

ORISHIA



C'était le temps où le monde était comme avant, le temps où l'homme savait voir les choses invisibles. Les Orishas vivaient sous la terre, ils fécondaient le sol et faisaient jaillir l'eau pure. Ils accrochaient les étoiles au crépuscule, veillaient sur les bêtes assoupies et semaient les rêves dans la tête des enfants. Parfois encore ils crachaient la foudre ou les coulées de feu.

Au temps des Orishas, Atewu le sage



Lentement, la chaleur des mains d'Oukeni ramollit l'argile. Ses doigts rougis pétrissent la glaise, encore et encore. Elle la façonne minutieusement, de tout son cœur. Elle y déverse sa colère, sa peine, ses souvenirs et ses espoirs. *Yibobo vodoun, ayibobo vodoun ! Alye ogan makout, ayibobo vodoun...* Ses mains s'enfoncent dans la boue qui s'incrute sous ses ongles, qui colle et sèche sur ses poignets. Il faut continuer. *Mamui Ata, Mamui Ata, magie du ventre...* La brise se lève et souffle le rideau de perles de la case, elle agite les visages de ses ancêtres. Ici c'est une jambe, là un bras, enfin une tête. Mawu la créatrice lui a prêté son aide, car à présent c'est ce petit corps qui réchauffe le bout de ses doigts, comme si un cœur battait dans sa poitrine d'argile. Elle sent ses propres mains qui la pressent, le contact de sa peau rugueuse qui glisse sur ses épaules. Son index qui lui dessine une bouche. *Ayibobo vodoun xipopana.* Elle se voit.

Vous *la* voyez. Avant les couleurs, il n'y avait même pas le vide, il n'y avait que l'absence du vide. Avant l'étincelle il n'y avait que

l'oubli. Mais maintenant, vous observez le visage tatoué de runes blanches de la femme, ses nattes épaisses et crépues, colorées d'or, sa peau noire et lustrée, parée de bracelets d'ambre et d'ivoire. Ses yeux étranges, d'un vert de savane au temps de la mousson. Vous ressentez la touffeur qui a envahi la case.

Vous connaissez les mots. Vous pouvez nommer les choses. Comme un aveugle, vous tâtonnez les contours de sa mémoire, et des mémoires de sa mémoire, en une spirale infinie, étourdisante. Vous prenez conscience de votre corps d'argile. Lentement, vous secouez vos membres, l'un après l'autre.

Tu t'es éveillée, tu es presque prête.

Je ne sais pas ce que je suis, je ne sais pas si je suis moi, ou toi.

Je vais t'appeler Orisha, comme les enfants de Mawu, car tu es née de la terre. Mais tu possèdes aussi une partie de moi, de mes souvenirs, et des souvenirs de mes mères. Nous sommes liées.

Oukeni, que dois-je faire ?

Voyager au monde d'en dessous, tuer Utonga. Je vais te raconter tout cela, mais avant, laisse-moi ajouter quelque chose. Tu n'es pas... complète.



La sorcière entortille quelques-uns de ses cheveux autour de son index. Elle les arrache d'un mouvement sec puis les plante sur votre tête.

Ces cheveux sont les brins tissés qui lient nos esprits. Il te faudra en prendre grand soin, car si tu perds le dernier, la magie sera brisée, et tu deviendras aussi inerte qu'une jarre. Mais ne t'en fais pas trop : si cela se produit, je te façonnerai de nouveau, et tout recommencera, encore et encore, jusqu'à ce que tu aies accompli ta destinée.

« Maintenant ouvre bien tes oreilles, car je vais te parler d'Utonga le Lwa, dont le cœur est si mauvais que Legba lui a fermé les portes de notre monde. Ainsi, Utonga ne peut plus se matérialiser parmi nous, mais tapi dans les replis profonds de la terre, il attend et enrage. »

Un Lwa, un esprit de la terre ? Pourquoi tient-il tant à revenir ici ?

« Parce qu'il s'ennuie du goût du pain, parce qu'il aime dominer la chair, et qu'il se mortifie du pouvoir qui lui a échappé. Ce qu'il souhaite, c'est être adulé comme autrefois, lorsqu'il pouvait parcourir la surface et réduire en esclavage ceux de notre race. »

Mais tu as dit que le passage est clos...

« Utonga est rusé, il a cru avoir trouvé un chemin, car la mémoire de mes mères est aussi un fil qui mène au monde d'en dessous. Dans mon rêve, Utonga m'a violée pour renaître par mon ventre, mais je connais les plantes qui tuent la graine, et pour Yewa j'ai pratiqué les rites de l'infécondité. Puis Utonga a possédé mes poules, alors je les ai sacrifiées à Oya, le gardien de toutes les morts, pour qu'il ne puisse se réincarner à travers elles. »

Au fond de la hutte, une pierre plate est frappée par les rayons obliques du soleil couchant. L'autel est couvert de plumes collées au sang coagulé qui a gorgé la pierre, de têtes coupées dont les crêtes rouges semblent presque frétiler. Tout autour, des mouches aux reflets cuivrés bourdonnent en un va-et-vient incessant.

« À présent, il fait tout ce qu'il peut pour se venger et détruire le village. Nos cultures fanent et sèchent comme de la poussière, car Utonga corrompt les racines. Un mal se répand dans les entrailles des habitants fiévreux ; c'est que l'esprit maudit empoisonne la source du puits. Les villageois souffrent de la faim, ils meurent de la maladie. Puisque je suis sorcière, ils me soupçonnent d'être à l'origine de ces calamités, ils serrent les poings et me dévisagent. Si cela continue, ils vont me trancher la tête et la jeter aux hyènes... Orisha, toi seule peux nous sauver. »



Oukeni farfouille parmi les peaux de zèbre qui lui servent de couche. Elle extirpe un collier de dents jaunies qui s'entrechoquent, presque animées d'une irrépressible envie de mordre. Des petits bouts de gencive ont séché sur les racines reliées par un cordon de cuir.

« Ce charme renferme l'esprit de la meute, les chacals t'aideront à vaincre tes ennemis. Cependant, tu dois savoir que les charmes sont capricieux. Ils aspirent à rayonner au clair de lune, à battre la mesure au gré de tes pas. Ainsi, tu ne pourras les retirer qu'aux sanctuaires de Legba, si tu en croises sur ta route.

Ce sont des passages vers notre monde, et en de tels lieux ce qui est brisé sera renoué, nous rétablirons le lien qui nous unit. »

Que ferai-je des charmes que je ne veux plus porter?

Eh bien, tu n'auras qu'à... les enfoncer dans ton ventre.



★ REGLES DU JEU ★

LES CHEVEUX D'OUKENI

Les Cheveux d'Oukeni symbolisent votre vitalité et la force du lien qui vous unit à la sorcière. Si ce compte tombe à zéro, vous aurez échoué dans votre quête. Votre total de départ ou maximum est de **8**. Ajoutez cette valeur aux *Notes d'Orisha*.

LA CONSCIENCE

La Conscience représente votre niveau d'éveil et votre aisance à user des Charmes. Au commencement cette valeur est de **4**.

LES CHARMES

Les Charmes seront votre principal atout lors de vos explorations. Chacun d'eux accapare une partie de votre Conscience, et les points combinés des Charmes équipés ne peuvent jamais excéder votre total de Conscience. Si vous perdez des points de Conscience et que cette règle est enfreinte, vous devez immédiatement retirer le statut « *Équipé* » de l'un de vos Charmes pour la respecter de nouveau.

Lorsque vous décidez de porter un charme, cochez la colonne « *Équipé* » dans les Notes d'Orisha. Cette action vous est permise en tout temps, sauf lors d'un combat. Cependant, les Charmes ne peuvent être retirés que dans les sanctuaires – hormis l'exception où le total de Conscience n'est plus respecté.

Vous ne pouvez pas posséder de doublons. Si vous trouvez un Charme que vous possédez déjà, ignorez-le simplement.

LES MASQUES

Les Masques obéissent aux mêmes règles que les Charmes, si ce n'est que vous ne pouvez porter qu'un seul Masque à la fois, et que ceux-ci ne requièrent pas l'investissement de points de Conscience.

L'ASSISTANCE D'OUKENI

Oukeni n'est jamais loin et vous accompagne en esprit. Ainsi, son pouvoir lui permet d'intervenir en votre faveur, bien que sa capacité soit limitée. Vous possédez **5** points d'Assistance au départ. Après chacun de vos lancers de dé, vous pouvez dépenser **1** point pour bonifier le résultat obtenu. À certains moments, il pourrait également vous être offert dans le texte d'avoir recours à l'Assistance d'Oukeni, même si aucun jet de dé n'est impliqué.

LES SANCTUAIRES DE LEGBA

Les sanctuaires de Legba sont des lieux qui relient le monde d'en dessous au monde d'Oukeni. Ils sont indiqués en bleu en début de paragraphe, par exemple :

LE BASSIN DE MAMI WATA (+4)

Les sanctuaires vous permettent d'accomplir les actions suivantes :

★ Récupérer des Cheveux d'Oukeni, d'un nombre égal au chiffre entre parenthèses suivant le nom du sanctuaire. Notez qu'il est possible de croiser à plusieurs reprises le même sanctuaire, mais vous n'aurez droit qu'à une seule guérison par lieu.

★ Modifier le statut « *Équipé* » des Charmes et des Masques à votre guise.

LES COMBATS

Le monde d'en dessous regorge de dangers, et il vous arrivera de devoir livrer bataille. Les combats se divisent en quatre phases, et il vous suffit de lancer un dé à six faces et d'appliquer les effets, en débutant bien sûr à la première phase, jusqu'à ce que vous portiez le coup fatal – obtenu à la quatrième phase. Certains Charmes vous octroieront différents bonus lors des affrontements. Les symboles suivants sont ceux que vous rencontrerez dans les tableaux de combat :

SYMBOLE	EFFET
X ou XX ou XXX	Vous perdez 1, 2 ou 3 Cheveux d'Oukeni.
	Vous perdez 1 point de Conscience.
↗ ou ↗↗	Vous obtenez un bonus de +1/+2 sur votre prochain lancer de dé.
↘ ou ↘↘	Vous obtenez un malus de -1/-2 sur votre prochain lancer de dé.
▶ ou ▶▶	Vous avancez d'une ou deux phases.
◀ ou ◀◀	Vous reculez d'une ou deux phases.
	Vous portez un coup fatal à votre adversaire et remportez le combat.

Exemple d'un tableau de combat :

PHASE 1	PHASE 2
1-2 Vous êtes blessée ✘	1 Le serpent vous inocule un puissant venin ✘✘
3-6 Vous blessez votre adversaire ►	2-3 Vous êtes blessée ✘
	4-5 Vous blessez votre adversaire ►
	6 Coup critique ►►
PHASE 3	PHASE 4
1-2 Le serpent vous étouffe de ses anneaux ✘ ↘	1-2 Vous contemplez le mouvement hypnotique des écailles ◀
3-6 Vous blessez votre adversaire ►	3-6 Vous tranchez la tête du serpent ☠

Note : Un résultat inférieur à 1 équivaut à 1, et un résultat supérieur à 6 équivaut à 6.

Ajoutez les **dents de chacals** à votre inventaire. Ce Charme nécessite 2 points de Conscience. Vous pouvez invoquer la meute fantomatique une fois par combat, ce qui vous permet de relancer le dé – dans ce cas ignorez les bonus ou malus précédents (↻ ou ↘).

LES MOTS-CLES

Les mots-clés que vous obtenez en lisant le texte doivent être ajoutés aux Notes d'Orisha.

LES BONUS

Certains passages vous donneront l'occasion d'obtenir un bonus permanent, voir les Notes d'Orisha. Chaque bonus ne peut s'appliquer qu'une seule fois.

RECOMMENCER L'AVENTURE

Si vous ne parvenez pas à accomplir votre mission et qu'il vous faut recommencer l'aventure, notez-bien les points suivants :

- ✦ Vous devez rayez tous les **mot-clés**.
- ✦ Vous conservez toutes vos possessions.
- ✦ Vous avez la possibilité de remplacer le masque d'Oukeni que vous possédez déjà par un autre, mais vous ne pouvez jamais posséder plusieurs de ces masques. Les masques d'Oukeni sont indiqués par un astérisque, par exemple le *masque de Babaaya l'Élué**.
- ✦ Vous conservez tous les bonus débloqués.
- ✦ Rétablissez les Cheveux d'Oukeni, la Conscience et l'Assistance à leurs valeurs de départs, sans oublier de prendre en compte les différents bonus.
- ✦ Vous pouvez modifier les statuts « *Équipé* » au premier paragraphe.

NOTES D'ORISHA

CHEVEUX D'OUKENI () :

CONSCIENCE :

ASSISTANCE :

CHARMES :

	Nom	Effet	Conscience / Équipé
★			
★			
★			
★			
★			
★			
★			
★			

MASQUES :

	Nom	Effet	Équipé
★			
★			
★			

SANCTUAIRES :

	Nom	Guérison
★		
★		
★		

MOTS-CLES :

- ★
- ★
- ★
- ★
- ★

BONUS :

- #1 : Assistance +1
- #2 : Conscience +1
- #3 : Conscience +1
- #4 : Conscience +1
- #5 : Cheveux d'Oukeni +1

Au loin résonnent les beuglements des gnous. La brise suspend sa course et se languit au crépuscule, les ombres dansent sur le visage de la sorcière. Elle vous tend une curieuse dague d'onyx, noire et lustrée, dont le manche semble taillé pour votre main.

Abjuu, la lame noire. Je n'en connais pas de plus tranchante ni de plus dure. Elle sera ta fidèle amie, où que tu ailles. Tu n'as plus qu'à te choisir un visage, et il s'ajustera à ta taille.

Oukeni désigne trois masques suspendus aux murs de paille et de boue, frottés à la pierre rouge. Des sourires édentés, aux lèvres gercées, qui semblent murmurer à travers les âges... Ce sont plus que des masques, il s'agit de visages de femmes, collés sur des coques de bois ! Les peaux sont scarifiées, figées mais encore palpitantes de souvenirs, avec des trous béants qui s'ouvrent à la place des yeux. Dans un recoin de la case, il y a un autre visage, balaféré, étiré par des cordelettes fixées à un cadre. Un homme aux lèvres épaisses, des lobes distendus par des anneaux d'ivoire, une expression féroce qui exhibe la force, même dans la mort.

Les masques de mes ancêtres. Chacune d'elle a noué son âme à la mienne, chacune d'elle renforcera notre lien. Quant à lui... c'est un vieil ennemi, un guerrier sanguinaire. À ta place, je me garderais bien d'y toucher.

Choisissez l'un des Masques d'Oukeni et ajoutez-le à votre inventaire.

Le **masque de Mamatem la Vieille*** augmente le total de départ des Cheveux d'Oukeni de 2 points. Si vous le retirez, réduisez ce total ainsi que le score courant de 2 points.

Le **masque de Babaaya l'Élue*** vous accorde un point d'Assistance supplémentaire. Vous perdez un point d'Assistance si vous retirez ce masque.

Le **masque de Souleki la Sage*** augmente votre Conscience d'un point. Diminuez votre Conscience d'un point si vous retirez ce masque.

Le **masque d'Hafan le Sanguinaire*** réduit l'Assistance d'un point. Si vous le retirez, il ne se passe rien du tout.



Yibobo vodoun, ayibobo vodoun ! Orisha, tu es prête pour le voyage. Écoute la voix de Mawu, entends le chant de la savane, cherche l'appel de la terre.

Oukeni, à quoi ressemble le monde d'en dessous ?

Aucun de ceux qui foulent la surface ne le sait. Il n'y a que les morts qui ont franchi ses portes, jusqu'à aujourd'hui... Tu seras mes jambes, je serai tes yeux. Nous le découvrirons ensemble.

Mais comment trouverai-je Utonga ?

Peut-être est-ce lui qui te cherchera, car il voudra m'atteindre à travers toi.

Oukeni danse et tourbillonne dans les éclats fauves du soleil couchant. Ses bracelets produisent une vibration qui s'intensifie, qui se mue en la sonorité chaude d'un marimba, puis se mélange aux stridulations des insectes. Les murs de la case se mettent à

tournoyer, tandis qu'Oukeni trace des runes sur votre corps avec le sang qui coule de ses paumes. Son chant se fond dans les chuchotements des mères, il bruit comme le sable qui rampe par-delà la savane. Oukeni souffle de la poussière d'os sur votre visage. Vous fermez les yeux.

Rendez-vous au **1**.

1

L'INTERIEUR DU BAOBAB

Vous vous éveillez au pied du grand baobab, à la lisière du village endormi. L'arbre millénaire étire sa carcasse molle et ventrue vers le ciel parsemé d'étoiles. Un peu plus loin, le vent porte à vos oreilles le rire étrange des hyènes, puis les remugles des viscères d'un buffle agonisant. Les yeux des carnivores bondissent et clignent dans l'obscurité.

De rouge, votre peau a pris la couleur de la nuit. Lisse, frissonnante sous le souffle de la brise fraîche. Plus... vivante. Avec votre dague, vous entaillez finement votre avant-bras. Il y a une brûlure, et un mince filet de sang. Vos jambes sont plus longues, votre silhouette, presque humaine. Les sentiments d'Oukeni se répandent dans votre esprit. Le fardeau des malheurs du village qui l'accable, la rage, la peur de l'inconnu. Mais aussi la sérénité et la chaleur des mères qui veillent. Vous reportez votre attention sur le baobab, dont la panse s'ouvre comme si une pierre tombée du ciel avait explosé le tronc. Une bouche noire, des lèvres ligneuses et charnues, une branche en guise de nez.

Le visage de Legba. Le premier sanctuaire.

À l'intérieur de la caverne d'écorce, plus large qu'un éléphant, la terre est humide et spongieuse. Vos pieds s'enfoncent dans l'humus qui se dérobe, qui vous avale toute entière. Lentement, votre corps glisse dans une noirceur pourrissante. La terre s'insinue dans votre nez, vos oreilles, votre bouche. Elle vous étouffe, mais bientôt vos jambes battent dans le vide, et vous vous accrochez à une énorme racine, tandis que des petits cailloux chutent vers les abysses. Ici se déploie le monde d'en dessous ! Vous inspirez à nouveau, observant ce territoire mystérieux qui a

échappé aux regards des habitants de la savane. Au loin, un astre noir se profile, comme si le soleil couchant de la surface avait traversé la voûte d'humus. Il projette des rayons de nuit, une lumière argentée qui ne permet pas de distinguer le fond du gouffre. Les racines gigantesques du baobab jaillissent et se croisent, plongent comme des cascades qui scintillent sous l'éclat lunaire. En empruntant ce chemin périlleux, serait-il possible de rejoindre le sol ? Sur votre gauche, des stolons croissent en tous sens, ils s'entortillent jusqu'à former un tunnel végétal sombre, suspendu à la croûte terrestre.

Si vous tentez de descendre par les racines, rendez-vous au **42** ; si vous préférez suivre le tunnel, rendez-vous au **17**.



2

Si l'hippopotame est lourd, dégouttant et pervers, les fées sont aussi délicates que des corolles. Elles semblent inoffensives, absorbées dans la contemplation de la bête. Mais leurs rires cristallins, leurs babilllements doucereux ne vous inspirent rien qui vaille. Vous frappez sans hésiter. Votre dague plonge sans résistance dans le cœur de l'une qui trempe ses pieds dans l'eau. De diaphane, sa peau devient translucide, puis la fée s'évapore en fumée lumineuse. Vous attrapez la cheville d'une autre qui volette tout près, et elle subit le même sort. Les fées paniquées s'éparpillent en une fuite désorganisée, mais vos coups fusent de partout, créant chaque fois un nuage évanescent. Fou de rage, Babatom charge de tout son poids. Un déluge d'eau et de boue, le mastodonte fait trembler même la pierre. Une roulade dans un voile de gouttelettes. La tête puissante happe vos jambes et vous êtes projetée dans le lagon.

Vous perdez un Cheveu d'Oukeni. Notez le mot-clé **lien** et rendez-vous au **45**.

3

Vous vous débattez comme une mouche prise dans la toile d'une araignée. Vous prenez des chemins qui descendent puis remontent un peu plus loin. Vous écartez les racines enchevêtrées : au-delà il n'y a que le noir et le vide. Soudain, les filaments craquent et s'étirent, et tout le tunnel menace de sombrer dans le gouffre. Une secousse, un instant de panique et le cœur qui se serre. Des claquements de lianes rompues, une grêle de cailloux, mais la structure tient finalement le coup. Vous vous immobilisez, attendant que les ondulations cessent, lorsqu'enfin l'écho perdu d'un plouf parvient à vos oreilles. Prudemment, vous avancez à nouveau dans le tunnel qui se tisse, fibre avec fibre,

brindille avec brindille, branche avec branche. Un œsophage de bois qui s'ouvre, de plus en plus dur, maintenant aussi haut qu'une hutte. Une racine géante qui tourne sur elle-même, sans fin. À l'intérieur du passage, vous croisez d'étranges cocons blancs et filandreux. Puis des chuintements, des grignotements, une ombre qui se propage, venant de l'arrière.



Vous vous retournez d'un coup. Un ver monstrueux, plus long que dix boas, file dans la galerie en suivant la spirale. C'est un lithophage qui creuse le bois, tour après tour, déchirant les fibres de ses mandibules. Un ver gigantesque recouvert d'une carapace, avec une queue écailleuse qui frémit comme celle d'un crotale. Il se dresse, sa bouche s'ouvre en un bruit de succion visqueux. Vous courez dans le boyau, redoutant que d'autres vers ne surgissent, tandis que l'annélide vous poursuit, se mouvant avec une vitesse étonnante. Vous rejoignez une ouverture percée dans le tunnel, sur votre droite. En dessous, il n'y a que les ténèbres,

mais vous pourriez sauter pour atteindre une falaise qui se dresse un peu plus loin.

Si vous tentez de bondir sur la falaise, rendez-vous au **22** ; si vous poursuivez dans la galerie, rendez-vous au **44**.

4

Une tentative désespérée. Vous vous élancez, vous faufilez entre les aberrations dont les bras et les jambes se referment comme les mailles d'un filet. Les pieds en avant, vous glissez dans une flaque de glaise chaude. Un monstre à tête de chat vous saisit en feulant, mais ses doigts n'ont pas de prise sur la boue huileuse qui vous recouvre. Vous bondissez sur la pointe d'une stalagmite, puis sur une autre, mais vous êtes cernée. Soudain, vous perdez l'équilibre et chutez au milieu des mains et des gueules qui se tendent. Un monticule de corps affamés vous ensevelit, frétilant comme un nid de frelons.

5

L'ESPLANADE DE MAKOULANE (+8)

Vous foulez la terre aride d'une place circulaire qui surplombe la cité. Tout autour, de grands piquets de bois pétrifié montent la garde. Peut-être soutenaient-ils autrefois des pans de tissus colorés, claquant au vent, abritant une foule nombreuse. Au centre, des statues d'argile grossières, hautes comme trois hommes, la bouche, le nez et les yeux disproportionnés. Craquelées, usées par le temps. L'une est une femme au ventre rebondi, orné d'une lune de perles. L'autre un homme avec des étoiles à six branches gravées sur tout le corps.

Mawu et Legba. Où sont-ils maintenant ?

Le monde d'en dessous est vaste, plus que celui de la surface, car il s'enfonce jusqu'au centre de la Terre.

Ce n'est pas une réponse.

C'est la meilleure que j'ai.

Ils se sont peut-être endormis, et je suis dans les lambeaux de leurs rêves.

Ibedji a dit qu'Utonga se cachait sous la cité, mais comment atteindre un tel endroit ? Droit devant, des dunes aux crêtes mouvantes ont envahi le centre de Makoulane. À droite, un chemin briqueté mène à un bâtiment trapu, surmonté d'un dôme. À gauche, des marches s'enfoncent au cœur d'un dédale de ruelles et de maisons. Mais il y a aussi un pont d'argile qui s'élève en défiant le vide, un mince ruban qui conduit jusqu'au sommet d'une tour évasée et sans ouverture.

Si vous inspectez les habitations, rendez-vous **31** ; si vous vous dirigez vers le bâtiment à droite, rendez-vous **47** ; si vous empruntez le pont, rendez-vous au **21** ; si vous avez le mot-clé **porte** et que vous souhaitez quitter Makoulane, rendez-vous au **16**.

6

Un nuage cendré envahit soudain le mausolée. Les ossements se garnissent peu à peu de chair, fibre après fibre, puis se redressent. Des guerriers aux corps mutilés, couverts de scarifications blanches, vêtus de sangles de cuir et de loques carbonisées. Leurs pieds noircis raclent la poussière. Dans votre esprit, les souvenirs d'Hafan le Sanguinaire masquent ceux d'Oukeni.



Une lune blafarde pointe à travers la fumée grise, tandis que le feu dévore les herbes de la savane. À la lisière du campement, Hafan est perché sur une branche d'acacia. Sur tout son corps, des taches de léopard, tatouées à l'encre de seiche. Il attend, il capte les cris et les quintes de toux des Yeux Noirs. Il bondit au sol, aussi souple qu'un fauve. Doucement, il caresse la peau d'éléphant des fourreaux, puis tire ses ngulus dentelés. Un par un, les mercenaires jaillissent des flammes. Les lames courbes du Sanguinaire découpent les gorges et les ventres avec des bruits humides, et les giclées de sang grésillent dans le brasier. Morts. Ils sont tous morts, même Bundi et son horrible masque grimaçant. Mais Hafan n'en a pas terminé. Il doit remonter la rivière, jusqu'au village, car un oncle, une sœur ou un enfant finit toujours par se venger.

Vous perdez un point d'Assistance.

Au cœur de la grotte, l'air devient si froid qu'il vous glace

jusqu'au sang. Bundi s'avance, il happe une lance du pied puis l'attrape au vol. D'un geste de la main il commande aux autres de ne plus bouger. Le temps suspend sa course pour cet ultime duel.

BUNDI LE SANS-LOI

PHASE 1	PHASE 2
1-2 La lance de Bundi vous atteint au bras ✕	1-3 Bundi fait mouche d'un mouvement circulaire ✕
3-6 Vous ramassez un bouclier et l'abattez sur son visage ▶	4 Vous bloquez sa lance ↗
	5-6 Votre dague plonge entre ses côtes ▶
PHASE 3	PHASE 4
1-2 Un coup vous transperce la cuisse ✕✕	1-2 La pointe se loge dans votre épaule ✕✕✕
3 La hampe vous frappe à la tête et vous étourdit ✕ ◀	3 Bundi vous fauche les pieds ↘↘
4-6 Vous tranchez sa main gauche ▶	4 Vous esquivez un coup et prenez l'avantage ↗
	5-6 La dague fuse et lui perce le cœur ☠

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au 35.

7

Vous progressez lentement. Les ridules qui se forment autour du canot miroitent comme des colliers de perles, puis ondulent jusqu'à la limite des ténèbres. Vous admirez la beauté de la mangrove, imprégnée par la solitude de cet endroit perdu. Les globes sont maintenant tout près. Des membranes phosphorescentes qui flottent à la surface de l'eau, chacune étant retenue par un cordon brillant. Peut-être des algues, ou encore de curieuses méduses. À l'arrière, les racines fantastiques du baobab disparaissent dans l'obscurité. La mangrove devient lac. Il n'y a plus que les lumières qui s'alignent de chaque côté, telle une allée silencieuse qui perce la noirceur. Peu à peu, la voûte de l'immense caverne s'abaisse. Une sensation d'écrasement, alors que la pierre semble tout recouvrir. Il n'y a plus d'espace et vous

sautez de votre embarcation. Les lueurs s'enfoncent sous l'eau, illuminant un tracé qui plonge dans les profondeurs. À mesure que vous descendez, elles deviennent jaunes, puis vertes, puis bleues, puis violettes.

Si vous portez le **coquillage de la mangrove**, rendez-vous au **41** ; sinon, rendez-vous au **46**.

8

Autour de la lame, une lézarde qui se divise, qui se multiplie, qui parcourt le corps de Sakpata en crépitant. L'esprit se fige et éclate comme une marmite de terre cuite fracassée sur un mur. Une fine poussière se disperse, brillant d'un ultime éclat, puis se dépose doucement, cependant la tête, cassée net, roule au sol. Vous éprouvez une profonde lassitude, mais vous prenez la tête de Sakpata.

Oukeni, est-il vraiment mort ?

Il est mort, mais ce n'est pour lui qu'un passage. Il a semé ses propres graines. Il germera, il renaîtra. C'est un cycle infini.

Cochez le bonus **#3**. Votre Conscience augmente d'un point.

Au fond de la crevasse, vous plongez dans la turbulence, pareille à un rideau de nuit qui claque au vent, serti de minuscules perles d'or. Au sanctuaire de Mami Wata, Ibedji-l'homme exulte et sautille.

« La tête de Sakpata, donne-la-moi. »

Minutieusement, il détache le visage qui se pèle comme la peau d'un fruit. Il trempe le reste dans l'eau pure du bassin, jusqu'à former une boue blanche qu'il applique sur son visage.

« Un onguent extraordinaire ! Mais le masque te revient. Il peut plonger dans le sommeil les esprits inférieurs... »

Le visage a la texture de l'écorce, la bouche est entrouverte, prête à souffler les rêves...

Ajoutez le **masque de Sakpata** à votre inventaire.

Rendez-vous au **33**.

9

Vous avez traversé la forêt luxuriante et marchez maintenant dans un réseau de vastes cavernes. Le silence règne, à l'exception de quelques gouttes qui tombent en produisant des échos lugubres. Au fil du temps, la pierre de lave a capturé l'eau, formant de grands lagons brumeux. Dans cette atmosphère lourde, les hautes parois scintillent d'un éclat diffus. Vous déambulez parmi les bassins emplis d'une eau turquoise et crayeuse. Le sol s'amollit, couvert de plaques d'argile bleue.

Puis, traversant des buées chaudes, vous parvenez au plus grand des lagons. Babatom, la bête immense, nauséabonde, trempe dans une saumure bouillonnante et argileuse. Portées par un souffle chaud, quelques fées diaphanes volettent dans les hauteurs, quand d'autres s'allongent à plat ventre sur la pierre mouillée, le menton au creux des mains, admirant l'animal massif, ou grattent son dos huileux, ou frottent sa peau de boue. Des quartiers de viande faisandée crochetés à des chaînes pendent de la voûte. Babatom se hisse pour mordre un morceau infect qui dégouline de vers et d'humeurs noires. Il se roule dans l'eau souillée, puis se relève. Il vous fixe de ses yeux minuscules, il inspire bruyamment.



« Ah, je sens sur toi l'odeur des jumeaux dépravés. Tu es bien sotte si tu penses pouvoir récupérer ce que tu es venue chercher. Tu es bien sotte si tu crois qu'Ibedji va t'apporter son aide. De plus, tu oses m'importuner alors que je prend mon bain. Rien pour ça, je devrais t'écraser comme une misérable mouche... N'ai-je pas bien dit ? N'ai-je pas été éloquent ? »

L'hippopotame adopte une pose majestueuse, et un brouhaha d'approbation parcourt les fées.

« Mais tu es ignare, tandis que je suis bon. Je me sens d'humeur agréable. Peut-être que... »

Si vous voulez en entendre un peu plus, rendez-vous au **26** ; si vous décidez d'attaquer Babatom sans attendre, rendez-vous au **45** ; si vous préférez vous en prendre aux fées qui le servent, rendez-vous au **2**.

10

Vous vous courbez pour échapper à la morsure du vent. Une progression lente et périlleuse, qui parfois vous oblige à ramper, tandis que les rafales menacent de vous emporter. Des vrilles sablonneuses et abrasives vous étouffent. L'air effervescent se sature de grésillements électriques comme un nuage d'orage. Cependant, vous avancez toujours, et l'ombre de la tour émerge enfin du brouillard, immense, dix fois plus large à la base qu'au sommet. Peu à peu, la brise s'essouffle, mais le tonnerre gronde et la foudre déchire le ciel rouge. Au beau milieu de cette tourmente, vous entreprenez l'ascension d'une dernière courbe, une torsade folle qui rejoint le sommet. Enfin, votre pied se pose sur la surface broyée par le vent et les âges. Douze lions de terre cuite, disposés sur le pourtour, faisant quatre fois votre hauteur. Tous assis sur le postérieur, sauf un qui est renversé sur le flanc, fendillé et crevé comme si la foudre l'avait frappé de plein fouet. Vous vous en approchez avec prudence... L'intérieur du lion est creux et abrite une amulette, retenue encore par un anneau d'argile que vous brisez. Une femme de bois agenouillée, qui brandit au ciel un marteau à deux têtes, des lions d'or crachant des éclairs.

La tour n'est pas une tour, elle est pleine.

Une pyramide d'argile. Elle n'a d'autre but que de s'élever au ciel.

C'est un temple en l'honneur de Shango. Le chemin est une épreuve.

Aucune issue ne permet de quitter le sommet de la tour, hormis l'étrange pont de briques qui vous y a mené, et vous entreprenez la descente pénible vers l'esplanade.

Ajoutez l'**amulette de Shango** à votre inventaire. Ce Charme nécessite 5 points de Conscience et vous octroie un bonus de +1 sur tous vos jets de dé au combat.

Cochez le bonus **#4**. Votre Conscience augmente d'un point.

Rendez-vous au **5**.

11

Des pierres. L'endroit s'étend aussi loin que porte la vue, si ce n'est que le ciel est toujours obstrué par les sédiments de la surface. Le soleil noir a disparu, mais par-ci par-là des faisceaux bleus illuminent les poussières en suspension. Vous vous placez sous la lumière et regardez au-dessus. Un trou circulaire perce la croûte, rempli d'une colonne d'eau qui flotte sans logique dans les airs. Plus près de la surface, la paroi est briquetée d'argile. Un puits, chaque rayon qui plonge dans la gigantesque caverne provient du puits de l'un des villages de la savane. Ils ne devraient pas être si près l'un de l'autre, mais au monde d'en dessous les distances sont étranges. Est-ce par ici qu'Utonga empoisonne la source du village ?

Partout au sol, des pierres en grappes, moins hautes que votre taille, disposées sur de petites collines sinueuses comme des hanches. Chaque pierre est gravée d'un visage grossier aux yeux clos, coiffée de mousses, d'herbes frisées, ou chauves.

Oukeni, y a-t-il un rocher pour chaque mort ?

C'est possible. À moins que ce ne soit des divinités, les enfants de Mawu. Peut-être que chacun est responsable d'une seule étoile dans le ciel, ou le dépositaire d'un seul rêve.

Vous grimpez une colline, descendez, grimpez, descendez. Une brèche s'ouvre dans la terre, garnie de buissons sur le pourtour. Vous apercevez votre reflet au fond du trou, ainsi qu'une femme, immobile dans la pénombre. À cet instant, le sol se met à vibrer. Les pierres oscillent et s'entrechoquent. Des pas menaçants approchent, un craquement de tonnerre qui fait frémir la terre.

Si vous voulez sauter dans la brèche, rendez-vous au **48** ; si vous préférez vous tapir parmi les rochers, rendez-vous au **37**.

12

Vous portez le bracelet à vos lèvres et soufflez. Un son strident comme celui d'un rapace couvre les grognements des Mingi qui approchent. Puis une odeur de brûlé, et des fumerolles qui s'élèvent, et des escarbilles qui tourbillonnent. Les Yeux Noirs se métamorphosent au milieu de cette tempête de cendre, répondant à l'appel de Bundi. Leurs bras d'os et de chair brandissent des boucliers, des haches ou des lances. Sur leurs torses, des marques de guerre peintes à l'argile blanche, et leurs visages affichent l'appétit pour un festin sanglant. Les esprits bannis de Makoulane affrontent les guerriers damnés. Vous plongez au cœur de la mêlée, des lames qui tranchent et des griffes qui lacèrent, des éclaboussures rouges et des vapeurs fétides.

LES ESPRITS SOUS LA CITE

PHASE 1	PHASE 2
1-3 Des griffes vous lacèrent le dos ✕	1-2 Vous chutez dans la boue, les monstres vous piétinent ✕
4-6 Vous tranchez la gorge d'un assaillant ►	3-5 Vous avancez, évitant les coups ►
	6 Les Yeux Noirs ouvrent un passage ►►
PHASE 3	PHASE 4

1-2 Des mains vous saisissent ◀ ↻	1-3 Vous subissez une pluie de coups ✕
3 Un monstre à tête de chien plonge ses crocs dans votre bras ✕	4-6 Les Yeux Noirs massacrent les derniers Mingi puis s'évanouissent ☠
4-6 Les esprits reculent sous l'assaut ▶	

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au 27.

B

Ibedji-l'homme s'avance. Sur son visage, des boursouffles rouges en grappes, autour de la bouche. Les vestiges de la variole.

« Comment pourrait-elle m'aimer, ainsi affublé de ce visage disgracieux ? Un présent empoisonné de Sakpata... Ramène-moi sa tête et je t'aiderai. »

Ibedji tape d'un pied, puis de l'autre. Encore. Un grondement sourd, le sol tremble à chacun de ses coups de talons. Les pythons de pierre à savon ondulent, ils se pressent, peau contre peau, ils deviennent un. La mâchoire désarticulée s'ouvre si grand que vous pourriez y entrer. Soudain, Ibedji vous pousse en avant, et vous glissez à l'intérieur du corps en colimaçon. Vous dégringolez dans les ténèbres, tour après tour, de plus en plus vite, puis vous chutez à travers les couleurs et le vide, pour vous écraser sur un épais tapis de champignons qui éructe un nuage poudreux.

Au fond de cette faille aux parois tordues pullulent des amanites noires, rouges, bleues ou vertes qui s'accrochent à chaque aspérité. Vous vous relevez péniblement, retrouvant peu à peu l'équilibre et le sens des directions, et vous vous éloignez aussitôt des spores en suspension. Pas à pas, vous progressez dans le défilé sinueux, éclairée par quelques rayons qui glissent du haut de la faille. Un peu plus loin, vous découvrez l'entrée d'un second tunnel, nu et froid et empli d'une odeur de poussière, alors que

devant les champignons se dressent en rangs de plus en plus serrés.



Si vous prenez le nouveau passage, rendez-vous au **49** ; si vous préférez poursuivre dans la même direction, rendez-vous au **18**.

14

Aida Lagou, Aida Lagou, souffle pour moi.

Sur le sol du temple, des vasques d'encens, des petits bols de grès qui contiennent des boules de cire molle, et soudain les flammèches vacillent. Des bourrasques surgissent de nulle part puis soulèvent les récipients qui se mettent à tourner. Vos bras sont ceux d'Oukeni, votre esprit est le sien, vous commandez au vent. Utonga se relève pour vous faire face, puis vos mains se tendent et le cyclone s'abat sur lui. Mais Utonga se moque et sa peau se durcit et devient pierre. Les vasques se brisent sur son

corps, éclatent en mille fragments. Oukeni s'est trop approchée, une partie d'elle se trouve maintenant dans le monde d'en dessous. Un nuage d'encre surgit de la bouche d'Utonga, grossit et prend la forme d'ailes noires qui vous avalent. Une ombre qui vous transperce, qui s'empare d'Oukeni, quelque part à l'intérieur, qui l'arrache par à-coups avant de l'enfourer dans les eaux noires du bassin. Vous discernez le visage de la sorcière, et ses doigts qui s'acharnent désespérément à crever l'étrange pellicule.

Dans le combat à venir, vous ne pourrez pas utiliser l'Assistance d'Oukeni avant d'atteindre la Phase 3 – elle se libérera à ce moment. Rendez-vous au **50**.

15

Sous le feuillage court un souffle humide, aussi transperçant qu'un poignard. Les racines noueuses se tordent pour s'enfoncer dans le sol rocailleux, tout de roche noire, pourpre ou bleue. Partout, des yeux jaunes luisent à l'ombre des fougères, des reptiles tachetés ondulent sur les troncs pourris. Une odeur d'écailles, de mues squameuses, forte, oppressante, qui rampe hors des taillis. Mieux vaut ne pas scruter les ténèbres au-delà du chemin, et vous poursuivez toujours plus loin, évitant le contact des buissons sournois. Soudain, des bruits sourds, de chaque côté. Horrifiée, vous regardez les serpents qui se laissent chuter des branches. Ils se tordent et leurs écailles renvoient l'éclat de la lumière spectrale. Les vipères s'agglutinent les une sur les autres et goûtent l'air de leurs langues bifides. Des couleuvres, des boas, des orvets bruns et immondes vous encerclent. Vous fuyez, mais vous glissez sur les pierres limoneuses, vous chutez dans les flaques traîtresses qui vous engloutissent. Puis vous rampez sur le sol dur, lorsque votre main se pose sur un objet...

Un masque taillé dans l'ivoire, un hibou aux yeux clos que vous ramassez au moment où les serpents jaillissent et plantent leurs crocs dans vos mollets. Malgré la douleur qui frappe comme l'éclair, vous bondissez sur vos pieds, écrasant les corps longilignes et visqueux. Vous courez à perdre haleine lorsqu'enfin la végétation se fait plus clairsemée.

Vous perdez 2 Cheveux d'Oukeni. Ajoutez le **masque du hibou** à votre inventaire – celui-ci vous permet de voir les choses, même les yeux fermés.

Rendez-vous au **9**.

16

Vous approchez de la fissure qui a crevé la cité. Un trou gigantesque, aussi large que cinquante pas, sombre et enfumé de vapeurs d'argile. Noir et sans fond, mais le long de la paroi des monticules de briques et de sable forment un chemin qui s'enfonce en spirale dans les ténèbres. Prudemment, vous entamez la descente, et chacun de vos pas précipite une pluie de terre et de pierre vers les abysses. Vos doigts effleurent le mur de glaise dur comme du roc, maintenant si haut qu'au-dessus l'ouverture n'est plus qu'un minuscule soleil d'ocre. Peu à peu, des marches s'extirpent des bancs de sable, grossières et inégales, mais qui facilitent néanmoins votre progression. Vous perdez le compte des tours, vous perdez le compte du temps. L'obscurité opaque, cet escalier sans fin... Se serait-il écoulé toute une lune dans le ciel de la savane ? Puis, alors que vous perdez l'espoir et la raison, une vague lueur, une odeur de soufre, enfin le dernier pas avant de toucher le sol. Une nouvelle caverne où des pics rocheux s'élèvent de terre quand d'autres chutent du plafond. Dans cette gueule gigantesque aux crocs acérés, des flaques d'argile molles,

bleues, rouges, vertes, grises se mélangent à la pierre poreuse en tourbillons colorés. Les parois suintent des mousses visqueuses et des coulées salines, et l'air est brouillé de fumées jaunes et nauséabondes. C'est là qu'apparaissent des paires d'yeux fauves, surgissant des vapeurs par dizaines. Les Mingi, les êtres difformes qui hantent les souterrains de Makoulane, ceux que Legba a bannis. Des monstres, certains poilus avec des têtes de chacals, d'autres malingres et longs, des visages avec un seul œil au milieu de front, des homoncules à trois jambes, des chimères mi-homme, mi-animal. Une masse grouillante et disparate qui avance en se traînant les pieds dans la boue. Il n'y a pas de fuite possible, il n'y a qu'un chemin qui mène à Utonga.

Si vous souhaitez employer le pouvoir du **masque de Sakpata**, rendez-vous au **36** ; si vous voulez invoquer les Yeux Noirs grâce au **bracelet de Bundi**, rendez-vous au **12** ; si vous portez les **sandalettes de Kilago** et que vous préférez tenter d'escalader la voûte, rendez-vous **43** ; si aucune de ces options n'est possible, rendez-vous au **4**.

17

Vous vous enfoncez dans le passage suspendu. Partout, pousses et rhizomes jaillissent en vrilles. Les lianes plongent dans la voûte, ressortent un peu plus loin, entrent à nouveau, comme un fil grossier à travers une étoffe. Les tiges souples s'entrecroisent sous vos pieds et constituent un boyau circulaire, où la lumière qui filtre projette des mouches opalines qui virevoltent sur les parois. Au cœur de cette membrane élastique, chaque pas est épuisant. Des radicelles poilues frôlent votre visage. Une pluie de terre tombe sur votre tête. Le passage ballotte à gauche, à droite, en haut, en bas. Désorientée, vous avancez malgré tout. Des chemins sauvages de chaque côté, qui plongent, qui grimpent,

qui tournent en spirale. Vous êtes égarée dans un labyrinthe de lianes.

Si vous portez l'**oreille de la matriarche**, rendez-vous au **28** ; sinon, allez au **3**.

18

Vous avancez dans la crevasse qui tranche le roc, comme si la terre s'était fendue sous la hache d'un géant, tâchant d'éviter le contact des grappes d'amanites. Un peu plus loin, les champignons s'agglutinent en strates friables, s'empilent en colonnes qui grimpent sur les parois. Des formes tordues, des créatures fantastiques aperçues du coin de l'œil. Des stipes et des chapeaux couleur de cendre qui craquent sous vos pas. Puis les champignons se mélangent à la pierre, et la pierre s'entortille autour d'eux en concrétions insolites. Vous enjambez ces fouillis étranges, vous contournez des pitons rocheux.

Enfin, vous apercevez un être grand, mince et difforme. Les bras sont si longs qu'ils touchent presque le sol, mais aussi flasques que des bandes de tissu. Un dos voûté, une tête en forme de champignon, une peau grise comme de la fumée, rugueuse et semblable à de l'écorce. Il semble émerger d'une profonde léthargie. Lentement, il se redresse et ses lèvres s'entrouvrent.

Sakpata, l'esprit de la maladie, de la gangrène, de la corruption, mais aussi celui du sommeil, du renouveau, de la guérison.



« Ibedji-l'homme, c'est lui qui t'envoie. »

Sa voix est râpeuse, comme s'il n'avait pas parlé depuis très longtemps.

« Oh, nous avons quelques griefs l'un envers l'autre, cependant il serait mal avisé de ta part de t'interposer entre nous. Non, laisse-moi somnoler en paix. Franchis la porte qu'il a ouverte, retourne au sanctuaire. Ibedji est stupide, ce sera pour lui la preuve que tu m'as terrassé. »

Sakpata désigne une turbulence lumineuse au fond de la faille. Un chemin qui conduit au bassin de Mami Wata...

Si vous souhaitez franchir la zone lumineuse, rendez-vous au **29** ; si vous préférez défier Sakpata, rendez-vous au **38**.

19

Vous sautez dans le bassin et vous vous approchez doucement de la sirène. Vous vous abreuvez au filet d'eau si pure de la jarre,

aussitôt envahie par une chaleur bienveillante. Du bout des doigts, vous effleurez les côtés ébréchés du vase, là où devaient se trouver les anses. Vous apposez les morceaux... Soudain, un fourmillement indigo sur la peau de Mami Wata, une pulsation chaude. La statue se pare d'écailles resplendissantes, sa propre queue devient serpent qui grimpe et qui l'enlace. Ses cheveux tressés se tissent d'or et ondulent ainsi que des vagues. Mami Wata ouvre les bras et vous prenez la jarre étrangement légère, à présent munie d'une ganse de cuir et d'un bouchon doré. Vous reculez, vous enjambez les pythons, n'osant plus regarder le visage de Mami Wata et sa beauté terrifiante.

Ajoutez la **jarre de Mami Wata** à votre inventaire. Ce Charme nécessite 3 points de Conscience et augmente votre résistance à la maladie. De plus, lors des combats, vous récupérez un Cheveu d'Oukeni sur chaque résultat de 6 ou plus – tenez compte de tous les modificateurs.

Cochez le bonus **#5**, vous bénéficiez désormais d'un Cheveu d'Oukeni supplémentaire.

Retournez au **48**.

20

« Tu as fait un choix, dit Ibedji-la-femme. Il n'est ni bon ni mauvais. »

Ibedji ouvre un flacon qui pendait à son cou. Elle verse dans sa paume la poudre noire qu'il contient.

« Le sang d'un mort-né, récolté par une sangsue, puis brûlé au cœur d'une montagne, puis mélangé à la cendre d'un cobra. Empare-toi des sandales de Kilago, et pour toi j'ouvrirai un nouveau chemin. »

Ibedji souffle la poussière qui se répand en volutes dans le bassin. Sur le pourtour, l'un des serpents avale la tête de l'autre. Il fait quatre tours sur lui-même, puis il avale sa propre queue, encore quatre tours. Il avale sa propre tête et poursuit sa course. À la surface de l'eau, un passage se dessine, des couleurs chatoyantes, une abondance de vert et de jaune. Ibedji vous fait signe d'avancer.



Vous plongez dans la touffeur pour vous retrouver sur une feuille aussi large qu'une hutte. La grotte au bassin a disparu, et une lumière chaude mais diffuse crève un couvert végétal luxuriant. Vous bondissez sur des feuilles souples qui perlent de rosée, disposées en escalier autour d'une tige gigantesque. Partout, des taillis qui bruissent, des insectes invisibles qui bourdonnent. L'air et les ombres s'épaississent. Un peu plus bas s'ouvre un chemin de pierre volcanique. Les végétaux mouillés se penchent au-dessus, ils déversent l'humidité qu'ils ont récoltée dans des

flaques profondes.

Si vous voulez vous engager sur ce chemin, rendez-vous au **15** ; si vous demeurez plutôt dans les hauteurs des végétaux, rendez-vous au **34**.

21

Vous avancez sur le pont, d'abord soutenu par trois colonnes qui jaillissent de plus en plus haut, ensuite la voie s'élanche comme une flèche, survolant la cité, ancrée au sommet distant de la plus haute tour. Une bande d'argile effilée, pétrie, étirée par des mains invisibles, et qui semble flotter là où elle devrait s'effondrer. L'arche grimpe vers des hauteurs vertigineuses, et le rugissement du vent s'accroît. Il n'y a ni rampe ni muret, et le pont si fin se met à osciller. Les briques d'argile piquées de trous se soulèvent à droite, puis à gauche, ballottant tel un frêle esquif sur une rivière impétueuse. Avec un pincement au cœur, votre pied s'enfonce soudain dans le vide, quelques dalles s'étant détachées de la voie pavée. Au loin, le sommet de la tour disparaît dans un nuage de poudre d'argile. La tempête avance et vous avale, un ouragan de poussière rouge et ocre, si épais que vous ne distinguez même plus le chemin. Soufflant de tous côtés, les bourrasques vous déséquilibrent et vous entraînent vers le vide.

Lancez le dé à 3 reprises. Vous pouvez avoir recours à l'Assistance de la même manière qu'au combat. De plus, pour chacun des résultats, ajoutez 2 points si vous portez le **masque du hibou** et 1 point si vous portez les **sandalettes de Kilago**.

Si le total est de **14** ou plus, rendez-vous au **10**. Si vous échouez, une chute mortelle met fin à votre aventure...

22

Vous prenez votre élan, vous sautez et survolez le vide. Vous vous écrasez contre la muraille de basalte. Une frayeur glacée lorsque les pieds glissent, tandis que vous cherchez désespérément une prise. La falaise tombe droit, mais vous saisissez une aspérité, chutez encore sur la longueur d'un corps, avant d'agripper un cristal blanc-vert piqué dans la roche. Des prismes coupants mais solides, présents à intervalles réguliers. Étirant la jambe, vous touchez le suivant du bout des orteils. La main droite s'accroche un peu plus bas, et vous poursuivez lentement la descente, prise après prise, les membres tremblants, baignée par la lumière verdâtre des cristaux. En dessous, la falaise plonge dans un ruban d'eau grise. Vous y êtes presque, quand soudain la paroi se met à miroiter comme une flaque. Tout près, une substance noire s'étire, se replie, se gonfle. Elle s'allonge et forme un long bras qui se tord, avec des doigts noirs qui s'entortillent en tentacules. La main vous frappe, s'enroule sur votre corps, faisant jaillir des gouttes noires et visqueuses. Un contact horrible, qui meurtrit la peau et le cœur. Vous êtes ballottée, vous basculez. Une chute, puis vous fendez la surface des eaux, délivrée de l'ignoble poigne. Épuisée, vous nagez jusqu'à une plage de galets mouillés.

Utonga, c'était lui.

Vous perdez 3 Cheveux d'Oukeni. Notez le mot-clé **marque**, et rendez-vous au **11**.

23

Une poussière mauve se met à tournoyer, emportée par les roulements de tambours invisibles. La vapeur vous pique les yeux et vous étouffe, puis s'engouffre dans les bouches avides et sèches

des crânes. Les squelettes se dressent par saccades et empoignent des armes ou de simples pierres. Vous tentez de vous échapper, mais les guerriers vous encerclent. Un bond de côté, la pointe d'une lance siffle à vos oreilles. Une roulade, vous ramassez habilement un bouclier fendu orné d'un œil noir, juste à temps pour bloquer une pierre qui ricoche dans un fracas assourdissant. Vous portez deux grands coups, le bouclier craque et se rompt, faisant voler des ossements qui s'éparpillent. Vous courez vers la sortie, mais d'autres mains se referment comme des serres, les sagaies transpercent, et les couteaux tranchent. À bout de forces, vous vous effondrez au milieu du cliquetis des mâchoires. Même les morts ont soif de vengeance.

24

Le pangolin s'élançe en se balançant d'une racine à l'autre, il s'enfonce dans les profondeurs de la mangrove.

« Mawu a oublié la langue, mais elle t'a accordé les bras. Fabrique-toi une perche et suis-moi ! »

Vous saisissez une branche longue et mince qui flotte, et vous l'immergez jusqu'à toucher le fond vaseux pour vous propulser. Les globes lumineux sont bientôt hors de vue, et le pangolin vous entraîne toujours plus loin. Même les rayons du soleil noir peinent à se glisser à travers le fouillis des racelles. L'air devient fétide, la carapace dorée se camoufle dans les ombres, lorsque vous percevez soudain un léger bouillonnement à la surface de l'eau. Une bouche. Une bouche énorme, immonde et goulue, plantée au milieu d'un corps gélatineux couvert de petits tentacules frétilants.

« Hi hi hi, rigole le Pangolin du haut des airs. Femme d'argile, je te présente Bouche. Je vais te confier un secret : je ne peux m'empêcher de collectionner les choses. Le truc, c'est que Bouche avale n'importe quoi, mais parfois, elle recrache des morceaux...

intéressants. Allez, assez bavardé, je vous laisse faire plus ample connaissance ! »



L'organe aspire l'eau du marais comme un siphon, et bientôt un véritable tourbillon vous entraîne inexorablement vers des cercles concentriques où s'alignent les dents affûtées du monstre.

LA BOUCHE DU MARAIS

PHASE 1	PHASE 2
1-2 Vous subissez une légère morsure ✕	1-2 Les tentacules venimeux vous saisissent ✕
3-6 Vous plantez votre lame dans la chair flasque du mollusque ►	4-6 Vous tailladez les appendices ►
PHASE 3	PHASE 4
1-2 Le mollusque vous aspire, vous étouffez ✕	1-2 La bouche se referme et vous broie ✕✕
3 Vous parvenez à sortir la tête de l'eau et prendre une inspiration ↗	3 Un puissant jet d'eau vous repousse ◀
4-6 Vous enfoncez votre dague plus profondément ►	4-6 Vous ouvrez la gorge du mollusque ☠

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au 39.

25

Vous observez les rubans de poussière qui flottent un temps, puis plongent dans le trou béant, lorsqu'un craquement dans la voûte attire votre attention. Quelques pas, vous scrutez l'obscurité des hauteurs. Un léger tintement, un mouvement furtif, à peine l'ombre d'une ombre. Une impression désagréable, comme un picotement sur la nuque. Vous retenez votre respiration, vous tendez les oreilles. Une zébrure dorée, n bruit sourd dans votre dos. Vous baissez les yeux... Avant la douleur indescriptible, une sensation humide. Un objet effilé qui ressemble à une dent aiguisée sort de votre ventre, et le sang coule à flots. Puis, un souffle chaud qui empeste la haine au creux de votre oreille, et vous reconnaissez aussitôt la voix du Pangolin.

« Tu aurais dû refuser mon cadeau, car ce n'en était pas un. Tu aurais dû prendre ma vie pour conserver la tienne... Je t'ai cherchée, je t'ai suivie. J'ai patienté, tapi dans les recoins les plus sombres. Maintenant tout ce que tu possèdes m'appartient ! »
Les derniers mots sont à peine perceptibles. Ils s'enfuient comme la vie qui jaillit de la blessure.

26

« Approche, petite chose, et négocions ! Oh, si tu avais quelque chose de précieux à me donner, disons la tête de Mami Wata, cette sirène imbue d'elle-même... Je l'accrocherais tout là-haut, à macérer avec mes morceaux de choix. Ainsi, elle pourrait m'admirait. Elle pourrait m'aimer. »

Les fées vous entourent, aussi légères que des nuages. Elles babillent une langue inconnue, elles vous poussent doucement vers le lagon, elles font la moue, jalouses de l'attention que vous

porte Babatom.

« Mais tu n'as rien de tel, tu n'as rien à m'offrir, et tout ce que tu possèdes, je peux le prendre. Pourrais-tu seulement bien me servir, entretenir ma peau délicate ? Non, je crois plutôt que je vais te garder bien au chaud, tu tiendras compagnie à l'autre... Rejoins-moi, tu connaîtras la paix. »

Dans un recoin de votre esprit, une voix s'affole. Oukeni ? Vous la repoussez. La gueule fétide s'ouvre, béante, soufflant des miasmes dans la brume du lagon. Les fées vous encouragent. Peu à peu, vous prenez conscience de la force sauvage de l'animal, de sa beauté incomparable. Tout est clair. Plus il contient de choses, plus grande est sa puissance. Vous avancez sans crainte, liée par les paroles de l'hippopotame, contrainte par la magie des fées. Vous grimpez sur la mâchoire à fleur d'eau, tenant debout sans peine dans la bouche obscure. Un battement, deux battements de cœur, puis tout devient noir.

27

Vous quittez la caverne des Mingi et suivez le souterrain. Peu à peu, le soufre, la touffeur, l'argile et les concrétions disparaissent, remplacés par une pierre froide qui a la couleur du lait. Dans votre esprit, Oukeni s'agite. Son impatience, sa colère, sa peur aussi...

Son odeur, sa vilenie. Orisha, il est tout près.

Au bout du tunnel, ce ne sont pas les ténèbres anticipées, mais une salle immense emplie d'une lumière blanche. Au fond, un haut mur, rond comme le tiers d'un cercle de l'extrémité gauche à l'extrémité droite, creusé d'une multitude de cavités. Dans chaque niche, une forme, non pas d'argile ou de boue, mais de pierre taillée à la pierre. Chacune est différente, lisse, mais

abstraite comme les choses que l'on devine dans les nuages. Peut-être une femme, plus loin une lune, un œil, une cloche, là un poisson...

Utonga. Au centre du temple, il vous fait dos, agenouillé devant un grand bassin. Un corps long, avec des muscles et des tendons saillants, des plaques de cheveux crépus qui pendouillent. Nu, mais sa peau est celle d'un animal, noire avec des rayures blanches de fauve, ou l'inverse. Ses mains trempent dans l'eau sombre, et partout la surface du liquide se tord, aussi élastique qu'un estomac. Des mains, des têtes, des bouches hurlantes étirent et déforment la membrane noire, comme des fantômes capturés par le bassin. Puis, la voix d'Utonga dans votre esprit, et dans celui d'Oukeni.

Pire que des Mingi. Des créations ratées de Mawu, des embryons d'esprits jetés ici par son chien, Legba.

Cet endroit est différent... où sommes-nous?

Personne ne le sait, même pas Mawu. C'est pour ça qu'elle le déteste, comme une reine renie l'héritage de la précédente, parce qu'elle est vaniteuse, et que le temple est peut-être plus vieux que les dieux. Quelque chose qu'elle n'a pas créé...

Mawu nous a donné la savane, les champs de sorgho et la vie. Toi, tu n'es qu'un rejeton maudit, mille fois pire que ta créatrice. Tu n'es que fiel et misère.

Ce qu'elle donne d'une main, elle le reprend de l'autre. La faim, la souffrance et la maladie. Il n'y a que la mort qui perdure. Je hais Mawu, Legba et les autres, et je prends plaisir à tourmenter son engeance... Mais une fin est une fin, ni bonne ni mauvaise, il ne faut que l'accepter.

Abjuu. Vos doigts se serrent sur le manche d'onyx. Tout au fond, la pensée des ancêtres comme des braises ravivées par une bourrasque, une force qui vous redonne courage. Il faut essayer.

Oukeni, comment peut-on tuer un esprit?

On ne peut pas. On ne peut que lier un esprit. Le contenir. L'enfermer. Dans l'argile, dans ton corps, j'ai placé un puissant sortilège... Orisha, je suis désolée.

Ne le sois pas, cette fin est meilleure que les autres.

Si vous courez vers Utonga pour tenter de le surprendre, rendez-vous **40** ; si vous demandez à Oukeni d'intervenir, diminuez votre Assistance d'un point et rendez-vous au **14**.

28

L'oreille de l'éléphante recouvre votre oreille gauche. Elle s'est collée à votre lobe, elle fait partie de vous. Vous entendez toujours le grondement de la marche des éléphants, ainsi que l'on entend les vagues au creux d'un coquillage. Pourtant, cela ne masque pas les autres sons, et vous percevez le moindre sifflement d'air, le plus petit craquement d'un stolon qui s'étire, le bruit le plus infime. Surtout, l'instinct de trouver le bon chemin, comme si vous aviez déjà parcouru toutes les routes. Vous laissez vos pas vous guider dans un labyrinthe de passages emmêlés, jusqu'à une galerie qui traverse un pan de basalte. Fébrile, vous rampez dans le tunnel froid et sombre, car droit devant il y a un éclat réconfortant. Vous débouchez dans un champ de sorgho, inondé d'une lumière rouge qui vous éblouit, de sorte qu'il vous est impossible de fixer le ciel. Vous longez un muret d'argile écroulé, intriguée par ce fragment de monde. Vous entrez dans une hutte au toit éventrée.

Cet endroit a quelque chose de familier.

Une étape pour les anciens voyageurs, un lieu oublié et hors du temps. Orisha, je te sens tout près de moi, ici le lien est fort.

Dans la case, des noix de coco ouvertes, et l'odeur aigre du sorgho qui fermente. Le liquide attend d'être bu, alors vous le portez à vos lèvres. Une saveur âpre et puissante qui brûle la gorge. Vous vous allongez et fermez les yeux, ayant l'étrange sensation de vous évaporer.

Cochez le bonus #2. Votre Conscience augmente d'un point.

Rendez-vous au 48.

29

Sakpata ferme ses paupières d'écorce, sa peau se couvre de fungus qui se cristallisent en spirales ridées. Puis il semble se dessécher et durcir et devenir pierre, cependant sa poitrine se gonfle toujours d'une lente respiration. Vous laissez l'esprit là et marchez jusqu'au bout de la faille. La lumière tombe comme une chute de minuscules étoiles, et vous ressentez sur votre peau un étrange picotement en traversant le remous. L'esprit des jumeaux attend au sanctuaire, l'homme affiche une expression dépitée.

« Rien, tu ne m'apportes rien. Mais Sakpata est si vieux et sec, il a dû s'effondrer en un tas de poussière... »

Rendez-vous au 33.

30

Babatom s'étrangle, un flux de sang, un dernier glougloutement.

Sa masse s'affaisse dans l'eau boueuse. Dans les hauteurs, les fées pleurent ou se laissent tomber dans le lagon, emportées par le désespoir. Vous reprenez votre souffle, vous approchez de la carcasse à la langue pendante. Vous enfoncez votre bras dans la chair gélatineuse de son ventre. La dague coupe et tranche. Un torrent de viscères, de sang, de bile acide, de viande décomposée se répand. Puis, au milieu de cette vague de pestilence, le corps d'un homme. Les loques d'un manteau de plumes d'autruche à moitié digéré, mais une peau noire d'ébène, imberbe, lisse et intacte. Les paupières closes, comme s'il dormait d'un profond sommeil. À ses pieds, les sandales sont étincelantes. Des semelles munies de dents de bois, avec des brides de cuir brodées de perles et de gemmes bleues. Vous déchaussez Kilago. Au fond de la caverne, la pierre se met à miroiter, pareille à l'air brûlant de la savane qui frémit. Un passage derrière lequel vous devinez la silhouette de Mami Wata. Vous franchissez le roc, jetant un dernier regard vers le lagon. Il vous semble que Kilago a entrouvert les yeux...

Cochez le bonus #1. L'Assistance d'Oukeni augmente d'un point.

Vous avez trouvé les **sandales de Kilago**. Ce Charme nécessite 3 points de Conscience. Les sandales vous confèrent l'habilité à grimper sur n'importe quelle surface, amortissent les chutes, et vous permettent d'ignorer les symboles ◀ lorsque vous combattez.

Rendez-vous au 33.

31

Vous descendez la volée de marches et prenez au hasard dans l'entrelacs des ruelles étroites. Partout des culs-de-sac qui vous

forcent à choisir une nouvelle direction. Aucune habitation n'a la même dimension que celle d'à côté, aucune ouverture n'est alignée sur la précédente. Les intérieurs sont nus et ensablés. Hormis les murs de terre, il n'y a que la solitude. Parfois, un éclat de voix surpris au vol, léger comme un bruissement d'ailes, vous fait tourner la tête. Au milieu de ces détours trompeurs, vous avez l'impression que les maisons vous observent, qu'elles échangent des secrets. Puis des empreintes dans la poussière, fugaces, aussitôt soufflées par le vent. Vous suivez les traces au cœur d'empilades de jarres et de cruches, aussi hautes que des remparts. Des urnes. Ce sont des urnes funéraires, grandes ou un peu plus, ou encore de la taille d'un enfant. Perdue, vous en escaladez les rebords, quand soudain la colonne se met à frémir. Vous chutez, et les urnes s'écroulent lourdement dans le sable, puis se brisent les unes sur les autres. Un tonnerre d'argile, une tempête d'éclats qui entaillent votre peau. Des os jaunis, ou réduits en poudre, qui s'éparpillent, libérant des soupirs qui bondissent en un fouillis de directions. Le sang coule de vos coupures profondes, mais par-delà la faille qui s'est ouverte vous apercevez l'esplanade avec soulagement.

[Vous perdez 3 Cheveux d'Oukeni.](#)

[Retournez au 5.](#)

32

Le morceau d'écorce en forme de bouclier flotte tout près et vous y prenez place de nouveau. L'esquif traverse une forêt d'algues qui chuintent en glissant sur les feuilles. Au-devant, l'obscurité se fait plus dense encore. Vous pénétrez sous une immense racine en forme de croissant de lune. De chaque côté, la galerie est

envahie de mousses rouges, vertes ou bleues. L'air est chargé d'effluves d'humus, de l'odeur de la terre dure arrosée par un orage imprévu. Soudain, le canot bute sur une berge spongieuse. Vous grimpez sur la tourbe, puis le tunnel s'assèche et creuse son chemin dans la glaise figée. Des lueurs illuminent le passage, et vous réalisez qu'il s'agit de petits êtres blancs comme des os, pas plus hauts que deux mains et qui vous suivent en cliquetant. Ils agitent la tête, escaladent les parois, ou courent entre vos jambes, adoptant tantôt l'opacité de l'ivoire, tantôt une transparence fantomatique.

Des Yombas, les statuettes qu'on enterre avec les défunts. Ils les accompagnent, ils les soulagent de leurs regrets. Orisha, ne les touche pas.

Mais les êtres tournent tout autour. Les Yombas sautillent et vous frôlent. Vous avez l'impression de flotter dans le souterrain, d'avancer de plus en plus vite, tandis qu'une toile d'araignée invisible attrape vos souvenirs, que votre conscience s'engluie dans les fils tendus. Tout à coup, une brise se met à souffler. Une haleine humide et froide qui éparpille les Yombas si légers, pareils à des akènes dispersés au vent, et ravive la flamme de vos pensées. Vous êtes parvenue au bout du tunnel.

Vous perdez un point de Conscience. Rendez-vous au 11.



LE BASSIN DE MAMI WATA (+4)

Ibedji la femme caresse les pythons de stéatite, Ibedji l'homme prend la parole.

« Nous faisons de notre mieux pour te venir en aide.

— Peut-être pourras-tu accomplir ta tâche.

— Mais tu échoueras sûrement. »

L'esprit vous conduit au fond de la caverne où il y a un mur lisse et droit. D'une expiration puissante, il chasse la poussière, puis apparaît un cordon lumineux qui délimite une porte grossière. La tête d'Ibedji tournoie, de plus en plus vite. Une bouche souffle la chaleur, l'autre le froid. Peu à peu, la pierre se gonfle, puis se contracte, s'amollit, puis se raidit. Elle se fendille et craque, se morcelle, et s'effondre finalement en un brouillard sablonneux. Derrière, un passage s'enfonce dans les profondeurs de la terre.

« Chaque fois que le monde du dessus respire, celui d'en dessous s'étouffe.

— Chaque fois que le monde du dessus s'abreuve, celui d'en dessous s'assèche.

— Même les dieux succombent au passage du temps.

— Par là tu trouveras la cité abandonnée de Makoulane.

— Par là tu trouveras la noirceur.

— Avant que les hommes ne soient des hommes, avant qu'ils ne foulent l'herbe de la savane, ils habitaient la cité.

— Puis Legba a décidé qu'ils peuplèrent la surface, qu'ils oublièrent le monde d'en dessous, qu'ils seraient libres.

— Mais ceux dont l'âme était impure ont été bannis dans les gouffres, sous la cité. Mingi...

— C'est là qu'Utonga est allé, pour te tendre un piège.

— Le Lwa, l'esprit issu de Mawu, a aussi été rejeté par Legba. Les Mingi le protègent. »

Ibedji se fige en une statue cuivrée, un visage sur la gauche, un visage sur la droite. Il ne dira rien de plus.

Vous entrez dans le boyau rocailleux, fouettée par une brise chaude et sèche comme des os. Une brise qui a le parfum de l'oubli. Mais la faille descend toujours, sans s'arrêter, et à chaque pas il vous semble remonter un peu plus le cours du temps.

Mingi. La malédiction. Les tribus de la rivière, les royaumes de la jungle, au nord de la savane. Ils abandonnent les enfants qui ont un œil noir et l'autre bleu, ou un pied bot, ou encore la peau couleur de cendre.

C'est une terrible histoire. Je me demande à quoi ressemblent les esprits Mingi.

Ils ne ressemblent pas aux enfants de la rivière.



Au détour d'une courbe sinueuse, le passage révèle une étendue immense. Là se trouve la cité de Makoulane. Partout, des habitations d'argile rouges ou brunes, carrées, ou en forme de dômes, ou coniques comme des termitières. Des ouvertures grossières, qui sont peut-être des portes, peut-être des fenêtres. Des tours. Des tours qui s'étiolent, aux sommets crevés, en équilibre précaire, ou affaissées les unes contre les autres. Certaines se sont étirées telles des repousses, en s'ancrant dans les débris des

plus anciennes. D'autres s'étendent à l'horizontale ou à l'envers, sans logique de sens, entortillées d'escaliers qui ne mènent nulle part. Les maisons s'agglutinent comme des alvéoles, s'empilent pour s'élever, s'enfoncent pour se dissimuler. Des murs de boue tapée ou de briques cuites. Il n'a que le sifflement du vent chaud qui brise le silence, grignotant lentement la cité, et qui a créé au fil du temps des montagnes de gravats. Si vous vous trouvez dans une vaste grotte, vous n'en voyez pas les contours, car l'atmosphère est embrumée par la poussière d'ocre.

[Vous gagnez un point de Conscience.](#)

[Rendez-vous au 5.](#)

34

Des folioles gigantesques s'étendent en rangs serrés, jusqu'à former un couvre-sol spongieux. Des tiges se couchent pour ouvrir une voie, quand d'autres se dressent pour obstruer le passage. Des branches jaillissent tels les doigts d'un géant couvert de mousses, portant des grappes de fruits sombres et fermentés. L'humidité étouffe. Des clapotis, des frétillements, des murmures envahissent vos oreilles. Derrière les feuilles diaphanes, les ombres d'énormes scolopendres serpentent. Un pas après l'autre, vous avancez, vous frayant un chemin parmi les vignes et les ronces. Des fleurs exubérantes s'ouvrent, parées de couleurs chatoyantes, garnies de pistils aux parfums capiteux. Des ronces, des bulbes poilus, des gloussements d'oiseaux étranges, des vapeurs sucrées qui donnent la nausée. Votre volonté s'égrène dans le tourbillon végétal. La tête lourde, vous vous étendez sur le tapis moelleux. Des ramifications griffues et des lianes rampent vers vous...

Vous perdez un point de Conscience.



Des pas silencieux. Les pattes d'un caracal, une longue queue tachetée, mais le corps d'un homme svelte, le visage semblable à celui de l'animal, armé d'une sagaie à pointe d'os. Il se penche, ses lèvres bougent.

« ...ve-toi, relève-toi. Moi, je suis un chasseur. J'ai appris à me faufiler parmi les tiges, les bruits, les senteurs. Mais pour toi... il n'y a que la mort ici. Prends la cire de gorimba, bouche tes oreilles, bouche ton nez, frotte ton visage, et redescends ! »

Sur un énorme bulbe qui suppure, il récolte une pâte jaune et collante. Suivant son conseil, vous vous enduisez de cette cire. Il désigne du menton la tige d'un palmier à huile qui perce la végétation.

« Par ici tu peux rejoindre le sol. Et si tu croises Babatom, ne te laisse pas séduire par ses paroles de miel... »

L'homme-chat disparaît dans les taillis. Lentement, les odeurs et

le bourdonnement des feuilles s'estompent, puis vous descendez le long de l'énorme stipe du palmier.

Notez le mot-clé **gorimba**. Rendez-vous au **9**.

35

LE MAUSOLE DES YEUX NOIRS (+4)

Les échos sanglants s'apaisent, la poussière retombe. La fumée se dépose en cendres épaisses, couvrant les ossements dispersés comme s'ils n'avaient jamais bougé. À bout de forces, vous vous accordez quelques minutes de répit, tandis que les pensées d'Hafan le Sanguinaire s'envolent de votre esprit. Au centre le corps de Bundi repose, coiffé du casque qui masque son visage. Un faciès de gorille, serti d'éclats de jade tranchants sur toute la largeur de la gueule. À son bras, un bracelet de bois ciselé de runes, creux, avec trois trous comme ceux d'une flûte. Vous le faites glisser le long de son membre décharné pour mieux l'examiner. Il vous semble ressentir une infime pulsation à son toucher, rappelant les vibrations d'une peau de tambour. Puis, des dessins tracés à la poudre blanche sur les murs de la grotte attirent votre attention. Des guerriers qui dansent, des yeux qui brillent tels des soleils, des vagues, des vipères, et enfin Legba.

Ajoutez le **bracelet de Bundi** à votre inventaire. Ce Charme requiert 3 points de Conscience et renferme le pouvoir d'invoquer une seule fois les Yeux Noirs. De plus, vous obtenez au combat un bonus de +1 sur vos jets de dé en Phase 4.

N'ayant plus rien à faire au sanctuaire, vous quittez cet endroit pour prendre l'autre direction. Rendez-vous au **18**.

36

Vous soufflez. L'air siffle entre vos lèvres, puis à travers la bouche d'écorce de Sakpata. Des volutes de sommeil qui enflent comme un nuage gros de pluie. Vous gonflez les joues, vous videz vos poumons. La fumée s'épaissit et emplit la grotte, elle enveloppe les esprits qui se figent en plein mouvement. Une forêt silencieuse de gueules et de griffes et de becs, de peaux épineuses ou velues ou peinturées de glaise. Ibedji ne vous a pas trompée, et vous défilez parmi les corps pétrifiés et les membres tendus auxquels pendent des morceaux de brume. Un à un, des visages effrayants émergent, aussi immobiles que des masques. Évitant quelques flaques bouillonnantes, vous parvenez enfin de l'autre côté de la caverne, quand soudain un courant d'air chasse les miasmes qui rampent au sol. Mais les Mingi ne bougent pas. Combien de lunes, combien de saisons se seront écoulées lorsqu'ils s'éveilleront à nouveau ?

Rendez-vous au [27](#).

37

Vous vous blottissez contre les pierres alors que la vibration s'intensifie, suivant des chocs rythmés, semblables aux lents battements des tambours de guerre. Puis retentit un puissant barrissement qui roule sur les collines telle une vague furieuse. Vous relevez la tête : de longues défenses, une trompe relevée et massive qui pointent au sommet de la butte. Des éléphants qui avancent à la file, à moins de cent pas ! Les pachydermes ne sont plus qu'os et cuir, pourtant leur peau flasque semble toujours contenir une masse phénoménale. Chaque éléphant tient la queue de celui de devant avec sa trompe, et tout le groupe est entraîné par une vieille matriarche toute blanche et craquelée. Curieusement, vous ne pouvez pas résister à l'envie de joindre

cette curieuse sarabande. Lorsque passe le dernier éléphant, vous saisissez sa queue. Les bras tendus, vos pieds touchent à peine le sol, et le plus simple est de sautiller sur les rochers. Même si les pachydermes se déplacent péniblement, il est difficile de maintenir le rythme de leurs longues foulées. L'un d'eux trébuche, comme s'il avait abusé du vin de palme, mais la procession avance malgré tout, encore et encore. Vous songez que c'est là leur dernier voyage, que la matriarche emmène tout le groupe pour se jeter du haut d'une falaise. Ici les pierres n'ont plus de visage, les rayons de la surface ont disparu. Il n'y a que du gris, de l'air poudreux, cette marche folle. Épuisée, vous vous laissez tirer par la queue de l'animal, lorsqu'enfin la matriarche s'arrête en terrain dégagé. Un dernier barrissement. Elle se couche sur le flanc, et tous les autres font pareil, jusqu'à former un grand cercle.



La matriarche se retrouve à vos côtés, les yeux hagards, son souffle lourd soulève lentement son dos. L'une de ses oreilles est si desséchée qu'elle a rapetissé. Elle la saisit avec le bout sa trompe. L'oreille se détache avec un petit craquement sucré, elle vous la tend. Un geste ultime, inexplicable. Les éléphants sont morts, ils l'ont toujours été, et au-delà du cimetière les ténèbres règnent. Chagrinée et épuisée, vous décidez de retourner jusqu'à la brèche en remontant les traces du troupeau. Vous vous jetez dans le trou.

Vous perdez 1 Cheveux d'Oukeni.

Ajoutez l'**oreille de la matriarche** à votre inventaire. Ce Charme qui requiert un point de Conscience et vous confère le pouvoir de trouver votre chemin.

Rendez-vous au **48**.

38

« Qu'il en soit ainsi. J'ai vécu trop longtemps déjà, et désormais ma conscience périclité comme un feu qui se meurt. Celle qui t'a créée a caché une puissante magie à l'intérieur de ton corps d'argile. Mais ne te berce pas d'illusions, dans cette faille tu vas reposer. »

La peau de Sakpata se fripe encore plus, puis elle bouillonne et se couvre de boursouffles qui se cristallisent. Il agite ses longs bras tels des fouets, flexibles et durs à la fois. Un coup, vous baissez la tête. Son poing enfonce la paroi stratifiée qui s'effrite et crache des nuées de spores. Puis, l'air vicié vous brûle les yeux et la gorge. Au sol, les étranges agglomérats en forme de racines cherchent à vous emmêler les pieds, comme s'ils étaient une extension vivante de l'esprit.

Si vous portez la **jarre de Mami Wata**, son eau pure jaillit et vous protège des spores. Dans le cas contraire, vous souffrez d'un malus d'un point sur tous vos jets de dé au cours de l'affrontement.

SAKPATA

PHASE 1	PHASE 2
1-3 Le poing noueux vous frappe ✕	1-2 Les spores vous étouffent ✕
4-6 Vous écorchez la peau de l'esprit ►	3 Sakpata se régénère à vue d'œil ◀
	4-6 Vous répétez vos coups acharnés ►
PHASE 3	PHASE 4
1-2 Les spores vous étouffent ✕	1-3 Le bras de Sakpata vous attrape et serre votre abdomen ✕
3 Sakpata se régénère à vue d'œil ◀	4 Des racines s'enroulent autour de vos pieds ↘
4 Des racines s'enroulent autour de vos pieds ↘	5-6 Vous parvenez à lui trancher la tête ☠
5-6 Votre dague s'enfonce dans son cou, sa peau se fendille ►	

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au **8**.

39

Un sang rouge-noir jaillit de la chair éventrée du mollusque et brouille les eaux limpides. Malgré l'étourdissement de la bataille, vous émergez silencieusement, inspirant à petits coups pour calmer la brûlure de votre poitrine. Le pangolin est juché sur une racine qui affleure et scrute la surface désormais immobile du marais. Vous approchez, tout doucement... Rapide comme l'éclair, vous vous précipitez sur l'animal et le retournez. La pointe effilée de votre dague se glisse sous les écailles et pique la gorge vulnérable, haletante, jusqu'à ce que perle une goutte de sang.

« Je t'en prie, épargne-moi, hoquette le pangolin. En guise de bonne foi, je t'offre un trésor fabuleux, même si cela me brise le

cœur... »

Avec précaution, l'animal tend la main. Les doigts noirs s'ouvrent lentement, un à un, révélant un collier de fines arêtes, dont le pendentif est un coquillage brun et torsadé. Vous vous emparez du charme pour l'admirer à la lueur d'un faisceau d'argent perdu, tout en maintenant la pression de la dague. Vous recherchez l'assentiment, mais les mères sont muettes. Oukeni s'abstient. Faut-il faire preuve de clémence ? Ou trancher la gorge du misérable ?

Ajoutez le **coquillage de la mangrove** à votre inventaire. Ce Charme nécessite un point de Conscience et vous permet de respirer librement sous l'eau.

Si vous décidez d'épargner l'animal, notez le mot-clé **pangolin**.

Si vous souhaitez à présent retourner vers les lumières aperçues un peu plus tôt, rendez-vous au **7** ; si vous préférez poursuivre dans la même direction, rendez-vous au **32**.

40

Vous vous élancez sans hésiter, votre dague tendue tel un dard. Dix enjambées sur la pierre laiteuse. Il doit forcément entendre les pas... pourtant il ne bronche pas, il continue d'observer fixement la membrane du bassin. La lame se plante entre ses omoplates, profondément, puis une substance noire et collante comme du miel s'écoule lentement. Peut-être a-t-il voulu démontrer qu'il est plus fort que la douleur, qu'il ne vous craint d'aucune façon. Il déplie ses longues jambes et se relève posément, et soudain son bras fouette l'air d'un mouvement de torsion. La main griffue vous déchire la joue, vous vous affalez sur la pierre. Utonga se retourne, et ses yeux expriment une haine calme et

froide.

Vous perdez 2 Cheveux d'Oukeni. Notez que vous débuterez le combat à venir à la Phase 2.

Rendez-vous au **50**.

41

Vous plongez de plus en plus profondément. L'eau se brouille de petites particules qui flottent et reflètent la lumière des étranges membranes phosphorescentes. Vous ne respirez pas, mais n'en ressentez pas non plus le besoin, comme si l'oxygène entraît par les pores de votre peau. De longues algues tapissent un fond sablonneux et ondulent gracieusement dans le courant qui court sous la voûte rocheuse. Tout à coup, un éclair bleuté coupe de gauche à droite, revient, se dissimule parmi les plantes aquatiques, puis surgit de nouveau. Un poisson-tigre émane d'un tourbillon de bulles et s'arrête devant vous. Son corps est plus long que le vôtre, couvert de magnifiques écailles bleues, et sa bouche est garnie de dents terrifiantes. Mais l'animal n'est pas agressif. Blessé, il vous présente plutôt le flanc dans lequel s'est fiché un morceau noir et tranchant. Délicatement, vous retirez le fragment qui a la forme d'une anse brisée, et le poisson replonge aussitôt. Vous nagez en emportant votre trouvaille, puis les eaux se font moins sombres et vous remontez vers la surface. Frissonnante, vous vous arrêtez sur une berge rocailleuse.

Ajoutez l'**anse droite** à votre inventaire – ce Charme est inutilisable pour le moment. Rendez-vous au **11**.

42

Lentement, vous descendez le long de la racine, profitant des

aspérités et des radicelles poilues. Le réseau est bien plus vaste que le baobab lui-même, il s'étend à perte de vue, baigné par la lumière aqueuse de l'astre noir. De temps à autre, l'immense tubercule auquel vous vous cramponnez semble tressaillir, comme s'il était animé d'une pulsation vivante. Vous progressez tant bien que mal, jusqu'à ce que le chemin soit bloqué par un amas dense et ligneux. Vous bondissez sur une nouvelle racine qui s'étire à proximité, aussi large que trois fois vos bras tendus, mais après une brève descente celle-ci est complètement sectionnée. De nouveau dans l'impasse, vous observez la sève laiteuse qui goutte de la tranche, lorsque vous discernez une tige qui émerge de l'obscurité. Il suffit de se jeter dans le vide...

Orisha, prends garde !

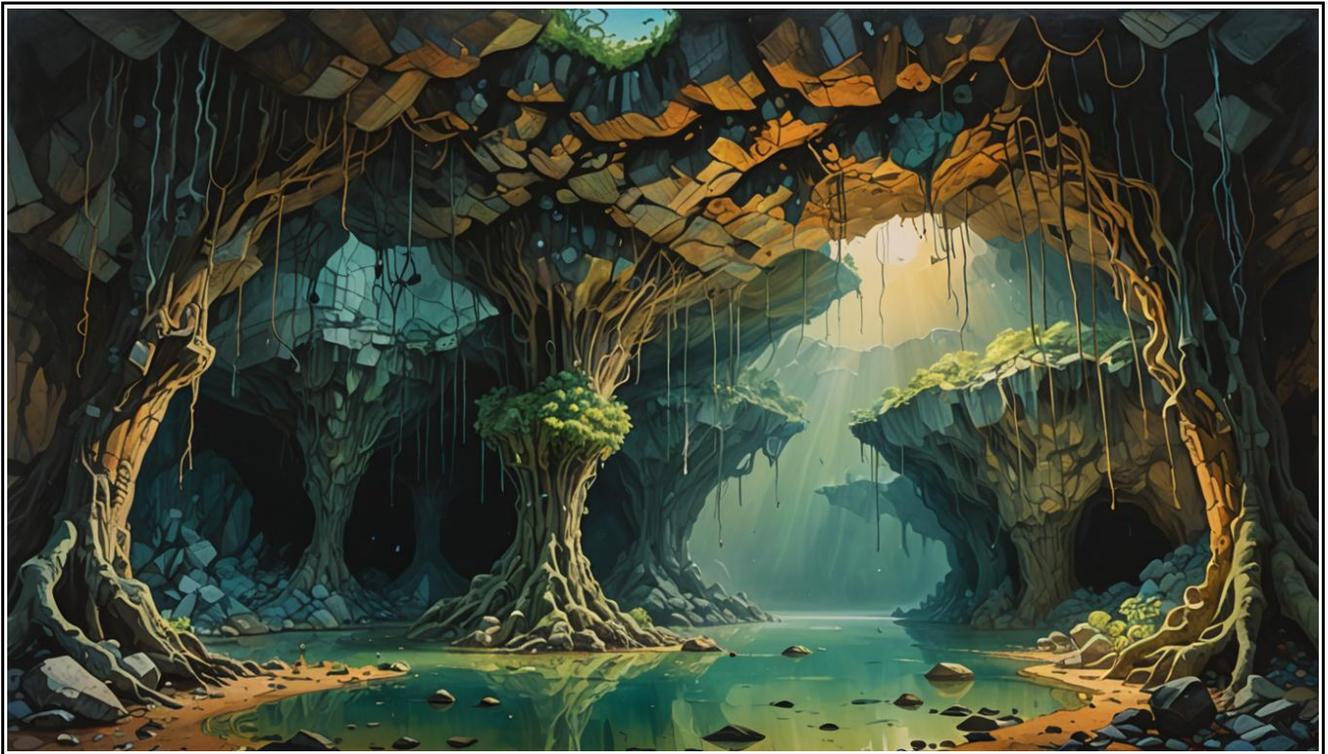
L'atterrissage est parfait, mais le bois est pourri, mou comme de la cire, couvert de mousses glissantes. L'écorce humide se détache et vous glissez vers les ténèbres. Une chute terrible, vertigineuse, qui ne prend fin que lorsque vous percutez des eaux glacées, éprouvant l'impression d'être disloquée. Battant des bras malgré la douleur, vous remontez péniblement à la surface.

Si vous portez les **sandaes de Kilago**, vous ne perdez qu'un seul Cheveu d'Oukeni. Dans le cas contraire, vous perdez 4 Cheveux d'Oukeni, mais il vous est permis d'utiliser jusqu'à 2 points d'Assistance pour réduire d'autant les dégâts.

Vous pataugez maintenant dans une mangrove souterraine aux proportions fantastiques. Tout autour, les racines du baobab se divisent en myriades de tiges poilues qui plongent dans le marais. Elles se gonflent et se contractent, comme si elles aspi-

raient toute l'eau qui allait gorger la terre et le ciel.

On dirait la chevelure d'Osun, le maître de la mousson, trempée dans le berceau du monde.



Vous arrachez un morceau d'écorce aussi gros qu'un canot et naviguez sur les eaux de verre, que rien ne trouble hormis votre présence. Les parois d'une immense caverne se dessinent, piquées de petits cristaux scintillants tel un ciel étoilé. Vous circulez au hasard dans le méandre aquatique, lorsqu'au loin des globes lumineux émergent à la surface de l'eau.

« Qui es-tu ? » lance une voix soudain au-dessus de vous.

Vous relevez la tête : un curieux pangolin se balance par la queue. Son corps est bien sûr couvert d'écailles, cependant ses pattes ressemblent aux membres d'un singe, habiles à la préhension.

« Une statue, une femme ? Ne peux-tu donc parler ? Mais peu

importe, je veux bien t'aider. Tu cherches ton chemin, tu regardes ces lumières. Tu te dis qu'elles indiquent la route à suivre. Cependant tu te trompes, elles signalent un grand danger. Je connais... une meilleure voie. Je te montrerai comment sortir d'ici. »

Si vous décidez de suivre le pangolin, rendez-vous au **24** ; si vous poursuivez vers les globes, rendez-vous au **7**.

43

Chaussée des sandales de Kilago, vous grimpez de la paroi jusqu'à la voûte. Grâce à l'adhérence fantastique des semelles, tout s'inverse. Le plafond devient sol, le sol devient plafond. Pas à pas, vous avancez en louvoyant entre des pics rocheux, gris ou bleus ou roses, comme si vos pieds mordaient dans la pierre. Au-dessous, les monstres balaient l'air de leurs griffes acérées. Ils ne peuvent vous atteindre, mais les vapeurs sulfureuses vous encerclent et vos yeux larmoient. Puis, des coups qui résonnent quand vous avancez, qui s'arrêtent lorsque vous êtes immobile. Votre vue se brouille.... et soudain vous apercevez Kilago, accroché aussi à la voûte, les mains et les pieds posés à plat sur la pierre, ceint de son manteau qui n'est plus que quelques plumes qui pendouillent. Ses longs membres noirs et luisants s'activent comme de pattes d'araignées. *Ploc ploc ploc ploc.*

Voleuse, tu ne peux pas m'échapper. Je serai toujours le plus rapide, le plus habile. Mais avec mes sandales... je peux même poursuivre l'écho de ma voix, puis le dépasser, puis entendre à nouveau mes paroles.

Je t'ai sauvé de Babatom, retourne donc dans son ventre crevé.

Oh, ce n'est pas une mauvaise idée, mais avec mes chaussures !

L'esprit gagne du terrain, puis ses longs doigts s'enroulent autour de votre cheville. Vous écrasez sa main de votre pied libre, mais en un mouvement rapide comme l'éclair il détache les sangles de la sandale et la retire. Pendue par un pied, vous ballotez dans le vide, puis d'un coup vous chutez. Votre corps de brise sur une stalagmite nacrée, puis roule au sol, aussitôt cueilli par les griffes et les bouches avides des homoncules.

44

Vous foncez tout droit, pourchassée par la créature qui glisse en spirale. Dans cette galerie, les directions n'ont plus de sens. Les lignes droites sont courbes, les courbes vont en lignes droites. Vous ne savez plus où est le dessus et où est le dessous. Des grignotements frénétiques proviennent du devant, et un autre ver apparaît, deux fois plus gros que l'autre. Sa tête se fend en quatre parties pleines de filaments visqueux, et occupe presque toute la largeur du tunnel. Heureusement, un passage débouche de la gauche et vous vous y engouffrez, suivie par l'énorme ver. Le tunnel s'étrécit, ce n'est plus que de la terre tapée, puis un terrier obscur tout au bout. Le corps filiforme se propulse, mais la tête reste coincée. Huit paires d'horribles mandibules cisailent et grignotent la terre tandis que la bouche se tortille. De votre dague, vous tailladez la chair du ver qui suinte une substance laiteuse. Vous subissez les morsures des mandibules, mais le monstre bat finalement en retraite.

[Vous perdez 2 Cheveux d'Oukeni.](#)

Vous patientez dans le trou de terre humide et votre vue s'accoutume à l'obscurité. Au fond s'entassent des pots ébréchés, des fragments de terre cuite, des morceaux de poterie. Tous rouges, sauf une anse brisée, noire et lustrée comme de l'obsidienne, qui

attire votre attention, et que vous ramassez sans trop savoir pourquoi. Vous vous risquez hors de votre cachette. Aucune trace des annélides, mais vous jugez qu'il vaut mieux tenter votre chance du côté de la falaise.

Ajoutez l'**anse gauche** à votre inventaire – ce Charme est inutilisable pour le moment.

Rendez-vous au **22**.

45

Sans tarder, vous foncez vers Babatom qui s'ébroue dans le bassin. Il se dresse sur ses pattes antérieures, puis retombe lourdement. Des trombes d'eau jaillissent en colonnes jusqu'à la voûte, la bête s'enfonce dans la glaise, puis ressurgit tout près. Ses yeux noirs brillent d'un éclat malsain. L'hippopotame possède une force extraordinaire, mais ses mouvements sont gourds. Vous courez à travers les vapeurs denses. L'eau est peu profonde, vous glissez sous le ventre de Babatom. La peau épaisse mais tendre. La dague creuse, entaille sa panse tout du long. L'hippopotame furieux hume de droite et de gauche dans le brouillard, car sa vue est mauvaise. Sur les parois, les fées s'assemblent, formant un cercle lumineux. À l'unisson elles chantent. *Kalikoko nga kalikoko nga muwo wowowowo*. Babatom abat sa patte tel un marteau démesuré, vous bondissez, vous trébuchez comme si vos jambes étaient liées par la mélodie grisante des fées. Le coup qui vous aurait broyée manque d'à peine un pas. À travers les buées et les quartiers de viande pourrissants, vous dévisagez l'hippopotame.

Pour chaque mot-clé **gorimba** ou **lien** que vous avez noté, ignorez un symbole de malus ↘. Par exemple, l'effet ↘↘ devient

↘ pour un mot-clé noté, il sera complètement annulé avec 2 mots-clés.

BABATOM

PHASE 1	PHASE 2
1-2 La tête puissante vous frappe ✕	1-2 La patte de Babatom vous écrase dans la boue ✕✕
3 Le chant des fées vous paralyse ↘	3 Le chant des fées vous paralyse ↘
4-6 Votre dague plonge dans la chair ▶	4-6 Votre dague plonge dans la chair ▶
PHASE 3	PHASE 4
1-2 Babatom vous renverse de sa masse ✕✕ ◀	1 Vous êtes happée par la mâchoire ✕✕✕
3 Le chant des fées vous paralyse ↘↘	2-3 Le chant des fées vous paralyse ↘↘↘
4 Vous esquivez l'attaque, l'hippopotame vous cherche ↗	4-6 Vous tranchez la gorge de Babatom ☠
5-6 Vous étranglez Babatom à l'aide d'une chaîne ▶	

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au 30.

46

Si un léger courant vous propulse doucement vers l'avant, la muraille rocheuse vous repousse vers le fond des eaux. La pression augmente et comprime votre tête, vos jambes s'emmêlent dans de longues algues frisées. La lumière des membranes phosphorescentes décline peu à peu. L'inconfort, puis la brûlure, puis l'envie incontrôlable de respirer. Votre dos racle la pierre, et vous poussez avec vos mains pour redescendre par à-coups. Des particules brillantes défilent dans la noirceur alors que vous suffoquez, que tout se met à tourner. Vous touchez le fond, vous rampez, vous vous enlisez dans le sable. L'eau entre dans votre bouche et vous étouffe. Oukeni. Vous sentez sa présence, comme une main qui vous pousse vers l'avant. Au-delà des ombres glacées, un cercle qui miroite. Vous remontez, quelques pous-

sées, puis vous jaillissez sur une berge de galets, inspirant frénétiquement l'air salubre.

Vous perdez un point d'Assistance et 2 Cheveux d'Oukeni.

Rendez-vous au **11**.

47

Après une brève descente, vous poursuivez droit vers le curieux bâtiment. À mi-chemin, vous franchissez une surface ronde, toute en briques. Les ruines d'une tour effondrée, presque entièrement ensevelie sous la poussière d'argile... Puis se dresse l'imposante construction. Carrée et grossière, avec des murs épais de boue rouge tapée, des ouvertures larges creusées sur chaque côté. La coupole est couverte de fines lézardes, et l'ensemble est si lourd qu'il s'est enfoncé sur la droite. L'intérieur est frais, sombre, humide. Quatre colonnes soutiennent le dôme, peintes de girafes noires à moitié effacées par le temps. Au centre, une énorme roue de pierre sur un axe vertical, avec dix manches de bois répartis sur la circonférence. Vous posez les mains sur une poignée, puis vous poussez de toutes vos forces, car c'est la seule chose à faire. La roue pivote à peine et s'arrête en crissant. Des grains de sable dans l'engrenage. Vous poussez, encore et encore. L'esprit d'Oukeni, et même celui des mères vous viennent en aide, comme si chacune empoignait une barre et joignait sa force à la vôtre. La roue pivote à nouveau, par à-coups rugueux. Un tour complet puis elle se bloque.

Soudain, une vibration qui émane des tréfonds. Dans la cité, les dunes se mettent à trembler, puis les crêtes rampent lentement les unes vers les autres. Un petit trou noir apparaît au centre, grossit et avale chaque grain qui s'écoule. Alors le sable se met à

tournoyer de plus en plus vite, formant un cône qui aspire les dunes, et les briques et les maisons entières qui basculent. Tout sombre en un grondement effrayant dans le gouffre démesuré qui s'ouvre. Quelques soubresauts, et l'immobilité s'empare à nouveau de Makoulane.

Notez le mot-clé **porte**.

Si vous avez le mot-clé **pangolin**, rendez-vous au **25**. Dans le cas contraire, vous retournez au sanctuaire. Rendez-vous au **5**.

48

LE BASSIN DE MAMI WATA (+4)

Vous tombez, il y a un tourbillon de couleurs. Vous tombez telle une plume, vous tournoyez avec votre propre reflet. Vous clignez des yeux, puis vos pieds se posent sur un sol de terre brossée. Dans cette grotte, des rayons clair-de-lune font briller les eaux d'un bassin. Un court instant vous discernez le visage de Legba, mais des rides sur l'eau brouillent les images.



Deux pythons de pierre grasse, les écailles luisantes, si longs qu'ils font chacun quatre fois le tour du bassin. Ils s'entrelacent, se superposent, s'arrêtent tête contre tête. Au centre, une statue de Mami Wata, la sirène noire, nue et belle mais terrible aussi. Elle tient une jarre aux anses brisées d'où coule un filet d'eau cristallin.

« Je l'aime depuis toujours, dit un homme qui s'avance.

— Je donnerais ma vie pour elle, dit la femme qui partage son corps. »

L'esprit émerge de la pénombre, vêtu d'un simple pagne, avec des chaînes et des perles autour des hanches et du cou, une peau de la couleur du cuivre brûlé. Trois nattes huileuses, rouges, blanches et or, épinglées sur sa nuque. Un sein rond, l'autre plat, et deux visages. La tête pivote toujours du même sens, et ainsi qui parle vous regarde. Le visage de l'homme est couvert d'éruptions rouges.

« Qui est-elle ?

— Elle est deux, comme nous.

— Elle a peur.

— Mais elle est forte aussi. Que veut-elle ?

— Je le vois, je peux le sentir. Elle veut tuer Utonga.

— Utonga... je ne l'aime pas.

— Je ne le déteste pas, mais qu'il meure.

— Elle ne peut pas réussir, les Mingi vont la tuer.

— Avec l'éternité, les rancœurs s'enveniment. L'animosité s'est emparée du monde d'en dessous.

— Elle voit la marque de Sakpata sur mon visage. Si elle me venge, je l'aiderai.

— Elle peut ouvrir le ventre de Babatom. Il renferme quelque chose de précieux.

— L'hippopotame puant a mangé Kilago, le messenger de Mawu.

— Nous devons porter nous-mêmes les messages.

— Je n'aime pas me déplacer. »

Ibedji, l'esprit homme-femme des jumeaux morts. Il est rusé, elle attend ta réponse.

Mais je ne peux pas parler.

Tu n'as qu'à penser, l'esprit agira.

Qu'est-ce qu'un Mingi ?

Plus tard je te le dirai.

Si vous possédez l'**anse gauche** et l'**anse droite** mais pas la **jarre de Mami Wata**, rendez-vous immédiatement au **19** ; si vous possédez déjà le **masque de Sakpata** ou les **sandalettes de Kilago** et que vous désirez qu'Ibedji ouvre tout de suite la porte de Makoulane, rendez-vous au **33** ; si vous choisissez de venger l'homme de l'esprit Sakpata, rendez-vous au **13** ; si vous préférez suivre le conseil de la femme et rechercher Babatom, rendez-vous au **20**.

49

Dans le tunnel, l'air siffle comme les exhalaisons d'un géant assoupi. La pierre dure, froide et lisse. Les ténèbres gluantes s'accumulent, parfois repoussées par une vague lumineuse qui parcourt le boyau tel un soupir incandescent. Tandis que vous avancez, des vapeurs de décomposition chatouillent vos narines. Votre peau se hérisse lorsque vous percevez les échos de mauvais souvenirs, une rumeur sanglante qui fait vibrer même la pierre. Le tunnel s'élargit, vous atteignez une grande caverne à la voûte ronde. Des ossements éparpillés au sol, des empilades de casques de cuir et de peau de serpent, ornés de cornes de buffles. Des sagaies et des boucliers d'écaillés. Des éclaboussures rouges sur les parois. Un étrange mausolée, peut-être le reflet d'un lieu

qui se trouve à la surface, comme si parfois une chose pouvait exister d'un côté et de l'autre à la fois. Et soudain, un crâne roule sur le côté, et les dents produisent des claquements sinistres, et plus loin des doigts qui tressaillent et griffent la terre. Pétrifiée, vous observez les os blancs qui s'éveillent lentement, et glissent et s'assemblent. Pieds avec jambes, mains avec bras, puis les côtes et les têtes. Dans les orbites caves brille une lueur malsaine.

Si vous portez le **masque d'Hafan le Sanguinaire**, rendez-vous au **6** ; sinon, rendez-vous au **23**.



50

Utonga s'approche d'une démarche désarticulée, comme s'il tournait à droite en avançant le pied droit, et à gauche en posant l'autre, et sa peau s'étire et craque comme du cuir. Votre respiration s'accélère, votre cœur cogne dans votre poitrine. L'esprit

vous surpasse de deux têtes, avec une musculature de félin. Malgré la puissance qu'Oukeni a su vous insuffler, vous êtes consciente de l'inégalité du combat. Un battement dans vos tempes, puis la lumière se brouille, vos paupières sont lourdes et vos membres s'engourdissent. Utonga se délecte, il compte vous briser, puis utiliser la part de la sorcière en vous comme un pont vers le monde de la surface. Il s'arrête, écarte les bras, mains ouvertes. Un sourire narquois, l'air de dire et alors, que peux-tu faire maintenant ?

Si vous avez le mot-clé **marque**, vous perdez 2 points de Conscience, sauf si vous portez la **jarre de Mami Wata**.

UTONGA

PHASE 1	PHASE 2
1-3 Utonga vous frappe de ses poings ✕	1 Des ailes d'ombre surgissent et vous enveloppent 🌀
4 Vous bondissez pour éviter un coup ↗	2 Utonga vous repousse d'un cri qui fendille la pierre du temple ◀↘
5-6 Vous plantez votre dague dans sa cuisse ▶	3-4 Utonga vous enfonce son genou dans les côtes ✕
	5-6 Vous lui portez un coup à l'épaule ▶
PHASE 3	PHASE 4
1-2 Des ailes d'ombre surgissent et vous enveloppent 🌀 ✕	1-3 Son bras devient une lame de brouillard noir qui vous transperce ✕✕
3 Il vous saisit et vous broie contre la pierre ✕✕	4 Les esprits du bassin vous agrippent ↘
4 Vous lui lancez une vasque d'encens brûlant au visage ↗	5-6 Les mères expulsent un puissant souffle qui l'immobilise 💀
5-6 Vous tailladez son ventre ▶	

Si vous remportez ce combat, rendez-vous à l'**épilogue**.

EPILOGUE

Utonga tombe à genoux, les traits grimaçants, le souffle court. Il se déplace ainsi qu'un insecte, en mouvements saccadés, secoué de spasmes. Sa tête se tord à droite et à gauche, puis il s'agrippe le ventre comme si quelque chose lui dévorait les entrailles. Épuisée, vous sentez que votre peau se durcit et rougit. Le sol s'approche. Non, ce sont vos jambes qui raccourcissent. Vous redevenez statue, tel qu'Oukeni vous a modelée. Les pensées vont et viennent, en battements irréguliers. *On ne peut que lier un esprit. Le contenir. L'enfermer.* Peu à peu, des vrilles de poussière jaillissent d'Utonga comme des serpents noirs, et tout son corps se désagrège en une fumée épaisse. Une nuage fuligineux, qui d'un coup envahit vos narines et votre bouche, aspiré par le sortilège, et se loge dans l'argile. L'espace d'un instant, un contact glacé, horrible, visqueux comme une limace. Mais tout cela s'évanouit, et il n'y a plus ni peur ni souffrance, ni tristesse. Il n'y a que la sensation de glisser dans un profond sommeil après une journée éreintante.



Le chant des oiseaux, un premier rayon de soleil qui s'invite dans la case. Utonga est contré, et le village est sauf, mais Oukeni perçoit que quelque chose s'est brisé, que certains souvenirs se sont envolés. Une partie d'elle-même est enfouie à l'intérieur d'une statuette qui repose sur la pierre blanche d'un temple oublié. Elle observe les masques des mères. Ils se sont figés, et leur murmure n'est plus qu'un souffle à peine audible. Quelque part, une attache s'est rompue, et le monde d'en dessous dérive

lentement, plus mystérieux que jamais, tel un rêve qui se dissipe peu à peu au réveil. Un jour, les habitants de la savane oublieront son existence. Il n'en restera que quelques bribes d'histoires que les anciens raconteront aux enfants.