veille flous et indistincts. Brûlant de fièvre, secoué de frissons, vous passez ainsi la nuit et la matinée suivante. En début d'après-midi, Enoshk a réussi à trouver un peu de bois sec et son maigre feu vous réchauffe quelque peu. Taïta en profite pour y sécher votre couverture avant de vous en envelopper. Le jour s'écoule sans incidents mais la nuit suivante est emplie de cauchemars et de visions étranges provoquées par la fièvre. Au matin cependant, cette dernière est tombée, vous n'avez plus l'impression d'avoir la tête dans un étau et vous acceptez même de manger un peu. Ce n'est qu'en début d'après-midi que vous estimez pouvoir reprendre votre route. Encore fébrile, moulu de courbatures, appuyé contre Enoshk qui passe un bras amical autour de vos épaules, vous quittez la cité funéraire, la laissant à ses rêveries séculaires.

Ces presque deux jours de fièvre, de frissons et d'insomnie vous ont coûté 5 points de vie.

Rendez-vous au [262](#).

386

Est-ce cet endroit, son atmosphère ou le souvenir des évènements tragiques s'y étant déroulés ? Votre sommeil est agité, hanté de cauchemars, de visions étranges et fantastiques, comme un rêve indistinct et nébuleux. Vision de guerriers noirs à la nudité féroce, parés de plumes et de peintures, de flots de sang, de flammes et de fumée... Des crânes grimaçants qui ricanent et se moquent de vous... Le massacre des Osaman, le doux visage de Yali, soudain éclaboussé de sang... Vous vous réveillez brutalement, avec un cri, le sang à la tête en un instant. La surprise passée, Enoshk passe un bras protecteur autour de vos épaules :

- Du calme mon garçon, du calme. C'est juste un mauvais rêve. Rendors-toi, nous sommes là.

En serrant Suarra très fort, vous vous rendormez donc, épuisé. Il faut que tout ceci se termine et vite... Au matin, vous quittez d'un pas fébrile la cité funéraire nimbée de brume, la laissant à ses méditations séculaires.

Rendez-vous au [187](#).

387

Penché sur le corps de votre adversaire, vous le dévisagez avec une intensité presque douloureuse, savourant l'instant. Sa cheville est déjà enflée, noirâtre, là où deux petits points noirs virent au violet. Kosh halète furieusement, cherchant son souffle et vous regardant approcher, impuissant.

- Ne crains rien, je veux juste te regarder crever. Lentement. Souviens-toi des Osamans Kosh.

Le maître des Avars grogne et tente en vain de se redresser, ses yeux se troublent... Sa main velue griffe le sol, son corps le brûle, le consume, secoué de spasmes convulsifs, la bouche écumante... Il tente de vous maudire mais seul un feulement sort de ses babines avant qu'il ne s'immobilise définitivement.

Combien de temps restez-vous à observer le cadavre étendu sur la piste boueuse, vous ne le saurez jamais. Un bruit soudain vous tire de vos pensées. Levant la tête, vous voyez l'homme-oiseau descendre vers vous en un vol majestueux, planant dans le ciel nocturne, ses vastes ailes déployées. Souriant, vous lui tendez les bras...

Sur la terrasse où il est assis en train d'écrire, Taïta lève la tête vers Suarra qui grogne et se met à tourner en rond, soudain toute excitée.

- Hé bien ma belle, que t'arrive-t-il ?

- On dirait qu'elle a senti quelque chose, murmure Enoshk, assis en tailleur sur un large coussin et occupé à polir son arme. Par les sombres dieux de ma race, regarde là-haut !

Quelques instants plus tard, l'homme-oiseau vous dépose sur le sol de pierre rose avant de reprendre son envol et de disparaître vers les nuées, guide étrange et silencieux repartant vers les contrées mystérieuses qui l'ont vu naître.

- Hé bien, ça c'est une entrée ! plaisante Enoshk tandis qu'agenouillé, vous serrez Suarra dans vos bras, frottant le dos de la panthère qui vous lèche le visage sans répit de sa langue râpeuse. Pendant ce temps, Taïta court prévenir son maître de votre retour.

Vous voilà donc revenu à bon port et l'esprit apaisé. Même si votre cœur saigne toujours à la pensée du massacre des Osamans, vous les avez vengés et leur esprit est en paix désormais. Et vous avez fait payer à Kosh les souffrances qu'il vous a infligées. Et maintenant ? Allez-vous retourner vers les vôtres alors que plus personne ne vous y attend... Vous avez désormais une maison (Omorô vous assurant que vous pouvez rester chez lui tant que vous le voudrez), des amis... Oui, vous n'êtes plus seul et le monde s'offre à vous jeune guerrier. En suivant l'Alshaya vous n'avez pas fait que suivre une voie de pierre et de sable mais un chemin bien plus intérieur. Vous avez changé et plus rien ne sera comme avant désormais, vous

le savez. Une autre vie est possible, bien loin de l'avenir aux contours étriqués imposé par les règles et lois de votre peuple. Vous êtes libre maintenant. Affranchi. Ce qui sera ne dépendra que de vous et votre vie ne fait que commencer.

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

388

Le noir se lève pour aller s'accouder à la fenêtre, contemplant les montagnes.

- En proie à la folie, je me suis mis à errer jusqu'à me perdre ici. Les prêtres m'ont trouvé, marchant sans but à travers les rochers et m'ont ramené avec eux. J'ai naïvement cru que ce lieu sacré me mettrait à l'abri et leur gentillesse a été comme un baume sur ma folie. Mais hier, j'ai senti à nouveau la présence de la bête... Quand je t'ai croisé, je t'ai mis en garde, sans vraiment savoir pourquoi. La nuit venue, j'ai tenté de lutter contre l'emprise de la bête mais en vain. Tu connais la suite...

Un silence passe avant que le guerrier ne reprenne, d'une voix lasse :

- Pars maintenant. Je vais faire de même car ces prêtres ont été bons avec moi et je ne veux pas leur imposer cette malédiction. Mais avant, prends ceci...

Sur ces paroles, Mongo va s'accroupir devant un grand coffre de bois qu'il ouvre pour en sortir un arc superbe, de bois, de nerf et d'ivoire. L'arme est magnifique, bien équilibrée, puissante et votre sang de guerrier ne fait qu'un tour à sa vue.

- C'est mon présent, pour que tu me pardonnes ce qui s'est passé cette nuit. Voici le carquois et des flèches. Sais-tu tirer ?

- Tous les Bektis savent tirer, répondez-vous. Dans le désert, un arc est souvent plus utile qu'une épée.

- Alors prends-le et pars.

- Merci. Que les dieux te protègent Mongo.

- Ils m'ont abandonné depuis longtemps mon garçon.

Quelques minutes plus tard, vous voici vous extirpant de la nacelle d'osier ayant touché le sol. Vous faites un dernier au-revoir aux prêtres, massés là-haut, avant de reprendre votre route. Mongo, lui, a disparu.

Rendez-vous au [294](#).

389

- Non ma belle, tu ne mourras pas. Pas après ce que tu viens de faire pour moi, murmurez-vous en vous accroupissant aux côtés de l'animal blessé.

Avec des gestes lents et prudents, vous ouvrez un flacon des poudres données par Akram et en répandez une partie du contenu directement sur la blessure, tapotant doucement avec un linge roulé en boule pour mieux faire pénétrer le remède. La panthère reste couchée, immobile. Après avoir mis en place un bandage propre, vous vous éloignez lentement et, épuisé, ne tardez pas à vous endormir. Au matin, le fauve est réveillé et vous observe. Ses yeux brillent moins, il semble aller un peu mieux. Frémissant d'excitation et d'appréhension, le cœur battant, vous vous approchez et posez doucement votre main sur l'animal, le caressant lentement. Il grogne, visiblement satisfait, avant d'offrir son flanc à votre vue. Le message est clair : vous nettoyez à nouveau soigneusement la plaie et il se laisse faire, comme un matou docile.

Rayez une dose de vos poudres.

Vous passez la matinée à veiller la panthère qui s'est rendormie et, à son réveil, elle semble remise. Ses yeux ne sont plus fiévreux, ses mouvements sont plus assurés et sa blessure a repris une coloration saine. Vous lui offrez un morceau de viande qu'elle s'empresse de dévorer. Alors que vous vous remettez en route, vous la voyez se lever et vous emboîter le pas. Surpris, vous vous retournez : elle s'arrête et vous

observe. Vous vous remettez en route, elle vous suit. A distance tout d'abord puis elle vient bientôt marcher à votre hauteur. Avec un sourire, vous lui grattez le crâne, elle frotte son muflle épais sur votre cuisse et vous poursuivez votre route avec votre nouvelle compagne.

Rendez-vous au [113](#).

390

Vous vous redressez lentement, secouant la tête et reprenant vos esprits. A vos côtés, vos compagnons font de même et semblent n'avoir rien de cassé. Quant à Suarra, sa souplesse naturelle lui a permis de se recevoir sans danger. Autour de vous règne l'obscurité, l'humidité et vous entendez Taïta maugréer en fouillant dans sa sacoche (toujours passée par miracle autour de son torse). Quelques instants plus tard, il en sort une pierre taillée en facettes qu'il brandit au-dessus de lui avant de la frotter du pouce. A votre surprise, la pierre s'éclaire, projetant une vive clarté. Vous êtes en piteux état, détrempés, maculés de boue et de débris de toutes sortes avec l'impression d'avoir été roués de coups. Les dieux soient loués, vous avez eu la présence d'esprit de serrer votre sacoche aux poudres contre vous, elle est toujours là et les flacons semblent intacts. En attendant, la pluie a cessé et ce que vous découvrez vous laisse sans voix... Plusieurs bâtiments, certains assez hauts, creusés dans la roche rouge, ornés de nombreuses ouvertures, de colonnes et d'arches... Vous en comptez une dizaine, dont le toit arrive au niveau du sol, là-haut... Ces ouvrages ont été littéralement creusés dans la roche, en un travail de titans qui a dû demander des milliers de travailleurs et des années d'efforts... Enoshk semble stupéfait, regardant autour de lui, avant de lever les yeux vers le ciel nocturne, tout là-haut.

- Incroyable... Petit scribe, sais-tu où nous sommes ?

Taïta ne répond pas tout de suite, l'air rêveur.

- La cité funéraire de Djembé... J'en avais entendu parler bien sûr mais ne l'avais jamais vu...

Vous lancez un regard interrogateur à votre compagnon et il poursuit :

- Djembé fût un roi-sorcier noir qui se dressa contre les maîtres blancs de Méroé autrefois. Lui et ses tribus combattirent vaillamment mais furent finalement défaits par Akter Ier. Pourchassés, traqués, ils se réfugièrent ici, dans ce complexe bâti par la race mystérieuse qui a édifié Méroé et Eshatta il y a des siècles. Djembé, ses guerriers, leurs femmes et enfants et leurs esclaves... Sachant très bien ce qui les attendaient si on les capturait, ils préférèrent se suicider. Ils se donnèrent la mort, par dizaines, tous sans exception. A son arrivée, Akter resta figé de stupeur devant un tel geste et, saisi, il rebroussa chemin avec ses hommes, ordonnant que nul ne remette jamais plus les pieds en ce lieu.

- Alors, ceci est une nécropole. Un tombeau... murmure Enoshk.

Au-dessus de vous, de lourds nuages occultent les étoiles et le tonnerre gronde au loin.

- Il va pleuvoir à nouveau, il faut nous mettre à l'abri.

Vous regardez autour de vous avec hésitation. Deux bâtiments sont tout proches et en bon état.

Si vous choisissez de vous abriter dans le petit, situé sur votre droite, rendez-vous au [323](#).

Si votre préférence va à un plus grand et imposant, en face de vous, rendez-vous au [411](#).

391

Au bout d'un long silence qui met vos nerfs à rude épreuve, l'homme finit par hocher la tête :

- Fort bien, dans ce cas, tu peux passer.

Vous le remerciez et vous hâtez de quitter les lieux avant qu'il ne change d'avis, son regard brûlant posé sur votre dos. Il vous faut peu de temps pour rejoindre et traverser le tunnel, atteindre la porte cachée, dérouler l'échelle de corde et quitter le repaire des voleurs. Sitôt au sol, vous vous hâtez le long du sentier pierreux, mettant le plus de distance possible entre vous et ce repaire de serpents. Les heures qui suivent

se déroulent sans incidents. L'Alshaya reste visible entre les rocs rouges, les broussailles et les pentes piquetées d'euphorbes. Alors que le soleil monte à son zénith, vous faites halte près d'une source qui se perd dans l'ombre bleue d'une ravine bordée de ronces. Pendant que vous remplissez votre gourde, un lézard dévale, avalé par l'ombre. Plus tard dans l'après-midi, vous vous arrêtez à nouveau, essoufflé, pour contempler le vol d'un grand oiseau noir, tout là-haut entre les pics. Jamais vous n'auriez pensé qu'un tel monde existait, jamais surtout vous n'auriez pensé y inscrire la trace de vos pas... Votre émerveillement serait complet sans cette fatigue et cette douleur lancinante, là, au ventre, comme un rappel... Bientôt, le soir tombe et l'obscurité s'étend sur les sommets aux formes déchiquetées. Avec un soupir, vous vous installez du mieux que vous pouvez pour la nuit.

Rendez-vous au [92](#).

392

Vos réflexes ne sont pas assez prompts : votre regard croise un instant celui de la créature et vous sentez vos jambes se contracter et se durcir, une sensation qui remonte immédiatement à vos cuisses, votre taille, vous figeant sur place. Horrifié, vous ouvrez la bouche pour pousser un hurlement de terreur incontrôlable mais votre poitrine est prise, vos poumons deviennent durs comme de la pierre et refusent de se déployer... L'instant d'après, tout est terminé, pour vous comme pour votre panthère. Dans la pénombre, lentement, les grands yeux d'or se referment.

Votre aventure s'achève ici.

393

Odeur d'encens, atmosphère feutrée et silencieuse. Un peu intimidé, vous laissez retomber le rabat de toile et regardez autour de vous : au fond de la tente se dresse un petit autel en bois de rose orné de renoncules des sables et de fleurs séchées, entouré de deux braseros fumants. L'endroit est apaisant, reposant, plongé dans une pénombre bleue et tiède, bienvenue après la lumière vive du dehors.

- Oui ?

Vous vous retournez vers le prêtre, un homme âgé et légèrement courbé, le front haut orné d'une opale, vêtu d'une ample robe de coutil blanc, les mains jointes et le regard serein. Il vous fait signe de prendre place sur un coussin, fait de même et vous demande la raison de votre venue tout en jouant avec ses colliers. Vous lui faites alors part de votre trouble, de vos questionnements et l'homme reste silencieux, les yeux clos un moment avant de répondre d'une voix douce :

- Ton esprit est confus et en déroute, mon jeune ami. Il te faut oublier, réfléchir posément. Pourtant, tu n'en auras guère le temps hélas...

Vous haussez un sourcil étonné :

- Que veux-tu dire saint homme ?

- Je ne sais pas... Je sens le trouble autour de toi... Tu es bien jeune et de lourdes épreuves t'attendent encore... Je... Je vois la douleur, le sang... La mort...

Le visage du vieil homme se contracte brusquement, comme s'il ressentait la douleur dont il parle et il perd un instant de sa sérénité pour apparaître tel qu'il est, un homme fatigué, usé et vieilli qui sent le froid de sa mort prochaine dans ses veines, dans ses os. Pendant quelques instants, son visage exprime l'horreur et le désespoir, il vacille, comme pris de vertige, menaçant de tomber. Puis ses traits s'apaisent, il semble retrouver son calme. Quand il se lève, c'est avec difficulté, comme si ses membres le soutenaient à peine et il a le regard hanté de celui qui a vu l'Enfer. C'est d'une voix affaiblie qu'il reprend :

- Il te faudra être fort mon jeune ami. Mon temps s'achève mais toi, tu incarnes l'avenir. Prends ceci.

Le prêtre dépose alors dans votre main une petite perle noire, semblable à un grain de raisin luisant, sur

laquelle il referme doucement vos doigts.

- Cela pourra t'aider un jour même si c'est bien peu... Va maintenant.

Troublé, vous remerciez le vieil homme et quittez les lieux, la tête plus que jamais pleine de questions, regagnant votre tente.

Rendez-vous au [27](#).

394

Autour de vous, des esclaves se sont réveillés et vous observent, les yeux emplis d'étonnement.

Heureusement, aucun ne donne l'alarme. Votre lame délivre bientôt le géant, ce dernier se redresse, libre, et vous blémissez devant sa stature imposante. Malheureusement, son geste est trop brusque, un caillou glisse sous son pied et roule avec fracas, le bruit semblant aussitôt démultiplié dans la vaste caverne. Des jurons retentissent, des cris, des appels... Les caravaniers les plus proches bondissent sur leurs pieds, sabre au poing. Enoshk vous repousse derrière lui :

- Vite petit ! Libère les autres pendant que je m'occupe de ces chiens !

L'instant suivant, la folie et la confusion emplissent la grotte. Un des esclavagistes bondit sur Enoshk mais ce dernier évite sa charge et l'épaulé d'un solide coup de poing avant de s'emparer de son arme. Une tempête d'acier se forme aussitôt autour de lui mais le géant fait le vide, frappant et tailladant, riant et insultant ses adversaires dans une pluie de coups. Pendant ce temps, les esclaves se pressent et se bousculent autour de vous tandis que vous vous acharnez sur leurs entraves. A chaque lien qui tombe se dresse un homme libre, ivre de vengeance et de haine ! Alors qu'Enoshk recule et titube, blessé et pressé par le nombre, les esclaves libérés déferlent, hurlant comme des déments, jouant de leurs dents, de leurs ongles et mains nues. Le chef des Anaptis est le premier à rouler à terre, le crâne éclaté à coup de pierre dans une mare de sang et de cervelle. Vous prenez Enoshk par le bras, le secouant pour attirer son attention :

- Partons d'ici, vite !

Rendez-vous au [423](#).

395

Alors qu'Enoshk s'intéresse à cette porte, pressant ses larges mains ici et là, l'air intrigué, Taïta l'interrompt soudain :

- Attends. Ces symboles sont quasiment les mêmes qu'en haut... Oui, c'est à peu près le même texte, la même signification. C'est un avertissement, j'en suis sûr, laissons cela et remontons nous reposer.

Le géant hausse ses puissantes épaules et vous interroge du regard.

Si vous insistez pour qu'Enoshk force cette porte, rendez-vous au [434](#).

Si vous suivez le conseil de Taïta, vous remontez donc tous les trois vous installer pour la nuit (rendez-vous au [77](#)).

396

Sans écouter vos compagnons, vous vous aventurez à travers le paysage dévasté, chaos de rochers, de

gravats et de débris, arbustes arrachés, cadavres de petits animaux... Frémissant à la peur de découvrir le corps de la panthère parmi eux, vous recherchez activement l'animal, l'appelant à plusieurs reprises mais en vain. Alors que la nuit tombe, vous faites halte, pris d'une violente crise d'éternuements qui vous laisse frissonnant et mal à l'aise dans vos vêtements trempés. Taïta vient vous rejoindre, vêtu d'un simple pagne et vous restez étonné devant son petit corps musclé et trapu à la peau cuivrée, orné de scarifications et tatouages.

- Allons, viens, il faut te reposer et enlever ces vêtements mouillés ou tu vas attraper la mort.

Alors que vous vous détournez en reniflant, l'Inbuti pousse une exclamation en voyant apparaître la panthère en haut d'un rocher, se découpant sur la lune. Le regard hanté, le poil hérissé, le fauve vous rejoint rapidement et vous le serrez contre vous avec émotion, le poil mouillé trempant votre paume. Vous rejoignant, Enoshk affiche un sourire :

- Hé bien, n'avais-je pas raison ? Notre belle est bien plus habile que nous, nul doute qu'elle a su trouver un abri avant de nous rejoindre. Bien, si nous tentions de voir où nous sommes tombés maintenant ?
Rendez-vous au [181](#).

397

L'assaut décroît en intensité, vos adversaires cèdent et finissent par rompre le combat. Etourdi, chancelant, vous reculez, voyant tout tourner, écouré par l'odeur du sang. Enoshk vous a protégé de la plupart des coups de sa puissante stature et Taïta n'est que légèrement blessé. Quant à Suarra... Suarra ! Vous êtes aussitôt auprès d'elle, la pressant contre vous tandis qu'elle gémit doucement. Enoshk se précipite après avoir enlevé sa tunique pour l'appliquer, roulée en boule, sur la blessure.

- Elle a reçu un mauvais coup de sabre, elle est salement blessée, constate le géant.

- Taïta, fais quelque chose, sauve là ! implorez-vous.

Le petit scribe examine l'animal mais secoue la tête tout en déchirant le vêtement en plusieurs bandes pour panser la blessure. Pendant ce temps, la panthère feule doucement, blottie contre vous tandis que vous la caressez et l'encouragez. Taïta se recule, les doigts maculés de sang et d'humeurs.

- La blessure ne saigne plus mais la gangrène menace.

- Ne peut-on rien faire ? demandez-vous, enrageant de votre impuissance.

Le pygmée semble réfléchir un moment avant de hocher la tête :

- La seule qui puisse la sauver maintenant est une Kolia.

Vous avez entendu parler de ces femmes, que les vôtres appellent Eumia, "sorcière". Des guérisseuses errantes marquées par les dieux et qui parlent avec les esprits, les plantes et les animaux. Elles mènent une vie retirée dans les solitudes, loin des hommes mais leur viennent parfois en aide.

- Il y en a une dans ces régions et je sais comment l'appeler.

- Alors, qu'attends-tu ? demande Enoshk avec impatience.

- Du calme mon ami, du calme. Les Kolia demandent un prix pour leurs services. Et il est parfois élevé...

Rendez-vous au [176](#).

398

Quel endroit étrange... Le fond de la vallée est couvert d'une épaisse croûte blanche, un blanc presque argenté à la lueur de la lune et faisant ressortir, par contraste, le noir des arbres alentours. Les arbres... Noirs comme le charbon, ils griffent le ciel nocturne de leurs branchages, comme des membres pétrifiés. On dirait des griffures, des éraflures sur le ciel, dessinant des ombres hachurées sur le blanc du sol. Ce qui est étonnant, c'est leur forme : on dirait des... suppliants. Ils semblent tendre vers les étoiles leurs branches noires et pétrifiées, comme une invocation, une supplique. Il règne ici un silence étrange,

propice au calme et aux rêves. Entretemps, les ombres s'allongent, mauves sur le sol blanc et une lune indifférente monte lentement dans le ciel. Vous vous arrêtez un instant pour masser vos mollets et reins courbaturés avant d'étouffer un bâillement.

Allez-vous installer votre bivouac pour la nuit ? Dans ce cas, rendez-vous au [315](#).

Ou préférez-vous, malgré la fatigue, faire demi-tour et retourner vous installer là où vous vous trouviez tantôt (rendez-vous au [301](#)) ?

399

Vous refermez précipitamment la porte, vous adossant au panneau. Dehors, les insectes vrombissent furieusement dans le silence de la nuit. Piégé, vous êtes piégé... Regardant autour de vous, vous découvrez près de l'âtre ce qui pourrait être votre salut : un encensoir, pareil à ceux qui se trouvent près des ruches. Enjambant le corps étendu, vous allez prendre l'ustensile et l'ouvrez : il est rempli d'herbes odorantes et vous les enflammez rapidement avec un tison pris dans le foyer avant de refermer le couvercle criblé de petits orifices. Bientôt, un nuage de vapeur à l'odeur forte se répand dans la pièce et vous vous enveloppez d'une couverture avant de prendre une grande inspiration et d'ouvrir la porte. L'essaim est toujours là, déployé et bourdonnant dans l'obscurité, prêt à fondre sur vous. Vous vous mettez à courir, agitant frénétiquement l'encensoir, louvoyant entre les arbres, à demi-aveuglé par la couverture. Le nuage vrombissant vous poursuit mais les vapeurs semblent éloigner les insectes et vous chassez les rares parvenant jusqu'à vous d'un geste rageur. Bientôt, vous réalisez que les abeilles ne vous poursuivent plus et vous faites halte, regardant prudemment autour de vous. Vous avez quitté le bois d'aloès et, si vous pouvez entendre l'essaim vrombir dans la nuit, il semble qu'il ne puisse, pour une mystérieuse raison, dépasser cette limite. Reprenant haleine, vous vous éloignez jusqu'à ce que vous jugiez être en sécurité. Vous pouvez alors enfin vous installer pour la nuit, la peau irritée par quelques piqûres sans importance.

Rendez-vous au [183](#).

400

La journée ressemble à un rêve étrange tandis que vous poursuivez le long de l'Alshaya, tel quelque dieu solitaire arpentant le monde. Une solitude inhabituelle, oppressante, car parmi les vôtres, la notion d'entraide et de communauté est primordiale. Un homme sans clan, sans frères, est un paria. Dans le même temps, cette solitude se double d'un certain sentiment de liberté, grisant : ici, il n'y a personne pour vous dire quoi faire, quoi décider. Immensité sans retour, vertige de l'espace... De lointains villages de brique et d'adobe vous apparaissent parfois, cernés de crêtes rouille et ocre mais vous ne croisez personne. Seul les chèvres des rocailles et quelques groupes de singes semblent vous accompagner. A la tombée de la nuit, épuisé, vous faites halte en un endroit abrité.

Rendez-vous au [92](#).

401

Vous longez la galerie qui se poursuit un moment avant de déboucher sur une vaste caverne au seuil de

laquelle vous vous arrêtez, stupéfait. Vous vous attendiez à tout sauf à ça... Dans la pénombre, vous distinguez une douzaine, voire plus, de statues. Dispersées au hasard, elles se découpent dans la lumière incertaine, vaguement éclairées par l'éclat des mousses phosphorescentes tapissant les murs. Abasourdi, vous avancez lentement entre elles... Que font ces œuvres ici ? Et surtout, qui leur a donné cette expressivité, cette puissance émotionnelle ? Le moindre détail, les moindres cheveux, la moindre contraction des muscles ou le moindre frémissement de la chair sont criants de vérité. Quant aux visages, ils dégagent une expression d'horreur et de détresse si évidente qu'elle en est dérangeante. L'éclat spectral des mousses phosphorescentes souligne de façon sinistre les yeux dilatés d'horreur, les bouches ouvertes sur un hurlement muet. Un examen plus attentif vous révèle que ces statues représentent toutes les mêmes personnes, des Yezids. Hommes, femmes et enfants présentent les mêmes corps maigres et nerveux, les yeux en amande et les cheveux hirsutes de cette race farouche qui achève de s'éteindre misérablement dans ces hauts plateaux. Fasciné, vous déambulez entre les statues, suivi par votre panthère. Peut-être cette caverne est-elle un sanctuaire et ces statues des offrandes ? Mais de ce que vous en savez, aucun Yezid n'a jamais atteint un tel niveau artistique, leur race est trop grossière et fruste pour exprimer un génie pareil... Soudain, votre panthère se fige et feule doucement, sur la défensive, le poil hérissé... Si vous avez rencontré Taïta et refusé sa proposition, rendez-vous au [325](#). Si vous avez fui le scribe pygmée, rendez-vous au [5](#).

402

Le jour se lève... Un soleil indécant, insolent, monte dans le ciel rincé par la pluie... Vous jetez un œil derrière vous, embrassant du regard la savane. Il ne faut pas s'y fier, ils sont là, ils vous traquent toujours. Il vous semble voir des ombres fugitives à travers les herbes hautes, percevoir leur odeur... Épuisé, vous faites halte, penché en avant et mains sur les cuisses, le dos chauffé de soleil. Si vous avez l'arc de Mongo et souhaitez vous en servir, rendez-vous au [431](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [369](#).

403

Ils arrivent, dévalant la crête dans la pâle lueur de l'aube, la poussière fumant sous les sabots de leurs montures...
- Que diable fais-tu ? gronde Enoshk.
Vous vous tournez vers Taïta, surpris : sans prévenir, l'Inbuti s'est assis en tailleur au milieu des statues et, yeux clos, il marmonne ce qui ressemble à une invocation étrange tout en traçant des signes mystérieux dans l'air, autour de lui. Un cri retentit et les chevaux accélèrent, prenant leur galop, les lames étincelant au soleil naissant. Taïta poursuit son invocation, dodelinant de la tête, les mains et les pieds joints, les lèvres s'agitant en silence. Plus le temps de se poser de questions !
Le total de volonté de Taïta est de 9. Lancez deux dés et notez le résultat obtenu.
Au même moment, un assaillant atteint le cercle des statues mais Enoshk charge, abattant son cheval d'un seul coup de poing. L'animal s'effondre en hennissant dans des tourbillons de sable, son cavalier roule à terre et Suarra lui saute à la gorge. Vous vous tournez vers un autre cavalier qui charge, sabre au clair, ses yeux brillant sous son casque à pointe ciselé.
Votre adversaire a besoin d'un 6 pour vous atteindre et son arme occasionne + 2 points de blessure supplémentaires. Il n'a aucune protection particulière et est doté de 19 points de vie.
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [300](#).

404

D'un mouvement rapide, vous encochez une flèche, visez et tirez. Vos traits sont aussi puissants que l'arc qui leur est associé : le premier traverse le bouclier brandi et vient se ficher dans la poitrine de son propriétaire. A peine est-il tombé qu'un autre projectile fauche son camarade, puis un troisième. Vos adversaires reculent et hésitent, la peur dans les yeux, avant de repartir à l'assaut, boucliers en avant. Au même moment, un nouveau trait, plus petit mais d'une précision mortelle, siffle et va se planter dans la gorge d'un des Anaptis. Un second suit, puis un troisième tandis que vous décochez également plusieurs autres flèches. Démoralisés, pris entre vos traits et ceux de l'archer invisible, vos assaillants détalent bientôt sans demander leur reste. Vous vous retournez alors pour découvrir, stupéfait, le pygmée rencontré tantôt ! Son petit arc en main, ce dernier vous fait signe de le rejoindre.

- Vite, par ici, venez !

Après une hésitation, vous obtempérez et rejoignez votre allié inattendu.

Rendez-vous au [177](#).

405

Des sentiments contradictoires vous assaillent tandis que vous vous remémorez comment le prince des voleurs vous est venu en aide. Auro est certes mauvais, les mains rouges de sang mais il vous a sans doute sauvé la vie, même par caprice. Allez-vous lui rendre la monnaie de sa pièce en vous dressant contre lui ? Si vous refusez de venir en aide au monastère d'Abombi, rendez-vous au [103](#).

Si, faisant taire vos scrupules, vous acceptez, rendez-vous au [150](#).

406

Votre adversaire à peine tombé, un autre surgit mais votre panthère s'interpose pour lui sauter à la gorge, broyant ses vertèbres dans un craquement sinistre. A vos côtés, effrayés par la force du géant déchaîné, capable de tuer un homme d'une seule main, vos adversaires refluent en désordre... pour laisser place à trois archers qui vous mettent aussitôt en joue ! Au moment où leur chef ouvre la bouche pour ordonner le tir, un trait siffle et vient se ficher dans sa gorge. L'homme tournoie follement sur lui-même avant de s'effondrer dans un râle. Un nouveau trait mortel, puis un autre... Démoralisés, les archers rompent le combat et s'enfuient à travers les galeries, poursuivis par les insultes et le rire caverneux d'Enoshk.

Retenant votre panthère excitée par le goût du sang, vous vous retournez pour découvrir avec surprise le pygmée rencontré plus tôt. Son arc en main, un nouveau trait déjà encoché, le petit homme vous fait signe :

- Venez, par ici, vite !

Après une hésitation, vous rejoignez votre sauveur inattendu.

Rendez-vous au [177](#).

407

Le vieil homme vous remet alors plusieurs flacons et, lorsque vous les ouvrez pour en respirer le contenu, vous découvrez avec surprise qu'ils contiennent l'équivalent d'une dose des poudres d'Akram.

- Nous n'avons pu reconstituer qu'une dose de ces fameuses poudres car les ingrédients en sont rares et nous n'en avons qu'en faible quantité ici. Mais nous te l'offrons de tout coeur.

Vous remerciez avec chaleur le grand prêtre avant de rejoindre votre chambre.

Ajoutez une dose à vos poudres.

Assis au bord de votre lit, vous contemplez en silence les flacons posés devant vous sur un coussin.

- La vie. La vie en échange d'avoir donné la mort, en échange du sang versé, déclare Enoshk allongé à vos côtés. Une vie pour une autre vie. Un code simple n'est-ce pas ?

Hochant la tête, vous rangez les précieux contenants avec les autres avant de souffler les lampes : la nuit est bien avancée, il est temps de dormir.

Rendez-vous au [41](#).

408

Votre résistance jusqu'ici, aidé par les poudres et remèdes d'Akram, force le respect mais vous êtes hélas arrivé aux limites de vos forces, au bout du chemin. Pris d'une convulsion violente, courbé en deux, vous vomissez avec force et blêmissiez devant les déjections mêlées de sang et de sécrétions noires. Un Beki doit mourir debout mais à peine vous redressez-vous que vous voyez tout tourner, vous tombez et roulez au sol, vous vidant comme une outre percée dans une diarrhée sanglante à l'odeur épouvantable. Le cri de Taïta, le grognement de Suarra, vous parviennent assourdis au sein de votre torpeur, comme venant de très loin, de si loin... Mais vous n'êtes déjà plus de ce monde.

Votre aventure s'achève ici. Si près du but...

409

Un sourire vient au prince des voleurs et il donne aussitôt ses ordres. Vous voilà détaché, pourvu d'une tente, de vêtements et nourriture. Vous restez désarmé et sous bonne garde les jours suivants, contraint de passer plusieurs rites initiatiques et épreuves avant qu'Auro vous estime digne de confiance et vous accueille parmi les voleurs. Ces derniers semblent progressivement vous accepter, bon gré mal gré et vous découvrez que si tous sont chargés de crimes, certains ont néanmoins tissé entre eux des liens d'amitié et d'entraide. A leur sombre manière... De son côté, l'herboriste du clan vous fournit de nombreuses doses des précieuses poudres qui vous permettront de mener une vie normale, jusqu'au jour de la guérison. Au fil des jours, des semaines, le souvenir de votre existence passée s'évanouit lentement et sous la férule de ces gredins, vous apprenez bien des choses et bien des tours. Un matin, le groupe quitte la vallée secrète et se met en route. Vous chevauchez à côté du prince des voleurs et de son lieutenant Ivanos, en route vers le monde, vers l'inconnu. C'est une vie nouvelle qui s'ouvre devant vous, une vie de dangers et d'aventure, incertaine mais vibrante, intense. Votre nouvelle famille n'est guère recommandable et Auro encore moins mais vous saurez vous défendre et en déjouer les pièges, vous en êtes certain. Vous êtes libre désormais, ce qui sera ne dépendra que de vous.

Votre aventure s'achève ici.

410

Devant vous se dressent désormais les Montagnes rouges, barrant l'horizon d'un point à l'autre, comme les remparts d'une cité de titans. Stupéfait, vous levez les yeux vers ces falaises imposantes que vous n'aviez jamais vu que de loin, comme un mirage. Aucun Bekti n'a jamais contemplé tel spectacle... A côté de vous, Mavunge vous indique de sa sagaie une fissure dans la roche, sur votre gauche :

- L'Alshaya se poursuit à travers cette faille. Une fois les montagnes traversées, tu seras tout proche du but mon garçon. Nos routes se séparent, la mienne s'achève ici. Prend ceci, je te l'offre en souvenir de moi.

Quelque chose dans la voix de votre compagnon vous fait tressaillir et il vous empêche de répondre d'un geste impatient :

- Non, il n'y a rien à dire. J'ai trahi les miens et j'ai rompu mon serment envers Gandam. Shingane est mort mais les autres me poursuivront jusqu'en Enfer s'il le faut. C'est à moi d'achever ce que j'ai commencé. Ta panthère est là pour veiller sur toi désormais.

Gorge serrée, vous restez silencieux un moment avant de porter votre main droite, paume ouverte, sur votre coeur. Quelques pas plus loin, vous vous retournez : Mavunge est assis, face au soleil, tel une statue d'ébène, les yeux clos. Son poignard est posé devant lui... Laisant le guerrier faire la paix avec son dieu avant d'entreprendre son ultime voyage, vous reprenez votre route, suivi comme une ombre par votre panthère. Ce n'est qu'arrivé devant l'entrée que vous regardez ce qu'il vous a donné : une petite boîte en or, passée à un lacet de cuir et emplie d'une poudre verte à l'odeur agréable... Poudre que vous reconnaissez comme étant extraite de l'Egbo, l'arbre de vie de Shamanka.

Cette poudre a des vertus médicinales puissantes. Si elle ne vous guérira pas du poison qui court en vous, elle vous permettra néanmoins de récupérer 6 points de vie lorsque vous l'absorberez. La boîte ne contient qu'une dose, que vous ne pouvez pas utiliser pendant un combat.

Rendez-vous au [162](#).

411

Le bâtiment, creusé dans le flanc du plateau, est impressionnant, plongé dans l'obscurité et le silence. Vous montez quelques marches et franchissez une ouverture béante dont les portes ont dû disparaître depuis longtemps. A la lumière de la pierre de Taïta, l'intérieur est comme vous n'en avez jamais vu : de larges dalles de porphyre rouge sombre ornent le sol, des piliers de marbre se perdent dans les ténèbres, des frises d'or terni courent le long des murs veinés d'onyx... L'endroit est d'une sombre majesté, empreint de solitude et de silence. Au-dehors, le tonnerre gronde et la pluie se met à tomber, chuintante et crépitante.

- Il est tard et nous sommes au sec, nous devrions essayer de nous reposer, déclare Enoshk, dont la voix grave résonne si fort qu'elle vous fait sursauter. Suarra saura nous réveiller en cas de danger.

Alors que vous vous installez, Taïta trotte vers les murs et lève sa pierre pour en éclairer les frises, le regard empli de curiosité.

- Magnifique, vraiment inattendu, murmure-t-il dans sa barbe, se parlant à lui-même.

Vous le rejoignez, vous tenant derrière lui pour observer personnages et décors ciselés dans l'or et le marbre. Le pygmée se tient devant un mur couvert de plaques d'or gravées de symboles et glyphes mystérieux.

- Tes maîtres ne sont jamais venus étudier cet endroit ?

- Non, les seigneurs d'Eshatta sont noirs, Djembé est un héros pour eux. Il ne leur viendrait pas à l'esprit de venir troubler son repos.

Vous demandez à Taïta la signification de ces glyphes mystérieux et il se mord la lèvre :

- Difficile à dire... Je reconnais ici et là quelques noms, quelques mots et tournures. Mais je devrais y arriver.

Si vous restez avec le petit scribe, rendez-vous au [227](#).

Si vous voulez inspecter votre refuge temporaire, rendez-vous au [288](#).

Si vous préférez aller vous reposer, rendez-vous au [77](#).

412

- Assez ! Taisez-vous !

A l'injonction du Supérieur, le babil des prêtres s'interrompt aussitôt.

- Ce garçon n'a rien à voir dans ce meurtre. Trouvons plutôt le responsable au lieu de jacasser comme de vieilles femmes.

Vous prenez donc la tête du groupe, suivi par les prêtres qui se pressent sur vos talons, la peur au ventre et jetant des regards méfiants aux arcades plongées dans les ténèbres. Un silence sépulcral règne sur le monastère, les mèches des lampes grésillent, leur flamme vacille, comme luttant contre l'obscurité. Aucun bruit, à l'exception du martèlement de vos pieds nus tandis que la lueur des lampes éclaire les fresques des murs d'un éclat dansant, semblant les animer d'une vie étrange et fantastique. Vos pas vous mènent au hall principal dont la voûte se perd dans la pénombre et devant vous se dessinent les portes de la chapelle, fermées. Mal à l'aise, vous élevez votre lampe et regardez autour de vous...

Lancez un dé : si le résultat est compris entre 1 et 3, rendez-vous au [225](#). Si le résultat est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [319](#).

413

La charge des esclavagistes vous heurte de plein fouet. Heureusement, l'entrée est trop étroite, ne pouvant laisser passer qu'un ou deux adversaires. Le trait de Taïta fauche le premier cavalier qui bascule de selle, son cheval dérape et s'abat dans un hennissement terrifié, bloquant le passage. Enoshk en profite et passe à l'attaque avec un cri sourd, balançant son arme en de redoutables moulinets. Deux hommes s'effondrent, dans un craquement d'os brisés et une averse de sang, tels des pantins brisés. Vous bondissez à votre tour pour vous jeter dans la fureur de la bataille, distribuant des coups à droite et à gauche. Vos adversaires s'agglutinent à l'entrée, se bousculant et se gênant les uns les autres. Un cavalier renversé se dégage et brandit sa lance, le regard meurtrier. Secouant la tête pour en chasser le sang et la sueur, vous parez son attaque et ripostez.

Votre adversaire a besoin d'un 6 pour vous atteindre et son arme occasionne + 2 points de blessure supplémentaires. Il n'a aucune protection particulière et est doté de 17 points de vie.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [68](#).

414

Vous descendez vers la rivière, froissant les hautes herbes. Le cours d'eau s'avère large et profond, scintillant au soleil, ses berges bourdonnant d'insectes. L'endroit semble étrangement idyllique et reposant. Accroupi au bord de l'eau, vous mouillez votre visage, votre cou et vos épaules, vous sentant progressivement mieux. Vous poussez un soupir, laissant le soleil vous chauffer le dos, un lézard arc-en-ciel se faufilant à vos pieds avant de disparaître entre deux rochers. A vos côtés, Mavunge vous observe, sourcils froncés sous le tatouage rituel ornant son front.

- Tu es sûr de ne me pas me cacher quelque chose ? Qu'est-ce qu'un Beki va faire à Eshatta, si loin de

Talishan ? Quel lien y aurait-il entre Omoro et un jeune nomade ?

Si vous voulez raconter votre histoire à votre compagnon, rendez-vous au [253](#).

Si vous préférez ne rien lui dire, rendez-vous au [298](#).

415

Il vous faut un moment pour faire comprendre à votre panthère de rester à vous attendre mais elle finit par s'allonger, sa tête posée sur ses pattes, vous regardant vous éloigner. En silence, à pas prudents, vous rejoignez l'endroit où se trouvent les esclaves, endormis pour la plupart, comme leurs ravisseurs. Cette fois, le géant vous a vu et vous regarde approcher avec un regard étonné. Il est vraiment impressionnant, il pourrait tuer un homme d'une seule main et vous vous sentez petit et ridicule face à lui.

- Qui es-tu donc petit ? demande-t-il à voix basse, parlant le langage commun des terres du sud avec un fort accent rocailleux.

Emporté par la curiosité, vous lui retournez la question.

- Je suis Enoshk, un géant des collines. Ou plutôt un "demi" géant, précise-t-il avec une grimace. Ma mère était une géante mais mon père un humain. Je viens de très loin au nord, ayant quitté les miens pour découvrir le monde. J'étais en route pour visiter Méroé quand ces chiens m'ont surpris une nuit dans mon sommeil, alors que je m'étais enivré. J'en ai tué plusieurs mais ils ont fini par me maîtriser.

Le nommé Enoshk s'interrompt, regardant furtivement autour de lui. La lueur du feu mourant éclaire la grotte d'un éclat étrange tandis qu'au-dehors, le tonnerre gronde et la pluie tombe toujours.

- Je ne sais qui tu es mais tu devrais détalé et vite mon garçon. Ces chiens sont toujours à la recherche d'une nouvelle proie pour leur trafic et un jeune gars nerveux et solide comme toi leur ferait une bonne prise. Fous le camp et vite ! Pour ma part, j'arriverai bien à me délivrer tôt ou tard. Allez, file petit !

Accroupi dans l'ombre près de votre interlocuteur, vous vous redressez, hésitant, scrutant les ténèbres. Tout est calme et silencieux.

Si vous voulez délivrer le géant afin de vous en faire un allié, rendez-vous au [256](#).

Si vous suivez son conseil, vous quittez les abords de la caverne pour vous mettre hors de vue, plus loin. Rendez-vous au [336](#).

416

D'un geste rapide, vous tranchez les liens du bolas, votre lame les coupant d'un seul coup. Alors que vous vous redressez, le chef des sentinelles est sur vous, brandissant sa lance. Vous tendez le bras et frappez, mettant toute la force de votre jeune corps dans ce coup. La lame lui transperce la poitrine, lui ouvrant le cœur et le tuant sur le coup. Emporté par son élan, il roule sur le sol et vous vous relevez prestement pour dégager votre arme d'un mouvement sec avant de reprendre votre course. La porte secrète, l'échelle de corde... Arrivé au sol, vous vous mettez à nouveau à courir, vous attendant à recevoir une flèche ou un couteau dans le dos à tout moment mais rien ne se passe. Vos poursuivants se contentent de rester en haut de la falaise, brandissant le poing et vous abreuvant d'injures. Vous vous éloignez en hâte, mettant le plus de distance possible entre eux et vous avant de reprendre enfin un pas plus calme, essoufflé.

Rendez-vous au [294](#).

417

Un rapide tour des lieux vous révèle l'existence de petites pièces latérales et d'un large couloir qui semble épouser le pourtour du bâtiment. Vous préférez toutefois ne pas vous aventurer plus avant et revenez dans la pièce principale, après vous être assuré que personne ne soit dissimulé et aux aguets quelque part.

Poussé par une fascination morbide et faisant taire vos craintes superstitieuses, vous observez à nouveau le corps embaumé. Qui est-ce ? Quel mystère se cache derrière ces yeux clos, ce visage barbu aux courts cheveux noirs enserrés d'un bandeau blanc ? Alors que votre regard descend le long du corps, il s'allume à la vue de l'arme posée contre la hanche, à demi dissimulée par les plis de la robe. Votre lampe jette une lueur dansante sur ce qui semble être une superbe épée...

Si vous voulez voir cela de plus près, rendez-vous au [18](#).

Si l'idée de détrousser les morts ne vous tente pas, rendez-vous au [129](#).

418

Stupéfait, vous voyez émerger à la lueur du feu une haute et mince silhouette, nerveuse et la peau noire, drapé de rouge et sagaie au poing. Ses dents brillent au clair de lune tandis que ses yeux expriment une farouche satisfaction.

- Shingane ...

- Tu croyais vraiment m'échapper ? J'ai laissé mes hommes escorter les éléphants au Sanctuaire et me suis lancé à ta poursuite, suivant ta trace comme un chien de chasse. Cela n'a pas été facile mais ni le soleil, ni la pluie ni le vent ne m'ont arrêté. Et ne crois pas être à nouveau sauvé par Mavunge, je lui ai tranché la gorge avant de venir. Maintenant, c'est à toi de mourir, afin de préserver notre secret, comme il l'a toujours été depuis des siècles...

Si la veille, vous avez soigné la panthère noire, rendez-vous au [239](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [142](#).

419

Les chevaux sont de splendides pur-sang, affolés par l'incendie, roulant des yeux effrayés, se cabrant et hennissant. Vous vous approchez d'eux en évitant tout geste brusque et tentez de calmer le plus proche, celui qui vous semble le plus docile.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de charisme, rendez-vous au [128](#). Si le résultat est égal ou supérieur à votre total de charisme, rendez-vous au [65](#).

420

Les yeux du prince des voleurs s'ouvrent grands en vous reconnaissant et il reste figé une seconde.

- Toi ! Par les dieux, j'ignore ce que tu fais ici mais peu importe ! C'est la dernière fois que tu te trouves sur mon chemin !

L'instant suivant, le voleur passe à l'attaque.

Auro est aussi souple et vif qu'un chat, comme il sied au maître des voleurs : il frappe donc avec un 4

minimum. Son sabre inflige + 3 points de blessure supplémentaires et il dispose de 17 points de vie. Son corselet d'écailles lui permet de retrancher 2 points de blessure mais, usé et lacéré par la bataille, il cédera et deviendra inutile au bout de deux assauts. Auro attaque le premier.

Attention ! Si vous aviez une épée à lame d'émeraude et qu'Auro l'a gardée suite à votre rencontre, il l'utilise pour ce combat. Dans ce cas, il lui faut toujours un 4 minimum pour vous toucher mais il vous inflige + 5 points de blessure supplémentaires.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [210](#).

421

Suarra vous réveille, grognant et vous donnant de petits coups de tête. Engourdi, les yeux collés de sommeil, vous vous redressez et regardez autour de vous. La nuit a envahi l'oasis, une nuit éclairée par l'éclat d'une lune pleine qui nimbe la végétation d'un éclat lépreux. A côté de vous, Enoshk dort, sa masse impressionnante se découpant sur le ciel nocturne. Quel est ce bruit ? Un froissement, un bruissement... Le mouvement, quelque chose s'agite dans l'obscurité... Et ce parfum, lourd, entêtant, vous avez la tête qui tourne...

- Taïta ?

Pas de réponse. La lune monte, sa clarté baigne l'oasis et vous reculez avec un cri : Enoshk est entouré de larges feuilles épaisses qui s'enroulent autour de lui ! Des vrilles, des racines, des lianes palpitent dans la nuit, frémissantes d'anticipation, se déployant autour de vous... Les grandes fleurs noires se penchent au-dessus du géant, en une floraison sinistre, s'ouvrant et se refermant de manière presque obscène...

Horriifié, vous découvrez les yeux de votre compagnon, grands ouverts mais éteints, vides, comme si tout entendement les avait quitté. Secouant votre hébétude, vous repoussez Suarra et dégainez votre arme. Au même moment, une vrille vous effleure la cheville, une autre se dirige vers vous...

Allez-vous attaquer la plante elle-même (rendez-vous au [361](#)) ?

Ou voulez-vous tenter de délivrer le géant au plus vite (rendez-vous au [444](#)) ?

422

Avec des gestes fébriles, vous ouvrez votre sacoche et en sortez les précieux flacons mais vos mains tremblent si fort qu'ils vous échappent et roulent sur le sable. Suarra est allé réveiller Taïta à grands coups de langue et il suffit d'un regard à l'Inbuti pour comprendre. Aussitôt, il s'empare des flacons et prépare le mélange suivant vos indications. Appuyé contre Enoshk, Suarra lové dans vos bras, vous absorbez le mélange et attendez, pris de frissons. Le soulagement est long à venir cette fois et la douleur disparue, vous restez incroyablement fatigué avant de vous rendormir d'un coup dans les bras du géant, comme une bougie que l'on souffle.

Rayez une dose de vos poudres.

Rendez-vous au [262](#).

423

Vous déalez le long des galeries plongées dans la pénombre, formant un trio inattendu en vérité, votre panthère courant à vos côtés, le géant fermant la marche. Derrière vous, le vacarme et les cris diminuent rapidement, couverts par le grondement du tonnerre. C'est alors qu'Enoshk s'effondre, une mauvaise blessure à la jambe s'étant rouverte. Alors que vous tentez de l'aider, votre panthère feule et montre les crocs, les poils hérissés. Devant vous, un groupe d'Anaptis déboule dans la galerie, furieux et l'arme au poing. A votre vue, l'un d'eux donne un ordre bref et ses compagnons s'élancent, brandissant leurs boucliers de métal gravé et leurs sabres.

Si vous avez délivré les autres esclaves, rendez-vous au [364](#).

Si vous possédez l'arc de Mongo et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [404](#).

Sinon, rendez-vous au [118](#).

424

Malgré la bousculade, vous parvenez à quitter cette scène de démence, vous retrouvant à l'extérieur, clignant des yeux sous le soleil. Derrière vous, les hommes-vers ne dépassent pas le seuil de la caverne : rapidement, ils s'enfouissent et disparaissent dans le sol, libres, laissant derrière eux des ouvertures béantes, des murs éclaboussés de sang et un amas de corps brisés. Les rares survivants se sont égaillés et doivent courir encore. Tremblant, au bord de la nausée, vous vous appuyez à un rocher pour ne pas tomber et il vous faut un long moment pour vous reprendre. Vous êtes bientôt rejoint par Mavunge, aussi remué que vous. Les dieux soient loués, il a réussi à s'en sortir. Vous vous remettez tous deux en route d'un pas hésitant pour ne vous arrêter qu'à la nuit tombée. Epuisé, vous restez assis un long moment à contempler les flammes en silence. Jusqu'à ce qu'un mouvement furtif vous fasse sursauter...

Rendez-vous au [8](#).

425

Vous vous réveillez sous les coups de langue de votre panthère, regardant autour de vous avec des yeux embués de sommeil. L'obscurité est quasi complète désormais et la pluie tombe toujours au-dehors mais un coup d'oeil suffit à comprendre que la jeune fille n'est plus là. Vous vous redressez, encore confus et incertain, lorsqu'un bruit étrange vous parvient... Une musique désagréable, comme le bruit du vent sifflant à travers les orbites d'un crâne... Une musique flûtée, légère, mais exprimant une horrible allégresse, une sinistre moquerie. Vous dirigeant rapidement vers l'endroit d'où elle provient, vous réalisez que vos pas vous ramènent vers la grotte où vous avez sauvé l'inconnue. Et bientôt, vous vous figez de stupeur...

La jeune fille est là, marchant mécaniquement vers la grotte, le regard à nouveau vide, éteint. A la lueur d'une torche plantée dans le sol, un étrange personnage est accroupi en tailleur, au sommet d'un rocher. Le feu éclaire sa face osseuse, son corps maigre aux peaux de chèvre malodorantes, ses lourds colliers de bronze et les plumes de vautour plantées dans ses cheveux noirs et sales. L'inconnu, un Yezid, joue d'un instrument étrange, une double flûte en os passée à son cou par une lanière de cuir. Cette musique, insupportable comme le sifflement d'un serpent et qui assaille votre esprit, vous faisant chanceler... C'est plus qu'une musique, c'est une menace pour l'esprit, une noire sorcellerie ! Des ondes de douleur vous traversent le crâne et vous titubez, votre panthère se plaquant au sol et gémissant douloureusement, ses oreilles s'agitant comme pour chasser ce rythme infernal...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total de volonté, rendez-vous au [299](#). Si ce résultat est

égal ou supérieur à votre total de volonté, rendez-vous au [353](#).

426

Des éclats de voix vous réveillent, vous faisant émerger du sommeil où vous cherchiez l'oubli. La nuit est tombée, froide et noire sous un ciel orné d'une lune mince et bleue. La lueur sourde d'une lampe, une silhouette imposante qui semble discuter avec la sentinelle... Et soudain, cette dernière s'effondre dans un gargouillis et l'inconnu vous rejoint, se découpant dans la clarté de la lampe : Auro ! A votre stupéfaction, ce dernier libère la porte de votre cage, l'ouvrant grand avant de s'écarter, le poignard rouge de sang à la main.

- Vite, vas-t-en ! Ils croiront que tu as réussi à maîtriser cet imbécile et à te faire ouvrir avant de le tuer et de t'enfuir.

Interloqué, vous restez immobile avant de demander :

- Mais... Pourquoi ? Pourquoi fais-tu cela ?

Un rictus se dessine sur la barbe blonde, dévoilant des dents blanches et parfaites :

- Tu as du cran et j'aime ça. Après ce que tu as vécu et enduré, tu mérites mieux que de crever ici comme un chien. Je ne pouvais te laisser aller devant mes hommes car ils ne l'auraient pas accepté, notre fraternité a des règles strictes. C'est pourquoi je t'aide ainsi. Tu es encore jeune mais tu apprendras que même un salaud peut avoir des faiblesses parfois. Tiens, voici ta sacoche avec tes précieuses poudres et ton arme. Fous le camp maintenant et vite, avant que je change d'avis. Il te faudra passer la sentinelle de nuit mais ça, c'est ton problème n'est-ce pas ?

Si vous aviez une arme de Méroé, rendez-vous au [153](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [83](#).

427

Le vieil Esseb accède à votre demande, bien qu'avec réticence. Vous garderez votre arme et deux prêtres armés resteront à la porte, prêts à intervenir.

Vous trouvez Mongo allongé à même le sol, pieds et poings liés, tel un gibier au retour d'une chasse. A votre entrée, il lève les yeux sur vous avec étonnement :

- Que veux-tu ?

- Savoir. Pourquoi as-tu tué le veilleur cette nuit ?

- Je ne voulais pas... Mais la bête a été plus forte que moi.

Devant votre air perplexe, le noir secoue la tête avec lassitude.

- Autrefois, j'étais comme toi, un jeune guerrier arrogant convaincu que le monde était sien et que rien ne l'atteindrait jamais. Une nuit, alors que je m'étais égaré dans la jungle, en bordure du lac Muru, je fûs attaqué par une chauve-souris géante. Je parvins à la tuer mais alors que je contemplais son cadavre étendu dans l'herbe, j'ouvris de grands yeux : la créature s'était transformée et devant moi gisait un homme... Je compris alors avoir affronté un Drellik... Le vampire des plaines... Et ce dernier m'avait cruellement blessé, son sang s'était mêlé au mien... Les jours suivants s'écoulèrent sans incidents cependant mais lorsque la lune se leva, pleine...

Votre interlocuteur s'interrompt, parcouru d'un violent frisson.

- Une soif terrible m'assaillit, une soif inhumaine... Le sang d'un buffle l'apaisa. Mais les autres nuits, il me fallût du sang humain. Jeunes filles matinales partant puiser de l'eau à la rivière, chasseurs imprudents, jeunes pâtres endormis... Combien en ai-je tué pour me repaître du précieux fluide, je n'en ai plus le souvenir... Depuis, j'ai erré, comme dans un cauchemar, laissant derrière moi une route parsemée de cadavres, hurlant à la lune comme un dément. J'ai tenté de mettre fin à mes jours bien sûr mais la

créature est en moi, elle me possède et elle m'en a toujours empêché. Elle est là, tapie dans les replis de mon cerveau... Elle attend. Elle attend la lune pleine pour me posséder et tuer.

- Tu es fou, murmurez-vous, mal à l'aise.

- Ne le serais-tu pas devenu ?

Rendez-vous au [132](#).

428

Un matin blême, au froid vif, s'étend sur les montagnes lorsque vous vous réveillez, fébrile et le ventre douloureux, la tête qui tourne. Vous restez un moment assis, mal à l'aise. Le poison... Que se passe-t-il, quel est tout ce bruit ? Le monastère semble en émoi et vous ne tardez pas à apprendre que le cadavre du veilleur de nuit a été retrouvé, sauvagement égorgé. Les prêtres, paniqués, courent dans tous les sens comme un essaim de frelons en folie et le vieil Esseb a bien du mal à calmer ses ouailles et imposer un semblant d'ordre. Certains n'hésitent pas à vous soupçonner un moment mais le vieil homme refuse de croire à votre culpabilité et met fin à ces spéculations. Autant en profiter et partir, avant qu'ils ne changent d'avis. Vous repensez alors à Mongo et à son avertissement, vous recommandant hier de bien verrouiller votre porte... Et ce matin, vous ne le voyez pas parmi les autres... La tête pleine de questions, vous quittez les lieux, profitant de la confusion générale. Heureusement, le système permettant de rejoindre le sol peut être manipulé par un seul homme et, jouant avec les cordes, vous parvenez à descendre la nacelle sans encombre. Vous vous éloignez alors rapidement, laissant derrière vous le monastère et ses mystères. Rendez-vous au [294](#).

429

Courant comme un fou, vous dévalez les escaliers avant d'enfiler le couloir menant à votre chambre. Derrière vous se fait entendre le bruissement de grandes ailes membraneuses et vous jetez un regard terrifié par-dessus votre épaule. Les Drelliks sont quasiment impossibles à tuer la nuit de leur transformation, votre seule chance de lui échapper est de vous barricader. Votre chambre, enfin ! Vous claquez la porte et poussez le verrou avant de vous adosser au panneau, hors d'haleine. Des coups sourds ébranlent le bois, un grognement animal se fait entendre, exprimant une frustration féroce puis plus rien. Un bruit semblable au vol d'un oiseau de nuit puis le silence. Vous vous laissez tomber sur votre lit, tremblant violemment, ruisselant de sueur, le ventre noué. La peur augmente les effets du poison qui est en vous, vous sentez une nouvelle crise monter, monter... Après une hésitation, vous ouvrez votre sacoche pour préparer votre remède et l'avalier, l'œil rivé à la porte. La douleur s'estompe lentement une fois encore et vous vous allongez, fébrile, avant de vous endormir comme une lampe que l'on souffle, exténué.

Rayez une dose de vos poudres.

Rendez-vous au [141](#).

430

N'ayant guère le choix, vous donnez votre arme au chef des sentinelles et vous laissez emmener sous la

menace de leurs lances. Bientôt, la vallée cachée vous révèle son secret : de grandes tentes de cuir et de peaux épaisses, des poteries, ustensiles... Un enclos où broutent quelques chèvres, des odeurs de cuisine... Une source où un gaillard solide à la barbe sale puise de l'eau avec une jarre, une petite forge de bois d'où parviennent des odeurs de cire, de cordages et de limaille de fer... Les hommes qui vont et viennent ont des allures de soudards, de brutes, le geste furtif et le regard méfiant. Ils portent des vêtements disparates, usés et tâchés, ornés d'accessoires ou de bijoux superbes qui détonnent, probablement volés... Car nul doute : cet endroit est bien un repaire de voleurs, de pillards aux origines aussi diverses que leurs crimes. Certains arborent des cicatrices, d'autres la marque du fouet ou du fer rouge. Peu de femmes à part quelques filles des collines, sans doute enlevées à leur village et qui vous regardent passer d'un air effronté, certaines vous faisant des gestes obscènes ou vous toisant avec insolence. Vous voici arrivés devant une vaste tente dont on écarte le rabat pour vous faire entrer. Et vous ouvrez de grands yeux devant le spectacle qui s'offre à vous...
Rendez-vous au [148](#).

431

Si ces chiens veulent jouer avec vous, ils trouveront à qui parler... Dans l'heure qui suit, c'est un cruel jeu de cache-cache qui se déroule dans la savane embrasée mais le puissant arc de Mongo vous donne l'avantage. Trois cadavres gisent sur la piste, une flèche en plein cœur. Les autres, refroidis, se sont prudemment éloignés. Arc bandé, flèche encochée, vous avancez avec prudence, regardant autour de vous, attentif au moindre mouvement, au moindre bruit, à la moindre odeur. La chasse se poursuit donc...

Pour en sortir vainqueur, il va falloir encore abattre au moins trois de vos poursuivants. Pour cela, lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'habileté, vous touchez votre cible. Si le résultat est supérieur à votre total d'habileté, vous la manquez. Mais attention, vous n'avez plus que cinq flèches, vous avez donc droit à cinq tentatives seulement.

Si vous parvenez à abattre trois Avars, rendez-vous au [211](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [306](#).

432

Trois nouvelles victimes envoyées à Opet, dieu des morts... Arborant un sourire farouche, vous pouvez sentir un flottement parmi vos poursuivants, leur hésitation, leur peur même. Quelque chose a changé, oui, vous en êtes certain maintenant, ils ont abandonné. Alors que le jour se lève et éclaire la brousse, vous vous retrouvez seul. Un battement de puissantes ailes vous fait soudain lever la tête. Avec un sourire, vous tendez les bras à l'homme-oiseau qui descend vers vous en planant...

Sur la terrasse où il est assis en train d'écrire au soleil, Taïta lève la tête vers Suarra qui grogne et se met à tourner en rond, soudain toute excitée.

- Hé bien ma belle, que t'arrive-t-il ?

- On dirait qu'elle a senti quelque chose, murmure Enosk, assis en tailleur sur un large coussin et occupé à polir son arme. Par les sombres dieux de ma race, regarde là-haut !

Quelques instants plus tard, l'homme-oiseau vous dépose sur le sol de pierre rose avant de reprendre son envol et de disparaître vers les nuées, guide étrange et silencieux repartant vers les contrées inconnues qui l'ont vu naître.

- Hé bien, ça c'est une entrée ! plaisante Enoshk tandis qu'agenouillé, vous serrez Suarra dans vos bras, frottant le dos de la panthère qui vous lèche le visage sans répit de sa langue râpeuse. Pendant ce temps, Taïta court prévenir son maître de votre retour.

Vous voilà donc revenu à bon port et l'esprit apaisé. Même si votre cœur saigne toujours à la pensée du massacre des Osamans, vous les avez vengés et leur esprit est en paix désormais. Et vous avez fait payer à Kosh les souffrances qu'il vous a infligées. Et maintenant ? Allez-vous retourner vers les vôtres alors que plus personne ne vous y attend... Vous avez désormais une maison (Omor vous assurant que vous pouvez rester chez lui tant que vous le voudrez), des amis... Oui, vous n'êtes plus seul et le monde s'offre à vous jeune guerrier. En suivant l'Alshaya vous n'avez pas fait que suivre une voie de pierre et de sable mais un chemin bien plus intérieur. Vous avez changé et plus rien ne sera comme avant désormais, vous le savez. Une autre vie est possible, bien loin de l'avenir aux contours étriqués imposé par les règles et lois de votre peuple. Vous êtes libre maintenant. Affranchi. Ce qui sera ne dépendra que de vous. C'est ainsi que s'achève votre aventure. Félicitations !

433

- Tu me sembles honnête et tu es venu à notre aide, déclare Enoshk. Et tu ferais un bon médecin... Quelle est donc votre histoire à tous les deux ?

Une fois votre récit achevé, le géant reste pensif avant de déclarer :

- En ce cas, je viens avec vous. Vous me plaisez amis et nous devrions nous entendre je pense. C'est une cruelle épreuve que tu traverses mon garçon et je veux t'aider.

- Dans ce cas, nous allons faire une drôle d'équipe à nous quatre, non ? glousse Taïta.

La moitié d'une heure plus tard, vous débouchez à l'air libre, de l'autre côté des Montagnes Rouges.

Devant vous, l'Alshaya reprend à travers un paysage de basses collines fumantes après la pluie, une pluie violente qui fait remonter le parfum des euphorbes et des caféiers. La journée qui suit passe vite, vos compagnons se révélant agréables et amicaux, leur présence vous rassure. Et avec Taïta comme guide, vos chances sont bien meilleures. Pour la première fois, un certain optimisme vous étreint. Seule inquiétude, cette fatigue, cette douleur sourde au ventre... Ce soir là, enveloppé dans votre couverture, vous regardez Taïta qui écrit, inlassablement.

- Comment s'appelle ta panthère ?

Vous jetez un regard surpris à votre compagnon qui vous désigne du menton le fauve sagement couché à vos côtés.

- Tu ne lui as pas donné de nom ? Quelle faute ! Il faut nommer les choses et les êtres, ne pas ignorer le pouvoir des mots. Comment exprimer ce que tu ressens si tu ne peux le nommer ? Il faut lui donner un nom.

Un peu interloqué, vous caressez distraitemment l'animal en l'observant puis un sourire vous vient lentement.

- Suarra, dites-vous. Cela veut dire panthère dans ma langue natale. Oui, je la nomme Suarra. Hein ma belle, cela te convient ?

La panthère vous observe en silence et feule doucement. Enoshk a un rire :

- Cela semble lui aller dirait-on.

Taïta hoche la tête avec satisfaction tout en commençant à ranger stylets et pinces dans ses étuis.

- Alors, c'est dit. Suarra. Il faut dormir maintenant.

Rendez-vous au [55](#).

434

Le géant se met en place, épaule plaquée contre le panneau sur lequel il presse de tout son poids, faisant jouer ses muscles. Dans un grincement sinistre qui résonne en un écho fantastique, la porte cède et s'ouvre lentement. Vous frémissez devant l'odeur, forte, âcre, qui vous fouette le visage. Comme un relent, les restes d'une odeur puissante, disparue mais dont il reste une trace indélébile. Un rectangle de lumière se

dessine sur le sol et vous avancez à travers l'ouverture, Taïta brandissant sa pierre lumineuse. Pour reculer avec effroi tandis qu'Enoshk laisse échapper un juron. Des ossements... Par centaines... Une fosse remplie d'ossements humains, certains jaunis, brunis, d'autres d'un ivoire sale... Vous sentez Taïta frémir à vos côtés.

- Ainsi voilà où ils reposent...

- Que veux-tu dire ?

- Ces ossements sont ceux de Djembé et des siens, c'est certain. C'est là qu'ils se sont suicidés autrefois. Un frisson vous parcourt à la vue du sinistre ossuaire, éclairé par l'éclat blafard de la pierre. Des images s'agitent dans votre esprit, visions fugitives de guerriers noirs et nus, parés de plumes et d'ivoire, le corps peint, se donnant la mort dans cette fosse... Une teinte rouge sombre, presque brune, recouvre la pierre, probablement le sang répandu... Et cette odeur, âcre, qui prend à la gorge et persiste, comme un souvenir... C'est alors qu'un bruit vous alerte : une sorte de grincement, de frottement... un bruit d'osselets que l'on secoue avant de les jeter... Horrifié, vous vous rejetez en arrière en voyant les ossements frémir et se mouvoir. Les poils hérissés, les yeux dilatés d'horreur, vous voyez les ossements se dresser et s'assembler, en une danse macabre comme aucun mortel n'en a contemplé, pour finalement prendre la forme d'une sorte de créature contrefaite, hideux assemblage de fémurs, tibias, omoplates, crânes et autres, qui s'avance en cliquetant d'une démarche saccadée... Quatre bras sortent de cette construction grotesque, terminés par des mains armées de coutelas rouillés et d'épées de bronze corrodé. Le Gardien des Ossements est le fruit de la malédiction lancée autrefois par Djembé sur lui-même et ses compagnons afin que nul ne trouble jamais leur repos.

Cette créature est assez lente, il lui faudra faire un 7 pour vous toucher. Par contre, ses quatre bras armés vous infligeront + 6 points de blessure supplémentaires et sa solidité lui permet de retrancher 3 points de blessure. Le Gardien des Ossements est doté de 17 points de vie.

De votre côté, votre groupe est doté de 27 points de vie, frappe avec un 5 et surtout, en partie grâce à la force du géant Enoshk, inflige + 5 points de blessure supplémentaires.

Si vous êtes vainqueurs, rendez-vous au [143](#).

435

Votre dernier coup assomme votre adversaire qui tombe à terre et reste immobile, un filet de sang coulant de son mufler. Haletant, vous vous penchez, lame au poing, pour en finir. Mais au moment où vous brandissez l'arme, un cri retentit, des bras se tendent... Les Avars ! Ils sont là, se ruent à la rescousse de leur jeune seigneur. Vous détalez en courant à travers les herbes hautes... Derrière vous, un homme-lion encoche une flèche et vous met en joue mais une silhouette à la crinière rouge s'interpose et stoppe son geste. Kessali ! Le jumeau du défunt Kosh vous observe avec intensité, énigmatique, tel un sphinx. De longues secondes s'écoulent, pendant lesquelles le temps semble suspendu puis vous détalez à toutes jambes. Vous vous attendez à chaque instant à recevoir une flèche mais rien ne se produit. Désirant mettre le plus de distance entre vous et vos poursuivants, vous marchez pendant des heures avant d'être obligé de faire halte pour vous reposer, épuisé, à l'ombre d'une termitière. Pourquoi Kessali vous a-t-il épargné ? L'amour était-il devenu haine entre lui et son jumeau ? Vous ne le saurez sans doute jamais. Et maintenant ? Vous avez atteint votre but, les paisibles Osamans sont vengés et vous avez fait payer à Kosh les tourments qu'il vous a infligés. Mais pour une raison inconnue, l'homme-oiseau n'est pas venu, vous voilà perdu en plein Shamanka et il vous faut quitter la région au plus vite. Vous n'aurez aucun mal à trouver une monture, des hordes de chevaux à demi sauvages vont et viennent à travers les plaines, vous êtes armé et les Montagnes Rouges sont proches. C'est un long voyage qui vous attend avant de pouvoir enfin retrouver vos amis. Mais vous avez atteint votre objectif et le reste n'est plus qu'une question de jours. Et vous ne serez plus le même en empruntant à nouveau cette route... Cette voie que vous avez suivi n'était pas que de pierre et de sable... Il y a d'autres choix, d'autres possibilités que l'avenir étrié que vous promettaient les lois et règles de votre peuple, vous le savez maintenant. Vous êtes libre. Et cette liberté, vous l'avez payée assez cher pour ne jamais la galvauder. Le monde vous appartient et ce qui sera ne dépendra que de vous désormais.

C'est ici que s'achève votre aventure. Félicitations !

436

Alors que l'on vous conduit à votre chambre, vous croisez un homme inattendu : noir comme l'ébène, grand et fort, un guerrier incontestablement. Drapé dans une robe quadrillée de rouge et noir, paré de bijoux de bronze et d'ivoire, ce sont ses yeux hantés et son air hagard qui retiennent votre attention : il y a dans son regard quelque chose de fou, de désespéré. L'inconnu hoche simplement la tête à votre passage et poursuit son chemin.

- Nous l'avons trouvé sur un sentier, il y a plusieurs lunes, errant à travers les rochers, visiblement en proie à la confusion, explique votre guide. Il fût incapable de nous dire d'où il venait. Sans doute n'a-t-il plus toute sa tête... Nous l'avons recueilli et il loge ici depuis. Bien que sombre et taciturne, il nous aide volontiers à nos tâches quotidiennes. Il se nomme Mongo. Puisse Shamu lui rendre tout son esprit un jour.

Votre guide s'efface pour vous laisser entrer dans une petite cellule creusée dans la roche, sobrement aménagée. Une natte couvre le sol, une couchette occupe tout un mur, un coffre de bois peint et quelques poteries complètent ce simple ameublement. Une fois seul, vous poussez le volet bleu qui occulte la fenêtre et contemplez le paysage austère. Tout est immobile et silencieux, seul un rapace solitaire tournoie dans le ciel. Vous vous reposez un long moment tandis qu'au-dehors, les heures passent. Alors que le ciel s'enflamme sur les pics, la porte de votre cellule s'ouvre et vous voyez avec surprise entrer l'inconnu croisé tantôt. Ce dernier vous salue puis tourne son regard vers la fenêtre :

- La nuit ne va pas tarder... Et d'après les prêtres, la lune sera pleine ce soir. Jeune homme, je ne sais qui tu es mais suis mon conseil, verrouille soigneusement ta porte cette nuit.

Avant que vous ayez pu demander des explications, l'homme s'éclipse. Sa voix, grave et profonde, n'a rien de celle d'un dérangé mais contient une peur évidente. Perplexe, vous regardez par la fenêtre les ombres mauves s'allonger sur les ravines et l'obscurité s'étendre sur le monde. Après un frugal repas pris avec les prêtres, vous regagnez votre cellule. La nuit est tombée maintenant et il est temps de dormir avant de reprendre votre périple au matin. Alors que vous ôtez vos bottes, vous repensez aux paroles de l'inconnu et, sans vraiment savoir pourquoi, vous poussez le verrou de fer avant de vous coucher. Vous vous redressez en sursaut. Avez-vous rêvé ? Il vous a semblé entendre du bruit, comme si... comme si quelqu'un cherchait à ouvrir votre porte. Assis dans le noir, le cœur battant, vous restez aux aguets. Non, rien. Pourtant, vous avez bien cru entendre quelque chose.

Si vous décidez de vous lever et de faire un tour dans le couloir, rendez-vous au [241](#).

Si vous préférez, après avoir vérifié votre porte, vous rendormir, rendez-vous au [428](#).

437

Repoussant le pygmée avec impatience, vous pénétrez dans la grotte. Cette dernière est vaguement éclairée par l'éclat de mousses phosphorescentes tapissant les parois et, dans cette clarté bleutée et blafarde, vous découvrez plus d'une vingtaine de statues dispersées ici et là. Des Yezids, hommes, femmes, enfants, tous d'un réalisme stupéfiant, figés dans une posture terrifiée, les traits déformés par l'horreur. Non, pas des statues mais des êtres vivants pétrifiés... Vous reculez, révolté, heurtez du coude une des statues, vous retournez... Par les dieux, non ! Les yeux dilatés d'horreur, vous contemplez la jeune fille, figée, transformée en pierre grisâtre, la bouche ouverte sur un éternel hurlement muet. Au même moment, votre panthère gronde, mufle froncé, corps arqué... Une odeur forte, reptilienne... Une reptation sinistre dans la pénombre, deux grands yeux d'or qui s'ouvrent... Vous vous rejetez en arrière avec un cri, levant précipitamment votre bras devant vos yeux...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [358](#). Si le résultat est égal ou supérieur à ce total, rendez-vous au [392](#).

438

Le pygmée bande soigneusement le membre blessé puis se retourne vers vous :

- Quant à toi mon garçon, bien que surpris, je ne t'en veux pas d'avoir fui devant moi, même si j'ai été aussi surpris de ta présence que toi de la mienne. Nous mettrons cela sur le compte de ta jeunesse...

Vexé, vous vous apprêtez à répliquer vertement mais êtes coupé par votre impressionnant compagon qui se relève lentement...

Si vous ignorez l'identité du géant, rendez-vous au [271](#).

Dans le cas contraire, rendez-vous au [335](#).

439

Le temps semble suspendu tandis que vous reculez le plus lentement possible, toute votre attention, tout votre être focalisé sur la tête triangulaire qui se dresse, courroucée. Hélas, vous n'êtes pas assez rapide et le serpent frappe à la vitesse de la foudre. Vous tombez et heurtez le sol détrempé, une vive brûlure à la cheville, là où deux petits trous noirs comment déjà à virer au violet. Vous avez à peine conscience d'une silhouette là, au-dessus de vous, bouclier peint au côté et sagaie au poing. Serrant les dents, le souffle déjà court, vous levez la tête vers Kosh qui vous dévisage, les yeux dilatés de stupeur.

- Toi ! Par le feu sacré... Tu as survécu ! Tu as survécu au Jusquian ! J'ai suivi ta piste depuis le campement, même l'orage n'aurait pu me détourner de ma proie mais jamais je n'aurais pensé que c'était toi...

La brûlure à votre cheville devient intolérable, vous avez du mal à respirer, votre vue se trouble.

- J'ignore comment tu as survécu mais peu importe, je ne ferai pas deux fois la même erreur, feule votre ennemi en brandissant sa sagaie.

- Trop tard, il est... Trop tard, murmurez-vous avant d'éclater d'un rire monstrueux, infernal, qui se brise net l'instant suivant. Votre corps roule au sol, recroquevillé comme une feuille jaunie sous le regard stupéfait du maître des Avars.

Votre aventure s'achève ici.

440

Le reste de la nuit se passe sans incidents et au réveil, un froid vif s'étend sur les montagnes. Votre ventre vous fait mal ce matin et vous restez assis un moment, le visage crispé. Que se passe-t-il, quel est tout ce bruit ? Le monastère semble en émoi et vous ne tardez pas à apprendre que le cadavre du veilleur de nuit a été retrouvé. Les prêtres, paniqués, courent dans tous les sens comme un essaim de frelons en folie et le vieil Esseb a bien du mal à calmer ses ouailles et imposer un semblant d'ordre. Certains n'hésitent pas à vous soupçonner un moment mais le vieil homme refuse de croire à votre culpabilité et met fin à ces spéculations. Autant en profiter et partir, avant qu'ils ne changent d'avis. Vous repensez alors à Mongo et à son avertissement, vous recommandant hier de bien verrouiller votre porte... Et ce matin, vous ne le voyez pas parmi les autres... La tête pleine de questions, vous quittez les lieux, profitant de la confusion générale. Heureusement, le système permettant de rejoindre le sol peut être manipulé par un seul homme et, jouant avec les cordes, vous parvenez à descendre la nacelle sans encombre. Vous vous éloignez alors rapidement, laissant derrière vous le monastère et ses mystères.

Rendez-vous au [294](#).

441

Vous avez épuisé toutes vos flèches et vos poursuivants vous traquent toujours. Guidés par leur instinct animal, ils ne perdent pas votre trace. Bientôt, ils se déploient autour de vous en demi-cercle et se rabattent silencieusement pour vous couper la route, tel un groupe de lionnes en chasse. Leurs yeux brillent dans la nuit, ils se déplacent sans bruit, froissant à peine les herbes hautes sur leur passage, ils vous ont rejoint... S'ensuit un bref combat, âpre et sanglant, où le nombre finit rapidement par l'emporter. Blessé, meurtri, vous êtes fatalement maîtrisé, n'ayant que la farouche satisfaction de laisser trois corps étendus sur la piste. Alors que l'on vous entraîne, le jeune Avar avec qui parlait votre victime tantôt se rue sur vous avec un rugissement de haine, poignard en main. Mais il est brutalement repoussé par Kessali, le jumeau du chef décédé. Le jeune Avar, écumant de fureur, foudroie son aîné du regard, les mains s'ouvrant et se refermant en une envie de meurtre mal réfrénée. Kessali n'en a cure visiblement et donne un ordre sec. Entravé et malmené, sous les coups et la menace permanente des sagaies et des coutelas, vous êtes entraîné vers le campement à la lueur des torches...
Rendez-vous au [152](#).

442

L'homme vous écoute avec une stupéfaction grandissante et votre récit achevé :

- Tu as tué Kosh à la crinière rouge ? Et après avoir survécu au Jusquian pendant des jours entiers, allant jusqu'à Eshatta ? Quel homme es-tu donc ? En tous cas peu importe, je ne suis pas du genre à laisser mourir ainsi un brave.

- Mon frère, pourquoi se mêler de cette histoire et nous faire des ennemis pour un gamin inconnu ? Celui qui a parlé est un jeune homme imposant, debout sur un char proche. Il a votre âge mais est doté d'un physique déjà impressionnant qui promet de faire de lui un futur colosse.

- Assez Olmec, j'ai décidé et il en sera ainsi.

Un feulement de rage monte du groupe des Avars, les poings se serrent sur les sagaies et l'air vibre d'une tension palpable, prête à exploser. Mais les guerriers blancs se déploient aussitôt, braquant leurs lances tandis que d'autres bandent leurs arcs et encochent leurs flèches. Il y a un moment de flottement puis c'est Kessali qui prend la parole et donne un ordre bref. Les hommes-lions se retirent alors, laissant le jeune Keshan fou de rage, le visage défiguré par la haine. Il finit pourtant par céder et suivre son oncle, tremblant de frustration.

Rendez-vous au [451](#).

443

- A moi de me présenter. J'ai pour nom Enoshk.

- Tu es un géant des collines n'est-ce pas ? demande l'Inbuti. Je croyais ta race éteinte depuis des siècles. Le nommé Enoshk affiche une grimace :

- Tu n'as pas tout à fait tort petit homme. Mais je suis un demi-géant en fait, ma mère était une géante et mon père un homme normal. Voilà bien des lunes que j'ai quitté mon clan. Je n'en pouvais plus de cette monotonie, de cette vie terne et insipide, je voulais voir le monde. Et à vrai dire, ils m'ont laissé partir

sans chercher à me retenir... Ils ne m'ont jamais vraiment accepté ni compris, sans doute à cause de mon sang mêlé. J'ai beaucoup voyagé, m'émerveillant devant le monde et étais en route pour voir Méroé quand ces chiens de trafiquants me sont tombés dessus une nuit, alors que je m'étais enivré. J'en ai tué plusieurs mais le nombre était avec eux et ils m'ont emmené. Cette nuit, j'ai réussi à m'enfuir, vous connaissez la suite... Et vous deux, quelle est votre histoire ?

Une fois votre récit achevé, le géant reste pensif avant de déclarer :

- En ce cas, je viens avec vous. Vous me plaisez amis et nous devrions nous entendre je pense. C'est une cruelle épreuve que tu traverses mon garçon et je veux t'aider.

- Dans ce cas, nous allons faire une drôle d'équipe à nous quatre, non ? glousse Taïta.

Rendez-vous au [359](#).

444

Vous vous ruez sur Enoshk et saisissez les larges feuilles à pleines mains pour l'en délivrer. Avant de pousser un violent cri de douleur : des dizaines de picots brûlants vous vrillent les paumes et les doigts d'une vive brûlure, comme les dards d'un essaim de guêpes (vous perdez 3 points de vie). Serrant les dents, des larmes plein les yeux, vous tenez bon et parvenez à arracher et déchirer les feuilles, retombant en arrière, des lambeaux de plante entre les mains. L'entendement revient aussitôt dans les yeux du géant, il se redresse en secouant la tête, le corps marqué de minuscules points rouges là où les feuilles se sont posées. La plante frémit et bruisse, s'agite, comme irritée et furieuse. Vous titubez, étourdi par son parfum, les mains vous brûlent affreusement. Toute l'oasis est éclairée par la lune maintenant et vous frémissez de dégoût et d'horreur : un énorme bulbe boursoufflé et violacé s'agite, entouré de tentacules, de grandes feuilles déployées et piqueté de fleurs noires... Au même moment, un cri retentit et Taïta surgit, brandissant une torche :

- En arrière, vite !

L'Inbuti jette sa torche et la plante s'embrase, gémissant et se tordant d'une manière horrible, pieuvre végétale monstrueuse qui s'agite dans la lueur des flammes. Mais ces dernières se répandent à une vitesse folle, la végétation s'embrase, le ciel rougeoit... Enoshk saisit Taïta par la taille, le soulevant sans peine et vous pousse en avant, manquant vous faire tomber :

- Vite ! Tout va brûler, cours, cours !

Vous détalez aussi rapidement que possible, suivi par Suarra, mais ce maudit parfum vous étourdit, vous engourdit.

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total de volonté, rendez-vous au [367](#). Si ce résultat est supérieur à votre total de volonté, rendez-vous au [383](#).

445

- Les dieux seuls le savent ! Ton refus m'a blessé c'est vrai mais ma curiosité s'est révélée plus grande que mon orgueil. Ce n'est pas tous les jours qu'on rencontre un jeune nomade accompagné d'une panthère ! Et tu as du cran, ton histoire m'a ému, tu mérites de t'en sortir... J'étais au courant de la présence du basilic dans ces souterrains également, j'ai voulu malgré tout te mettre en garde.

Géné, confus, vous vous excusez auprès du pygmée qui vous lance un regard malicieux :

- Allons, c'est oublié, nous mettrons cela sur le compte de ta jeunesse n'est-ce pas ?

Bien que vexé par cette dernière remarque, vous décidez donc d'accepter cette fois la proposition de l'étrange personnage et lui emboîtez le pas à travers les souterrains.

- Comment s'appelle ta panthère ?

Vous jetez un regard surpris à Taïta qui vous désigne du menton le fauve qui marche sagement à vos

côtés.

- Tu ne lui as pas donné de nom ? Quelle faute ! Il faut nommer les choses et les êtres, ne pas ignorer le pouvoir des mots. Comment exprimer ce que tu ressens, ce que tu veux dire, si tu ne peux le nommer ? Il faut lui donner un nom.

Un peu interloqué, vous caressez distraitemment l'animal en l'observant puis un sourire vous vient lentement.

- Suarra, dites-vous. Cela veut dire panthère dans ma langue natale. Oui, je la nomme Suarra. Hein ma belle, cela te convient ?

La panthère vous observe en silence et vous avez l'impression qu'elle vous a parfaitement compris. Taïta hoche la tête avec satisfaction :

- Alors, c'est dit : Suarra.

Vous poursuivez, vos ombres dansantes semblant vous suivre, comme vivantes, le long des parois. Rendez-vous au [88](#).

446

Poussé par la curiosité, vous attendez un moment avant de suivre ces hommes mystérieux. Bientôt, des éclats de voix vous parviennent à nouveau, des voix dures et menaçantes auxquelles répondent des sanglots et gémissements emplis de crainte. Embusqué derrière un rocher, votre panthère plaquée contre vous, vous apercevez l'entrée d'une grotte et devant, la jeune fille qui se débat farouchement sous la poigne de deux de ses compagnons. Les autres ont disparu. L'un des hommes la tient par le poignet en une prise brutale et semble vouloir l'entraîner vers la grotte, l'inconnue lui résistant de toute la vigueur de son jeune corps. Si son regard est hanté par une terreur indéniable, il semble lucide, n'affichant plus cet air égaré qui était le sien tantôt. Sous l'effet de la peur, la fille mord sauvagement le poignet de celui qui la tient et ce dernier, furieux, la frappe au visage, l'envoyant rouler au sol où elle reste prostrée. Puis les deux Yezids la saisissent pour l'entraîner.

Si vous désirez intervenir, rendez-vous au [347](#).

Si vous ne voulez pas vous en mêler, vous faites demi-tour et vous enfoncez dans le dédale des galeries. Dans ce cas, rendez-vous au [401](#).

447

Vous vous réveillez, secoué de frissons et claquant des dents. Il fait toujours nuit, les ténèbres ont envahi la pièce et la pluie tombe encore. Réveillée, Suarra redresse la tête et vous interroge du regard, ses yeux pareils à de sombres béryls dans l'obscurité. Vos compagnons dorment toujours. Vous n'êtes pas bien, secoué de violents frissons et le front pourtant brûlant. Une série d'éternuements réveille vos amis, Taïta allume sa pierre de lumière et vous observe attentivement :

- Il fallait s'y attendre, tu as pris froid, un sérieux refroidissement même on dirait. Ne peut-on faire du feu ?

Enoshk secoue la tête :

- Impossible, le bois que nous trouverions est encore détrempe, il ne ferait que fumer au lieu de brûler. Le bras passé autour de Suarra, sa tête lovée contre votre joue, vous tentez de vous reposer mais dans l'heure qui suit, la fièvre monte, vous étouffez, avec l'impression d'avoir la tête dans une étuve. Les frissons sont de plus en plus forts et vous éternuez à plusieurs reprises. Vos compagnons ne peuvent que vous encourager à vous reposer, vous passant un linge mouillé sur le visage. En tous cas, impossible de poursuivre dans l'état où vous êtes. Vos yeux brillants se posent sur votre sacoche aux poudres...

Si vous décidez d'en absorber une dose (à condition qu'il vous en reste bien sûr), rendez-vous au [379](#).

Si vous ne voulez pas les gaspiller, rendez-vous au [385](#).

Mais peut-être avez-vous cueilli plus tôt dans votre aventure des baies inconnues, broutées par des chèvres des rocailles ? Dans ce cas, rendez-vous au [349](#).

448

Vous ne tardez pas à réaliser votre erreur : devant vous, les plaines s'étendent à l'infini sans offrir aucun abri. Vous êtes exténué, fuyant vos poursuivants depuis des heures maintenant. Ils sont chez eux ici, ils vous laissent vous fatiguer, se contentant de refermer lentement la nasse sur vous. Avec l'obstination farouche de votre race, vous poursuivez, titubant, sur la piste poudreuse. Mais bientôt vos jambes ne vous portent plus et vous vous effondrez au sol. A l'instant même, un cri retentit et le piège se ferme : de partout ils émergent pour la curée, babines retroussées, le corps frémissant, sagaie au poing, bouclier au côté. Vous tentez de vous relever mais vos muscles refusent de vous obéir. Ils approchent, se déployant en demi-cercle, le poil hérissé par l'excitation de la chasse. Vous parviendrez sans doute à en emporter quelques-uns en Enfer avec vous mais vous ne pourrez leur échapper.

Votre aventure s'achève ici, sur une piste poussiéreuse brûlée de soleil.

449

Hors de question de rester seul dans cet enfer ! Submergé par la peur, vous quittez votre abri pour suivre le géant, serrant Suarra contre vous. En quelques secondes, vous êtes tous deux happés par les flots grondants, emportés comme des brindilles. Hurlant, vous tourbillonnez dans un maelstrom de vase et de boue avant d'apercevoir, à la lueur d'un éclair, un tronc d'arbre arraché qui dérive à quelques mètres. Serrant les dents, vous tendez le bras...

Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [21](#). Si ce résultat est égal ou supérieur à votre total d'habileté, rendez-vous au [286](#).

450

Vous avez fermé les yeux à temps et vous vous détournez, courant comme un fou pour quitter cet antre de cauchemar. Votre panthère a évité elle aussi le terrible regard et vous suit aussitôt. Horrifié, vous courez au hasard, sans vous arrêter, obsédé par une seule idée, celle de mettre le plus de distance entre vous et cette créature. Au détour d'une galerie, vous buttez sur quelqu'un et roulez au sol avant de vous relever, étourdi. Devant vous se redresse en maugréant le pygmée rencontré tantôt.

- Que fais-tu ici ? demandez-vous en vous relevant avec une grimace.

- Le démon seul le sait ! Bien que tu m'aies blessé en refusant ma proposition, ma curiosité a été la plus forte et j'ai décidé de te suivre. Mais es-tu fou d'être venu ici ? Cette caverne est l'antre d'un basilic. Les habitants des hauts plateaux vénèrent cette créature comme un dieu et lui offrent certains des leurs en sacrifice. Ne restons pas ici !

Vous suivez le pygmée le plus loin possible de la caverne, gardant les yeux obstinément fixés au sol et pressant le pas sans vous retourner. A vos côtés, le petit homme pousse bientôt un soupir de soulagement :

- Nous voilà en sécurité, il ne nous suivra pas, il ne quitte jamais son repaire. Vous frissonnez violemment en pensant au sort auquel vous avez échappé avant de baisser la tête, vous sentant coupable vis à vis du scribe. Ce dernier arbore un sourire moqueur :

- Ne faut-il pas que jeunesse se passe ? Mettons cela sur le compte de la jeunesse donc et passons à autre chose. Je pense que désormais, tu accepteras de te joindre à moi ?

Vous hochez la tête et emboîtez le pas à votre nouveau compagnon.

Rendez-vous au [222](#).

451

Votre sauveur descend de son char et vient se planter devant vous. C'est un homme jeune, grand et beau, avec quelque chose de royal dans l'allure. Derrière lui, son cadet au physique impressionnant vous observe d'un air maussade.

- Tu as accompli une grande oeuvre pour ton jeune âge mon garçon. Et pour être franc, la mort de Kosh n'est pas pour me déplaire... Keshan est trop jeune pour lui succéder et en attendant, Kessali sera un interlocuteur bien plus sage. Mais si j'étais toi, je fuirais et regagnerais très vite Eshatta pour échapper à la vengeance de Keshan. On va te donner une monture solide, de l'eau et de la nourriture en quantité. Pars vite. J'aimerais mieux connaître un homme de ta trempe mais il est préférable que tu partes.

Quelques instants plus tard, vous vous retournez sur votre selle pour un dernier au revoir à cet homme décidément inattendu avant d'éperonner votre cheval. Votre sauveur vous a indiqué comment rejoindre Eshatta par l'Onobok, l'autre versant de l'Alshaya, bien plus praticable. Vous ignorez pourquoi l'homme-oiseau n'est pas venu mais vous avez tout ce qu'il faut pour retrouver rapidement vos amis. Vous avez atteint votre but, les paisibles Osamans sont vengés et vous avez fait payer à Kosh les tourments qu'il vous a infligés. Et vous ne serez plus le même en empruntant à nouveau cette route... Cette route que vous avez suivie n'était pas que de pierre et de sable... Il y a d'autres choix, d'autres possibilités que l'avenir étriqué que vous promettaient les lois et règles de votre peuple, vous le savez maintenant. Vous êtes libre. Et cette liberté, vous l'avez payée assez cher pour ne jamais la galvauder. Le monde vous appartient et ce qui sera ne dépendra que de vous désormais.

C'est ici que s'achève votre aventure. Félicitations !

452

Votre histoire, inventée en toute hâte, remplie d'approximations et d'hésitations, sonne faux à vos propres oreilles. Très vite, votre interlocuteur vous interrompt et, l'air agacé, donne un ordre. Aussitôt, ses hommes vous entourent, pointant flèches et lances sur votre personne, les piquiers menaçant dans le même temps de lâcher leurs chiens. Rapidement maîtrisé, vous êtes ligoté et jeté aux pieds des Avars comme un vulgaire sac de noix. Le jeune homme-lion à la crinière rouge s'avance, le visage défiguré par la haine et le poignard au poing, mais Kessali s'interpose et donne un ordre. Vous êtes alors emmené tandis que les deux groupes se quittent sans gaspillage de politesse.

Rendez-vous au [152](#).