

Grümp (Conteur)

Kyara (Clément)

Sharyar (Marianne)

Théo (Yan)

A tous ces compagnons d'aventures dans des mondes imaginaires, je dédie un profond merci pour les bons moments passés ensemble et les riches souvenirs qui perdurent bien au-delà de ces fugaces moments autour d'une table de jeu de rôles.

Aux joueurs que nous côtoyons encore.

Aux joueurs qui sont partis ailleurs.

Et aux aventures qui restent gravées, dans les esprits ou l'encre.

Bonne lecture !

KYARA
LÀ
LIONNE
ROUGE

L'ODEUR DU SANG

Mon nom est Kyara, mais peu de gens me connaissent sous cette identité. Pour la plupart je suis la Lionne Rouge, une gladiatrice, une pillarde, une furie incontrôlable assoiffée de sang et de haine.

Mon enfance, dont les souvenirs sont rangés dans un coin de ma tête à l'heure d'aujourd'hui, est sûrement pour beaucoup dans mon comportement actuel. J'ai été enlevé à mon clan il y a presque dix ans maintenant. Mon adolescence fut remplie de sang et de sable, de terre battue et de larmes. Pour éviter de subir les sévices de mes kidnappeurs j'ai appris la dure loi de la vie : tuer ou être tuée. Je suis devenue gladiatrice. D'abord contre des animaux puis contre des humains. Après j'ai changé de mains au fil des transactions financières. Je suis devenue la Lionne, sortant les crocs contre des ennemis désignés.

Je le suis devenue pour survivre. Je me suis entraînée chaque jour pour ne pas mourir sous les acclamations grotesques de la foule. J'avais dix ans quand j'ai commencé mon rude entraînement. Aujourd'hui, alors que j'ai dix-neuf ans, j'ai été lancée contre ceux qui m'ont lâchée, et le sang apaisera ma haine : leur sang !

HURLEMENT VENU DU PASSÉ

Le souffle du désert fouette mon visage. Ma vision est trouble. Ma course silencieuse tend tous les muscles de mon corps. Mon cœur est un brasier de rage. Je bondis en avant. Mon coup d'épée déchire la toile de la tente comme un rasoir taille la chair et je me réceptionne par un roulé-boulé. Le vieil homme se lève de son lit en sursaut. Il tente de s'emparer de sa lame mais déjà je le menace avec la mienne. Je commence à faire tournoyer ma lame. Il esquive le premier coup, puis le deuxième avant de se prendre un coup de genou en plein torse. Il chute en arrière. Je m'avance vers lui. La peur se lit dans ses yeux. Si seulement la honte pouvait l'envahir. Il m'a trahie, il m'a abandonnée. Lui, le prince de la maison de l'Oryx et mon père : Asadel.

Alors que de sombres souvenirs remontent à la surface, rendus plus vivaces par les drogues qui coulent dans mon sang, Asadel en profite pour prendre son épée. Je me jette sur lui. Il pare un enchaînement de coup avant de m'entailler le flanc. La haine, les regrets, la rancune, la tristesse et la douleur m'assaillent avec une violence insoutenable.

Mon corps se transforme. Des griffes jaillissent au bout de mes mains, un pelage rouge sombre apparaît sur mes membres qui sont de plus en plus bestiaux. Mes canines s'allongent dans ma bouche jusqu'à ce qu'elles deviennent des crocs. Une longue crinière rouge braise se forme sur le haut de ma tête de lionne et sur mon dos. La rage de la Furie Rouge s'empare de mon être. Un dernier cri s'échappe de moi : « Meurs ! ».

Asadel trébuche sur un coffre en bois en reculant de terreur. Les puissants membres félines se contractent. La Furie Rouge saute en avant. Ses crocs se plantent dans la gorge du prince de la maison de l'Oryx. La douceur métallique du sang envahit sa bouche. Puis la douleur revient. La masse léonine s'écroule sur le sol.

Je reprends conscience. Des gens armés sont autour de moi. On me traîne hors de la tente. Je sens le contact froid de l'acier sur mon corps, la lame recule et s'élançe vers mon cou. Mais une voix résonne dans l'obscurité : « Non ! C'est Kyara ! ». Je connais cette voix... L'inconscience m'emporte.

L'ASSAUT DES HEJKINS

Je me réveille à cause des cris qui proviennent de tout autour de moi. Les vapeurs de l'alcool embrument encore mon esprit et ralentissent mes réflexes. J'aperçois enfin les responsables de toute cette agitation : des Hejkins. Ce sont des aberrations du désert qui vivent dans des terriers.

Des départs de feu se font un peu partout dans le campement où je me trouve. Je regarde les choses se faire en tentant de retrouver toute ma tête. Une saloperie d'Hejkin en profite pour m'attaquer. Cela me met en colère. Du coup j'entre ouvertement dans le combat contre ces saloperies. Mes coups d'épées sont maladroits et manquent la plupart du temps leurs cibles, mais ils sont suffisamment furieux pour les maintenir à distance.

Du coin de l'œil je vois Dababat, un halfelin fantassin lourd, sortir d'une tente avec son loup à ses côtés. Il fonce sur les assaillants et les force très vite à fuir. Théo, un magicien lié aux pouvoirs d'élémentaires de l'eau (ou un truc du genre), et Sharyar, la jeune éclairseuse elfe à laquelle je suis liée sortent à leurs tours pour l'épauler.

Lorsque j'ai tué le chef du clan, mon propre père, c'est Sharyar qui m'a sauvé la vie. Cependant, pour s'assurer que je ne nuise pas à la communauté, un pacte démoniaque a été scellé. Je dois désormais protéger la vie de Sharyar, sous peine qu'il m'arrive malheur si elle venait à mourir ou être gravement blessée.

Je n'ai pas été très chanceuse et aucun Hejkin n'a trépassé sous le poids de ma lame. Heureusement, alors que les créatures sont en déroute et fuient au loin, j'en aperçois un qui traîne. Je me précipite vers lui mais un carreau siffle dans les airs et le tue. Je me tourne dans tous les sens pour voir qui a osé gâcher mon plaisir, mais personne en vue ne tient une arbalète... bizarre...

Alors que je commence à me réinstaller à l'entrée de la tente pour prolonger ma sieste, des cris proviennent des enclos à Crodlus, des bêtes entre l'autruche et le lézard. Ni une, ni deux, je me redresse et je commence à filer dans la direction des enclos à bestiaux. Je n'aie aucune envie de manquer une bonne occasion de me défouler un peu. Bon après il y a des jours avec et des jours sans. Dans le chaos engendré par les Hejkins qui ont libéré tous les crodlus possibles, pas une seule de ces sales aberrations ne se tient encore debout à mon arrivée. Je bouillonne de rage. Du coup je frappe un Crodlu pour avoir une gueule si laide et un air aussi stupide.

Je retourne vers les tentes avec mes trois compagnons, Dababat, Théo et Sharyar. Des pleurs proviennent de la tente principale. C'est la deuxième fille de mon père, Calsoum. Elle est en train de geindre parce que le cadeau pour le prince Malik, un riche jeune homme d'une maison majeure et son futur époux, vient d'être volé. Toute la maison de l'Oryx a participé pour l'achat de ce cadeau. Un truc rare et précieux donc... Mais franchement cela reste un simple objet.

Je m'apprête à retourner me coucher quand j'entends la voix de Sharyar qui tente de dégager les personnes de la tente principale afin de trouver une piste à suivre. Un instant je me dis que tout cela ne me regarde pas, mais si Sharyar se lance à la poursuite des Hejkins, cela pourrait se révéler dangereux. Maudit pacte !

Je pousse un hurlement pour faire place nette à Sharyar. Mais tout le monde présent panique en entendant mon cri. Du coup les gens passent et repassent sur les traces que l'elfette essaie de suivre. Bande d'imbéciles !

Nous prenons des montures alors que les traces nous entraînent peu à peu vers le désert. Ma «protégée» nous guide, Dababat, Théo et moi, sur la piste des Hejkins. Selon elle il y a un humanoïde qui les accompagne, voir qui les mène. Au bout d'un moment les bruits inquiétants du désert se font entendre. Pour la plupart il s'agit de cris de petits prédateurs inoffensifs, mais des cris rauques arrivent jusqu'à nos oreilles. Sharyar identifie les cris. Ils sont émis par de gros reptiles très dangereux qu'on appelle les Dagonan. J'en ai déjà vu un une fois dans une arène, mais il était déjà mort, abattu par un redoutable gladiateur avec une tête de crocodile. Peu à peu nos pas nous emmènent vers le Pilier Sombre, un étrange ensemble de dolomites.

Au bout d'un moment, après avoir bien cavallé, nous trouvons le corps d'un Hejkin décapité. On dirait qu'il s'est mangé un coup d'épée dans la tronche. Nous accélérons l'allure. La piste de l'humanoïde et des Hejkin qui l'accompagnent est de plus en plus dure à suivre. Heureusement, l'odorat du loup de Dababat nous remet sur la bonne piste. Celle-ci se dirige vers une entrée secondaire dans le massif rocheux que nous foulons et pas vers le Pilier Sombre.

Dababat fait un petit passage discret en avant de notre position car il croit avoir entendu des voix. Il revient pour nous dire que trois Hejkins fument des pipes devant une entrée recouverte d'écritures étranges. Avant que nous continuions notre avancée, et notre recherche du fameux cadeau, Dababat nous confie son loup avant de repartir vers le camp pour prévenir les membres du clan de l'Oryx.

PERDUES DANS LES TUNNELS

Nous sommes devant la grotte des Hejkins à la recherche de la dote volée : un magnifique cimetière ainsi qu'un coffret rempli de pierres précieuses et d'ornements. De quoi ruiner tout une communauté pour un vulgaire mariage !

Nous rentrons dans un réseau de cavernes naturelles. Les parois sont extrêmement lisses. Dans la roche quelques veines d'un minerai inconnu dégagent un peu de lumière, du coup mes yeux s'habituent à l'obscurité. Sharyar semble avoir moins de soucis que moi à utiliser sa vue, et le gnome n'a aucun problème puisqu'il voit dans le noir.

Sharyar prend son rôle d'éclaireuse très à cœur. Après une petite centaine de mètres dans les tunnels obscurs, l'elfette revient vers Théo et moi pour nous informer que deux patrouilleurs jouent aux dés au détour du couloir juste devant nous. Rien de tout cela n'est très intéressant, sauf quand elle en arrive au point clé de sa description : ils sont en train de boire.

Je m'approche donc discrètement de la position des deux créatures, mais la discrétion ce n'est pas mon atout principal. Du coup les créatures me repèrent et deviennent silencieuses. J'avais déjà du mal en me fiant à tous mes sens, autant ma seule vue pour repérer ces saloperies devient presque impossible. J'arme ma javeline. Une créature pousse un cri d'alerte devant moi. Je lance mon arme et j'entends un hurlement de douleur. Sharyar s'élance sur une créature qui s'enfuit. Mais elle est loin d'être une athlète hors-paire. Je m'avance pour trancher en deux celle qui s'est prise ma javeline. Je regarde là où se trouvaient les deux Hejkins quelques instants auparavant. Le salopard qui s'est enfui à aussi embarquer les bouteilles d'alcool. Fumier !

Un peu plus tard, à la poursuite du voleur de bouteilles, nous tombons sur une sorte de rivière de sable. Elle s'écoule lentement. Des crochets de métal plantés dans la roche doivent servir à accrocher un petit pont de planches et de cordes. Mais là on nous arrivons, le pont a été détaché et il gît sur l'autre rive.

Je prends mon élan et je saute de l'autre côté de la rivière de sable. J'atterris sur la pointe des pieds et je manque de basculer dans la rivière. Je me rétablis. Je lance le pont à mes compagnons pour qu'ils puissent traverser à leur tour. C'est à ce moment que je remarque que la rivière vient de changer de sens. Nous continuons notre progression dans ce dédale rocheux. Je jette un coup d'œil derrière nous : la rivière a disparue complètement. Je préfère ne rien dire à Sharyar et Théo, ils vont encore dire que je picole trop.

Très vite nous sommes complètement paumés. Sharyar n'arrive pas à trouver une piste. Elle est sûrement plus habituée aux espaces ouverts et sauvages. Cependant elle nous déniche une alcôve creusée par l'eau. Nous nous y installons pour nous reposer. Sharyar sort des pâtisseries de son sac. J'ai surtout la gorge sèche mais je prends tout de même une gourmandise sucrée. Le chien va monter la garde.

L'ATTAQUE DES BRIGANDS

Au réveil, alors que des signes de mon manque sont visibles, Sharyar me tend une petite bouteille d'alcool en terre. Je me demande bien d'où elle vient. Bah... peu importe !

Nous reprenons notre recherche. Après une heure de marche nous tombons sur un boyau principal. Un immense ver constitué de sable traîne dans le coin. Le coup de la rivière qui disparaît, ce n'était peut-être pas issu de mon imagination finalement. Des dizaines d'Hejkins touchent les parois et semblent effectuer des prières. L'immense pièce est éclairée par des lampes à huile car, au fond de la pièce, sur un dais, un humain aux vêtements sombres avec un foulard sur le visage se tient au milieu d'un groupe d'Hejkins. Sur ses genoux se trouve le cimenterre de la dote.

Sharyar veut à tous prix essayer de discuter avec lui pour comprendre les raisons de son vol. Moi je veux juste lui exploser la gueule, comme ça on retournera vite au camp ; aucune envie de m'éterniser ici. Sharyar commence à me faire la morale, comme quoi mon comportement agressif ne fera que m'attirer des ennemis. Elle commence à parler d'amitié, d'ami en puissance, de ce vieux serment fait avec elle dont elle me montre la cicatrice encore gravée dans sa main gauche. Mmmppffff. Un vieux souvenir tout ça !

Sharyar se rend bien compte que dans la situation actuelle, une « entrevue » avec le sale voleur en noir est impossible. Elle tire une flèche dans des jarres de pétrole présentes dans un coin. Le liquide noir s'écoule jusqu'à un flambeau et d'un coup toute la pièce s'embrase. Nous traversons le boyau. Théo et Sharyar manquent un peu de discrétion. Un Hejkin les voit. Je fonce sur lui, je lui tranche la tête et le problème est réglé. Après la traversé du boyau en proie aux flammes, Sharyar lance le clebs sur la trace de l'humain.

Alors que nous passons devant une petite galerie, une voix nous appelle à l'aide. Nous nous avançons prudemment jusqu'à découvrir un petit halfelin mal en point. Un de ses pieds et l'une de ses mains sont pris dans la pierre. Quand nous lui demandons pour il est là et dans cette fâcheuse posture, il avoue avoir été maudit par un génie, un seigneur de la terre. Le halfelin fut condamné par ce génie pour avoir volé des biens aux Hejkins. Je me demande bien quelle moralité il y a à châtier un voleur qui vole des voleurs, mais cela n'a pas d'importance car il faut que nous poursuivions.

Mais alors que je fais demi-tour, pour éviter d'attirer sur nous les foudres d'un génie de mauvais poil, Théo et Sharyar, plein d'humanité et d'une compassion parfois mal placée, refusent de laisser le halfelin ici. Je lui sectionne le pied et la main pour le délivrer de sa prison de pierre. Théo utilise ses talents de seigneur pour stopper les saignements. Nous repartons inutilement encombrés.

Après une longue marche dans les tunnels, nous apercevons une vive lumière en face de nous au bout d'un boyau ; une lumière éblouissante comme celle du soleil. Nous nous retrouvons donc à l'extérieur après avoir passé presque vingt heures dans les souterrains du domaine des Hejkins. Le tunnel par lequel nous regagnons la surface nous mène dans un large canyon.

Une conversation animée résonne contre les parois du canyon. Le gnome part devant pour voir de qui il s'agit. Il nous mine de des cavaliers se trouvent un peu plus loin... et il fait signe de charger. Je fonce. J'arrive sur un type aux vêtements sombres et je le tranche en deux avant qu'il n'ait le temps de comprendre quoi que se soit. J'entends alors un claquement sec et une onde psychique s'insinue dans ma tête et déferle en moi tel un torrent de douleur. Je sens la colère s'emparer de moi, la souffrance, la rage... La Furie Rouge prend le contrôle.

Elle sent la peur des chevaux autour d'elle. Ce sentiment l'enivre d'une joie cruelle. Elle fonce sur le redoutable adversaire capable d'envoyer des ondes psy et lui arrache la gorge. Son sang est un hymne à la vengeance, le paiement d'une dette de douleur. Un homme vient

s'interposer devant la Furie. Celle-ci broie la jambe du pauvre type avec sa puissante mâchoire. Puis elle fonce sur son dernier adversaire. Malheureusement, la Furie subit une affliction qui l'empêche de se ruer sur sa proie. Le chien juste à côté d'elle se prend deux violents coups. Puis elle fonce sur Sharyar.

Quand je reprends mes esprits, Sharyar est à terre devant moi. Sur son flanc gauche se trouve une sombre tache de sang. La tristesse commence à m'envahir, mais l'elfette ouvre les yeux. Elle ne prend pas le temps de me regarder. Elle est en colère. Elle file vers Théo pour savoir si un des cavaliers a survécu. Mais ils sont soit morts de leurs blessures soit ont ingurgité du poison pour se donner la mort. Je remarque que ces brigands possèdent des tatouages, très semblables à ceux que je possède sur les jambes. Le processus utilisé est d'ailleurs le même pour l'immense lion bondissant tatoué dans mon dos.

Nous rentrons vers le camp. Je bredouille quelques excuses à Sharyar. Je ne sais pas comment lui dire mais je suis sincèrement navrée de l'avoir blessée. Elle continue d'avoir foi en moi alors que tous les autres ne me témoignent que méfiance et dégoût. Sa naïveté et son optimisme de tous les instants finiront par lui jouer des sales tours. Le pire, c'est que je ne peux pas promettre que je ne serai jamais à l'origine d'un de ces mauvais tours.

L'OASIS NOIRE

De retour au campement nous apprenons que ma sœur a été enlevée. Et les attaques n'étaient donc que des diversions pour en arriver là. Les auteurs de ce rapt se sont donnés les moyens de réussir. Et pas qu'un peu !

En l'absence de chef, le commandement de la caravane a été confié à Kharim, le centaure, et Bahiyya, l'Ancienne, qui est aussi la grand-mère de Sharyar. Le système hiérarchique m'échappe encore un peu. D'après ce que j'ai compris il s'organise de la façon suivante : celui qui dirige une tente est appelé Aba, le dirigeant d'une caravane -composée de plusieurs tentes- est un Râa, le chef du clan est le Kaf et celui qui mène une maison -constituée de plusieurs clans donc- est le Prince.

Bref, tout cela pour dire que les dirigeants actuels de la caravane veulent que Sharyar et Théo, et moi du coup, allions voir Ghayda la ritualiste, qui est aussi la vieille femme responsable de la malédiction qui me lie à Sharyar, dans le but d'invoquer de puissants génies et retrouver la piste de Calsoum, car les individus qui l'ont enlevée n'ont vraiment laissé aucune trace derrière eux.

Cependant, la route jusqu'à Ghayda ne se fera pas sans embûche. Il nous faudra nous rendre à l'oasis de la Roche Noire, un endroit protégé par des créatures magiques puissantes. Je n'écoute pas vraiment les recommandations de Bahiyya et je me charge donc de faire les provisions, surtout pour que Théo et Sharyar n'oublient pas l'essentiel : quelques bonnes bouteilles. Enfin bonnes... du moment qu'elles sont pleines.

Nous partons donc assez vite. A la nuit tombée, comme par instinct, nous abandonnons nos montures. La raison à cet agissement nous apparaît très vite. L'oasis de la Roche Noire est protégé par des esprits de la nature, qui changent le terrain aux alentours pour repousser les étrangers. C'est une véritable épreuve qui se présente devant nous. Nous nous séparons très vite à cause des difficultés du terrain. J'ai du mal à m'orienter au début mais le reste se fait sans difficulté majeure. Je maudis juste ces saloperies d'esprits qui ne cessent de transformer le terrain sous mes pieds.

Nous nous rejoignons à l'oasis. Au centre de celui-ci un énorme brasier de branches sèches illumine un camp composé de trois tentes. Des arbres tordus et des plantes un peu étranges poussent non loin de la source d'eau. A côté du feu trois personnes nous attendent : Ghayda, la naine démoniste, Lulua, l'elfe guérisseuse et Zebeebah, l'humaine engrenage. Celles que l'on nomme les « Trois Sœurs » même si au premier coup d'œil il est évident que ce n'est pas le cas. L'elfe s'avance à notre rencontre et nous fait signe de nous installer. Elle nous offre ensuite du bouillon et une assiette de nourriture. J'en profite pour agrémenter un peu le bouillon. J'ai dû verser un peu trop de « condiments » car le mélange est vraiment fort.

Des ombres inquiétantes rôdent à la lisière du feu. Ce sont des guerriers lourdement armés et vêtus de grandes capes sombres. Sûrement les protecteurs des Trois Sœurs. Les trois femmes se chuchotent à l'oreille les une des autres et rigolent comme des gamines. J'ai l'impression que ces petits commentaires concernent notre groupe. Cela m'énerve !

A la fin du repas, Zebeebah lance un objet sur le sol et une tente aux motifs chatoyants apparaît aussitôt. Elle nous invite à s'y installer pour la nuit. Sharyar profite de l'occasion pour annoncer la raison de notre venue : l'enlèvement de Calsoum. Ghayda répond qu'il faudra sûrement une centaine de pièces d'or pour contacter un génie, mais que ce n'est pas le moment de voir cela en détail. Nous pénétrons dans la tente. Elle est bien plus grande qu'il n'y paraît de l'extérieur. Il y a même trois chambres séparées : le grand luxe.

DOULOUREUX SOUVENIRS

Une petite fille, les mains attachées, avance dans le désert. De temps en temps elle chute dans le sable. Elle se remet debout grâce à l'aide des autres esclaves. Comme elle, ils marchent, à bout de force, vers une cité qui n'est plus très loin désormais. En effet, les lueurs de la ville illuminent la nuit à l'horizon. Plus que quelques dunes à franchir.

Les esclaves et la jeune enfant âgée de neuf années arrivent devant Midane. Midane, une ville grouillante de démons et autres créatures aux origines lointaines. Un endroit terrifiant pour la plupart des gens, et encore plus pour la fillette. Elle sait que le pire l'attend ici, dans cette ville dont le nom signifie « arène » en draconique. Elle sait déjà que son corps, son cœur et même son âme seront souillés par ce lieu de perdition. Des balafres sanglantes seront tracées dans sa chair et dans son humanité. Rien de son innocence ne survivra.

La jeune fille a onze ans désormais. Elle reprend son souffle avec peine. Avec un goût métallique dans la bouche elle regarde le corps sans vie qui gît à ses pieds. Un jeune garçon, à peine plus vieux qu'elle ; son voyage dans sur la rivière de l'existence s'est brusquement arrêté. La jeune fille relève la tête et ses yeux bleus se perdent dans la foule en liesse. Sa longue chevelure rouge flotte dans le vent chaud qui tourbillonne au centre de l'arène. Elle regarde le ciel. Le soleil l'aveugle mais elle devine la silhouette macabre des oiseaux de proie. Puis, tout d'un coup, elle hurle sa rage.

Peu de temps après la jeune fille continue d'hurler de douleur. Du haut de ses douze ans elle tente de supporter la souffrance que lui infligent des hommes masqués : ils tatouent un lion dans son dos. Un tatouage qui n'a rien de commun, et rien d'anodin. Désormais elle sera la Lionne Rouge. Sa fureur contre le monde atteint son apogée. Elle crache sa haine envers les hommes, sa haine envers elle-même, brûlante et acérée comme la morsure de l'aiguille qui traverse sa peau.

Elle a presque dix-huit ans désormais. Le souffle du désert a un parfum étrange et nouveau. « Plus qu'une dernière mission... », lui dit son propriétaire, « ... et tu seras libre ». Elle ne comprend pas trop la signification de « liberté », mais du moment qu'elle sort de l'arène, le reste n'a que peu d'importance.

Des hommes en noir maltraitent la jeune femme pour faire ressortir sa rage. Ils l'obligent à prendre divers substance qui troublent ses sens. Puis ils lui montrent la tente d'une caravane. Elle doit tuer celui qui l'occupe. Ensuite elle goûtera à la fameuse liberté. Le souffle du désert fouette son visage ...

Je me réveille. Je suis en sueur. La nuit n'est pas encore terminée. Quelques exclamations joyeuses mais discrètes parviennent à mes oreilles. On dirait Sharyar. Je ne sais pas ce qu'elle bricole dehors à cette heure si tardive. Sûrement a-t-elle fait des trouvailles intéressantes. Je ne vois pas quoi car, à part les plantes bizarres qui poussent dans le coin, il n'y a rien.

Je me recouche à l'entrée de la tente, il fait trop chaud à l'intérieur. Le sommeil ne reviendra pas. Pas avant une autre nuit et une bonne bouteille pour évacuer ces douloureux souvenirs.

LE MAUVAIS GÉNIE

Au moment où je me lève, j'aperçois les guerriers qui protègent le camp. Ils n'ont rien d'humain. Ils possèdent quatre bras et un masque d'acier couvre leurs visages. Pour rajouter à l'étrangeté, leurs capes, brodées de motifs floraux très complexes, semblent dissimuler leurs mouvements et rendent leurs silhouettes un peu floues.

Ghayda nous fait venir dans sa tente. Des frissons désagréables me parcourent sans que je ne sache expliquer pourquoi. Nous nous installons autour d'un cercle d'invocation gravé sur une plaque métallique. A l'intérieur du cercle se trouve une coupe avec les cent pièces d'or de Sharyar. Le paiement pour le génie. Ghayda procède au rituel. Je me moque intérieurement de Sharyar qui semble désespérée de ne pas comprendre la langue utilisée par la ritualiste.

Le génie apparaît. Beau, réconfortant, charismatique, attirant... J'en ai déjà vu des êtres comme celui-là à Midane et tout ceci n'est qu'un masque trompeur. Ma haine remonte envers ce mâle méprisable. Ghayda présente le génie : Ekmeledin. Son regard se tourne vers moi, un regard noir. Je me raidis. Il m'insulte alors, me traite de créature puante, d'entité marquée dégoûtante. Je me redresse. Je sens la rage monter en moi. Ses insultes continuent de pleuvoir mais je ne l'écoute déjà plus. Je me barre de la tente. Au moment où je franchis le seuil il me lance « Je n'oublierai pas ton visage ! ». Sans me retourner, je répons « Ni moi le tien ! ». Je sors de la tente.

Je bouillonne de colère. Des visages de génies venus du passé remontent à la surface. Je les hais ! Pour me calmer je lance des cailloux sur les guerriers démoniaques. Des petits d'abord, puis des plus gros. J'y mets toute ma force, mais ils ne réagissent pas. Ils ne bougent même pas pour les éviter. Ma colère se brise peu à peu sur leur calme.

Les autres ressortent quelques temps après. Sharyar me félicite de mon attitude. Je ne dis rien mais quelque part ses paroles me touchent un peu. Elle me fait une accolade dont je me dégage par un petit roulement d'épaule : là c'est trop pour moi.

Ghayda nous explique que les génies et aberrations se livrent une guerre alors qu'ils proviennent tous de l'Ostréther. Les génies se matérialisent difficilement sur le monde contrairement aux aberrations et les ritualistes ne peuvent pas invoquer ces dernières. Ghayda ne sait pas d'où viennent ces différences. Elle pense que je suis marquée par une aberration, d'où l'attitude désagréable du génie à mon égard.

Sharyar parle de la Forge, une piste à suivre pour retrouver Calsoum. Comme j'ai un peu de mal à suivre l'elfette part dans une longue explication sur l'organisation de la Maison de l'Oryx. Pourquoi n'ai-je pas fait mine de tout comprendre ?

« La maison de l'Oryx est constituée de six clans. La Roche Noire est l'un des plus grands (neuf caravanes) et est le clan du Prince. Il y a aussi le clan de la Source (sept caravanes), le clan des Bêtes Pourpres (sept caravanes), le clan du Puits (cinq caravanes), le clan de la Forge (six caravanes) et le plus important en nombre le clan de la Falaise (douze caravanes). Ce dernier est souvent en opposition avec le clan de la Roche Noire. Dans les semaines à venir, un nouveau Kaf va être élu pour diriger la Roche Noire, puis tous les Kafs se réuniront pour élire le nouveau Prince. Il est évident que la Falaise va tenter d'accéder à ce pouvoir. Le clan de la Forge est un peu à part. Il est sûrement le clan le plus important de la maison de l'Oryx, car il possède le trésor de la maison : la forge élémentaire. Cette forge permet de fabriquer des armes et des armures de bien meilleure qualité que celles achetées aux sédentaires. Du coup la maison de l'Oryx est la plus indépendante vis-à-vis des sédentaires. »

Sharyar répète les lourdes menaces du démon si la maison venait à perdre la forge élémentaire. La seule piste que nous ayons donc c'est de nous rendre au clan de la Forge. Peut-être y trouveront nous une piste pour retrouver Calsoum... mais même le génie n'a rien pu savoir sur elle.

LE CLAN DE LA FORGE

Nous repassons à la caravane de Sharyar et Théo pour y faire un rapport du passage à l'oasis noire. On y récupère aussi l'itinéraire le plus court pour se rendre au clan de la Forge. Mais, finalement, heureusement que Sharyar est là pour nous guider.

Le lendemain nous arrivons sur un territoire où la terre est d'un rouge puissant. Le clan de la Forge est installé par ici à cause des minières de fer qui sont présentes un peu partout dans le coin. Actuellement, selon les derniers renseignements pris auprès de la Roche Noire, le clan devrait se trouver du côté de la Butte Bleue.

Alors que nous sommes à une demie journée de marche de notre objectif, la lumière du soleil est étrangement voilée, comme si de la poussière volait dans l'air jusqu'à des hauteurs vertigineuses. D'ailleurs, à l'horizon, des tourbillons naissent et meurent à des vitesses surprenantes. Les tourbillons de poussières se font de plus en plus proches. Ils sont nombreux et leurs formes rappellent parfois une vague silhouette humanoïde. Je regarde ma bouteille : plutôt efficace cet alcool de datte ! Mais Théo dit que se sont des créatures magiques, sûrement de dangereuses aberrations. Nous décidons donc de les éviter. C'est bien dommage car cela aurait pu être un affrontement intéressant. Puis nous continuons vers le clan de la Forge.

Aux abords des caravanes de la Forge, une elfe à la chevelure rousse flamboyante apparaît au sommet d'un rocher. Armure lourde de métal et arbalète lourde, un look bien étrange pour une elfe. Elle dit s'appeler Shab, elle est la gardienne du clan. Sharyar présente alors notre groupe et la raison de notre venue. Shab nous confie que les hommes de poussières sont apparus il y a quelques semaines de cela et qu'ils rôdent depuis dans le secteur. Ces apparitions coïncideraient avec la mort du Prince Asadel. Je bois une petite rasade pendant que Shab conseille à Sharyar d'aller voir Yusri, le Kaf de la Forge.

Le campement du clan est situé sur le bord d'une carrière, en hauteur. Les buttes alentours sont couvertes d'armoises et quelques drakes paissent tranquillement. Au milieu du camp se trouve un immense chariot de bois et de métal où des forgerons s'agitent à fabriquer armes et armures métalliques. Sûrement la fameuse forge élémentaire.

Le Kaf nous accueille sous sa tente. Il connaît déjà Sharyar et Théo, mais ignore qui je suis. Je marmonne qu'il ne vaut mieux pas savoir, mais Sharyar me présente : « C'est Kyara, nous l'avons retrouvée il n'y a pas longtemps ». Je ne sais pas dire si Yusri a l'air mal à l'aise ou écœuré à l'idée d'accueillir la meurtrière du Prince, mais ma venue ne semble pas l'enchanter. Après les présentations, un drakéide nous rejoint assez vite. Il se nomme Gassen, c'est le maître de la forge élémentaire. Je me demande pourquoi avec une telle forge, Yusri se plaît à porter un gantlet noir assez abîmé à la main gauche.

Nous discutons ensuite de ce qui nous amène ici : l'enlèvement de Calsoum. Yusri nous affirme l'avoir vu il y a une quinzaine de jours ici même pour parler politique. Yusri nous dit qu'elle œuvrait depuis un moment auprès d'Asadel pour prendre un jour sa relève. Je n'en savais rien et cela me surprend un peu, ainsi que Sharyar et Théo. Calsoum serait venue pour renforcer les pactes qui existent entre la Roche Noire et la Forge.

Yusir nous raconte que la Roche Noire a toujours été le clan du Prince et que la Forge a toujours soutenu celui-ci. D'ailleurs le premier Prince avait un membre du clan de la Forge comme garde du corps et il a donné ses mains pour sauver son seigneur. D'où les fameux gantelets noirs, mais à l'heure d'aujourd'hui l'un d'eux est manquant ; un fait qui n'est pas récent. Yusri pense que le mariage de Calsoum est problématique car elle devrait renoncer à son droit de Kaf en se mariant au Prince de la maison du Renard. Mais bon il s'agit d'un mariage d'amour... Je soupire tandis que Sharyar s'extasie, c'est alors je soupire intérieurement cette fois.

Cependant, depuis l'enlèvement de Calsoum, le clan de la Forge n'est pas certain de soutenir le nouveau Kaf que le clan de la Roche Noire présentera pour être Prince. Il se fait donc urgent de retrouver ma sœur. Je ferai tout ce que je peux. Elle ne m'a pas rejetée alors que j'ai tué son père (et le mien par la même occasion) et je n'ai pas de raison de la laisser dans la sale situation dans laquelle des voyous l'ont entraînée. De plus, si les quatre clans fondateurs (tous sauf Puits et Falaise) forment l'axe fort de la Maison de l'Oryx, les deux plus récents, rattachés bien après la fondation de la Maison, ont bien grandi depuis leurs créations et ils aspirent sûrement à une nouvelle redistribution des rôles. Sharyar a l'air de penser que la Falaise est derrière tous les soucis de ces derniers jours. Il ne vaudrait mieux pas pour eux !

Le nouveau Kaf de la Roche Noire fera donc pencher la balance pour l'élection du Prince. La Source suivra la Roche Noire sauf si les Bêtes Pourpres influent sur la Source pour que le clan prenne une autre décision. La Forge est aussi susceptible de changer de bord. Tout cela s'annonce compliqué. Sharyar récite alors les paroles du démon de l'Oasis Noire. Le drakéide pense que cette histoire de « ténèbres » doit être liée à l'Ombreterre. Et, dans le coin, il n'y a qu'un passage vers l'Ombreterre. Il se situe à la nécropole de la montagne de l'Enclume. Nous allons donc nous y rendre.

LA NÉCROPOLE DE LA MONTAGNE DE L'ENCLUME

Après une nuit de repos, nous partons pour la nécropole. Théo nous montre sa capacité à se transformer en eau. Et il n'y a bien que Sharyar pour apprécier ce numéro de cirque. Mais ces petites distractions sont tout de même bienvenues car un voyage dans une zone désertique n'est pas souvent très passionnant.

Le lendemain en fin d'après-midi nous arrivons à la nécropole. Un endroit maudit aujourd'hui. L'entrée de l'édifice est sculptée à même la falaise. Des gibets forment la décoration macabre des lieux : de grandes cages de fer remplies de corps pendent à ceux-ci et émettent des grincements sinistres.

Alors que nous marchons prudemment entre les cages de fer, des créatures surgissent autour de nous et se ruent à notre contact. Ce sont des goules. De monstrueuses engeances mortes-vivantes. L'une d'entre elles fait preuve d'une rapidité incroyable. Un rude combat s'engage. Théo et le chien se font saisir par des goules alors que je ferraille avec l'une d'elle. Sharyar envoie ses flèches pour endommager et ralentir les créatures. Puis, alors que je combats contre une de ces monstrueuses charognes vivantes, une autre en profite pour me saisir dans le dos. Je tente de me dégager mais il est déjà trop tard, la morsure de la première goule se plante dans ma chair.

La Lionne hurle ! Les morsures et griffures l'affaiblissent mais sa rage est puissante. Elle décapite l'une des goules d'un coup de griffe puissant. Mais, submergée par les coups qui pleuvent sur elle, la Lionne Rouge s'effondre au sol dans un cri retentissant de douleur et de colère.

Quelques instants plus tard, je vois Théo penché au-dessus de moi. Le petit s'éloigne d'un pas rapide dès le moment où il me voit ouvrir les yeux. Sharyar me tend un truc à manger. Bien que je n'aie pas très faim, je prends le temps d'avaler la ration et surtout le temps de me calmer et d'évacuer toute cette rage qui gronde encore à l'intérieur de mon être.

Nous entrons dans la nécropole. Une explosion de flammes détonne au moment où Sharyar ouvre la porte d'entrée. Heureusement il y a eu plus de boucan que de mal. A l'intérieur une grande salle à colonnes s'étale sous nos yeux. Des passages partent de partout, de grands escaliers montent jusque vers les mezzanines qui sont bâties sur plusieurs étages au-dessus de nos têtes.

Alors que nous nous tenons sur le seuil, un spectre apparaît. Je lance aussitôt ma javeline qui passe au travers de son corps fantomatique. Il dit s'appeler Abdul Alrif. Il veut que nous retrouvions son corps... Drôle de demande ; enfin peut être pas tant que ça pour un fantôme. En échange il nous guidera vers la « princesse ». Il doit parler de Calsoum. Il disparaît dans un vent froid qui me remonte le long de la colonne. Puis ma vision change et s'adapte parfaitement aux ténèbres environnantes.

Nous errons dans les souterrains d'une nécropole labyrinthique. Des salles et des tunnels n'ont même pas été achevés. Des morts-vivants infestent les lieux et patrouillent. Il doit y avoir une sorte de société de goules par ici ou un truc dans le genre, peut-être même une ville de ces répugnantes créatures.

Tout d'un coup un cri résonne dans les couloirs de pierre. L'écho d'un hurlement de douleur. Une voix féminine. Nous accélérons la cadence. Théo se rattrape à moi pour je ne sais quelle raison. Je commence à le repousser avant de voir qu'une fosse s'est ouverte à ses pieds. Je l'attrape et le projette de l'autre côté.

Nous débouchons sur une vaste salle circulaire éclairée. Trois goules entourent Calsoum allongée sur un autel. Une créature horrible observe la scène un peu en retrait. Une monstruosité pleine de tentacules qui se terminent tous par de petites griffes ; une aberration et une vraie vision horrifique. Et, plus loin, presque à l'autre bout de la salle, une silhouette fantomatique, ressemblant beaucoup au gardien de l'entrée. Je fonce en hurlant.

Quelque chose me lance une attaque psychique et je me retrouve happée en direction du fantôme. Puis l'abomination pointe ses tentacules vers moi et mon esprit semble sous son contrôle. Elle me force à attaquer Sharyar. Puis les goules se précipitent dans mon dos et me griffent.

La Lionne apparaît. Sa fureur se déverse tel un torrent trop fort. Les coups de la Lionne Rouge manquent de précision. Sa douleur et sa colère l'aveugle. Puis elle se reprend et le fantôme disparaît dans des volutes brumeuses entre ses griffes. Les ennemis sont bientôt tous à terre ou en poussière et la Lionne s'en va.

Je vais voir Calsoum. Elle a été torturée par ces ordures. Mais, dans son regard, quelque chose a changé. C'est une aventurière désormais, elle s'est éveillée à cette voie périlleuse. Elle nous dit que l'aberration l'a questionnée sur la Roche Noire. La créature ne parlait pas du clan, mais de l'éclat de la fameuse Roche Noire qui se dresse au cœur de l'Oasis Noire. Cet objet serait un artefact même aucun des membres du clan ne sait où il peut bien se trouver.

CALSOUM SERA RÂ

Quelques temps après nous sommes de retour au clan de la Roche Noire. Calsoum est très marquée par ce qui lui est arrivée et ne parle toujours pas. Il faudra une bonne nuit parmi les siens, pour que Calsoum semble mieux se porter. Elle demande même à me voir. La jeune Sharyar me pousse (physiquement parlant) vers la tente de ma sœur. J'y entre doucement, non sans une évidente appréhension. Je m'installe en face d'elle. Calsoum me demande alors pardon. Pardon de m'en avoir voulu d'avoir tué notre père. Elle dit qu'elle comprend ce qui m'est arrivée, qu'elle sait désormais pourquoi les évènements ont été si dramatiques.

Puis, sans prévenir, elle s'approche de moi et je serre contre elle. Je reste figée sans trop savoir quoi faire. Je me sens désemparée et en même temps soulagée. Au fond de son repaire, tapie dans l'âme, la Lionne Rouge grogne. Elle vient de perdre une part de son emprise. Calsoum m'avoue qu'elle va avoir besoin de moi dans les temps à venir. Il est impératif pour elle de retrouver l'éclat de la Roche Noire qu'Asadel portait à son cou au moment de sa mort. Mais aujourd'hui il a disparu et personne ne sait comment il a pu se volatiliser.

J'interromps ma sœur pour lui demander de faire rentrer les « fouineurs », Sharyar et Théo, qui espionnent depuis un moment notre conversation. Enfin je suis sûre pour Sharyar qui ne fait pas preuve d'une discrétion légendaire et je suspecte Théo d'être assez malin pour cacher sa présence alors qu'il devait aussi dans le coin depuis quelques minutes.

Peu de temps après Bahiyya et Kharim entrent sous la tente. Calsoum revient un peu sur son enlèvement mais peu d'éléments nous permettent de trouver une piste intéressante. Nous savons juste que l'aberration qui l'a torturée cherchait l'éclat de la Roche Noire : le symbole du Kaf et de la prospérité de la maison de l'Oryx. Dans les prochains jours les chefs des différentes caravanes vont se réunir et élire un nouveau Kaf. Maintenant que Calsoum est aventurière elle est sortie du rôle non-politique dans lequel une femme doit normalement se tenir. La limitation légale vient de prendre fin avec son éveil en tant qu'Augure. Et le temps presse désormais. Dans quelques semaines se seront les Kafs qui se réuniront et ils éliront le prince (ou la princesse) de la maison.

Comme nous ne savons pas trop où chercher pour retrouver l'éclat, je propose d'invoquer un démon avec un sourire carnassier. Sharyar est contente de mon entrain à proposer des solutions, jusqu'à ce que Théo lui ouvre les yeux sur le fait que si je veux invoquer un démon c'est juste pour le défoncer.

En attendant, pour être élue Kaf, Calsoum doit d'abord être désignée Râ. C'est ce que nous faisons, Sharyar, Théo, Baiyya, Kharim et moi. Sharyar veut même faire voter Caiur... son chameau bizarre. Une grande étape de franchise. La prochaine : le plateau du Père Oryx pour la réunion de la maison au complet, soit pas loin deux milliers de personnes.

Le lendemain soir, alors que nous sommes en route sur le chemin qui doit réunir le clan tout entier, ma sœur se réveille en hurlant. Elle a rêvé de trois chevaux qui fonçaient dans le désert. L'un d'eux était gris et rapide, l'autre un destrier couleur sable et entre ces deux mâles une jument bleue. Ils semblaient se combattre. Les deux mâles se liguant contre la femelle. Mais alors qu'ils galopaient le sable noircissait et toutes vies disparaissaient dans une sorte de verre noir terrifiant. Je ne comprends pas ce que ce rêve peut bien signifier. Pour toute réponse je tends ma bouteille à Calsoum. Elle en prend une bonne rasade avant de se recoucher, troublée par cette divination énigmatique.

Après un peu d'attente, Calsoum et les autres membres importants du clan se réunissent. Ces derniers acceptent le pardon de Calsoum envers la meurtrière de son père et mon retour au sein du clan est célébré. Les Râs se mettent assez vite d'accord pour désigner Calsoum au rang de Kaf du clan. Au moment même où Calsoum reçoit l'approbation de tous les Râs, l'éclat de la Roche Noire apparaît autour de son cou. Ainsi le secret de sa « disparition » est résolu.

AU DÉBUT MANQUE LA SOURCE

Nous sommes en vue du plateau du Père Oryx. Les flancs de la falaise ressemblent en effet à un oryx endormi. La roche est couverte de peintures jusqu'à hauteur d'homme. Le plateau en lui-même est très fertile car une source jaillit au milieu de celui-ci. Cependant, par tradition, et pour éviter d'user les ressources du lieu, aucune caravane n'y séjourne très longtemps.

Tous les clans sont là. La Forge et sa forge élémentaire, les exubérants membres du clan des Bêtes Pourpres, les membres de la Falaise qui marquent leur distance avec leurs alliés du Puits.... Tous sauf le clan de la Source. Yusri, le Kaf du clan de la Forge, souhaite que nous nous rendions sur les terres de la Source pour trouver la raison de ce retard surprenant.

Nous nous mettons en route sans tarder. Sharyar a pris une de mes bouteilles et elle a un peu abusé. Du coup elle est complètement défoncée et raconte des blagues stupides. Bah, tant qu'elle tient sur son chameau ça ira.

Quelques jours plus tard nous arrivons sur le territoire de la Source. Il s'agit d'une savane verdoyante au centre de laquelle coule une large rivière. Des hippopotames, des girafes, des gnous, des crocodiles et plein d'autres animaux sont présents en quantité ici. Mais quand nous arrivons sur ce qui ressemble au rassemblement de plusieurs caravanes, le spectacle est moins agréable. Des cadavres de bêtes, des vestiges de tentes, des cadavres déchiquetés, voilà tout ce qu'il reste. On dirait qu'une tempête de sable a tout balayé sur son passage. Une tempête de sable dans l'endroit le moins sablonneux de la maison de l'Oryx. Étrange...

Théo s'écroule à genoux et son regard se perd dans cette désolation. Il est né dans le clan de la Source. Et bien qu'il n'ait jamais vraiment vécu que dans le clan de la Roche Noire, cela doit être douloureux de voir les siens anéantis. Sharyar inspecte les lieux. Je l'aide de mon mieux. Théo aussi après avoir retrouvé ses esprits. L'attaque a eu lieu il y a quinze jours. Sharyar pense que des survivants se sont enfuis dans la savane environnante. Elle retrouve des traces. Nous les suivons.

Selon Sharyar les survivants doivent être une petite vingtaine. Leurs traces nous mènent jusqu'à de basses collines percées de canyons. Des tas de drakes du désert errent dans le secteur. Leur présence ici est anormale. Sharyar repère trois drakes à l'entrée d'une grotte dont l'entrée est protégée par des lances. Sans me poser de question je charge. Je lance ma javeline sur le premier pour attirer son attention et je me place presque au contact d'un autre alors que Sharyar, plus rapide que moi, s'est exposée aux assauts.

Au cœur du combat Théo pousse un hurlement et un éclair sort de son torse pour aller frapper les trois drakes. Encore une étrangeté du gnome. Les drakes tombent sous nos coups. Sharyar, déjà à l'entrée de la grotte en inspecte l'entrée. Elle dit qu'un piège bloque le passage. Je le désamorce de façon brutale. A l'intérieur règne une immonde odeur. Une quinzaine de corps de femmes et d'enfants sont entassés là. Ils sont morts de faim et de soif. Quelle mort atroce !

Au milieu de tous ces cadavres, un moribond. Sûrement un des guerriers du village. Théo s'agenouille près de lui pour verser un peu d'eau sur ses lèvres. Il délire. Il lance des imprécations contre « l'ombre dans le ciel », « la Bête », « le tueur des sables ». Il prononce le nom de Théo avant de sombrer dans la paix salvatrice de la mort.

Nous ressortons de la grotte. Nous entassons quelques pierres devant l'entrée pour former un tombeau. Plusieurs des plus grosses caravanes de la Source viennent d'être rayées de la surface du monde à tout jamais. Nous retournons sur le regroupement ravagé des caravanes de la Source. Nous fouillons les lieux à la recherche d'indices.

Sharyar pense que les choses se sont passées ainsi : une tempête a balayé le campement, puis celui-ci a été fouillé avant qu'une seconde tempête achève le travail. Ce qui expliquerait le peu de corps présents dans le sable. Il reste donc d'autres survivants ailleurs. Théo dit que ce phénomène est déjà arrivé mais il reste très évasif sur le sujet.

DE GRANDES RESPONSABILITÉS

Nous chevauchons dans les terres de la Source. Grâce à Théo nous retrouvons l'une des caravanes mineures du clan. Nous annonçons la mort du Kaf au Râ et nous lui parlons du triste sort qui s'est abattu sur une grande partie de son clan. Il envoie des cavaliers prévenir les trois autres caravanes au plus vite. Ils vont se rassembler pour partir vers le plateau du Père Oryx.

Nous allons d'abord passer par le sanctuaire du Seigneur Crocodile. Un pacte lie la Source avec celui-ci. En échange d'un dû, le Seigneur Crocodile autorise les membres du clan à boire l'eau de sa rivière et utiliser les ressources de la savane féconde qui la borde. Nous faisons envoyer un messager vers le plateau du Père Oryx pour les informer de la situation.

Nous nous dirigeons donc vers les sources, celles qui engendrent la rivière et la région fertile du clan de la Source. Nous arrivons dans un ensemble de collines desquelles jaillit une puissante rivière. Guidés par le Râ de la caravane principale, nous pénétrons dans un dédale souterrain aquatique. L'eau se reflète sur les parois des tunnels. Théo semble complètement drogué... dire qu'il me traitait d'alcool.

Nous arrivons à un lac souterrain à l'eau d'une pureté incroyable. Une luminosité surnaturelle baigne les lieux. Sur la rive, un colosse avec une tête de crocodile. Sûrement le Seigneur Crocodile. Il se tourne vers nous et plus particulièrement vers Théo. « Tu es venu me revoir. Je suis content ! »

Le grand humanoïde à tête reptilienne s'approche rapidement de Théo et le prend dans ses bras. Théo semble paisible. La créature s'adresse à lui comme un père à son enfant. Le Seigneur Crocodile

est heureux de voir ce que Théo est devenu. Il dit qu'il a bien grandi depuis la dernière fois... « Bien grandi » ? Même moi je ne l'aurai pas faite, car si Théo est si reconnaissable c'est bien par sa petite taille.

Le Seigneur Crocodile nous annonce que le pacte avec la Source dépendait d'une grosse gemme mais qu'elle a été brisée. Seul le lien avec Théo maintient le pacte, au moins le temps que les hommes réparent les choses. Nous évoquons ensuite la destruction, les morts, la tempête de sable. Le Seigneur Crocodile est persuadé qu'il s'agit d'un dragon brun. Visiblement pas un de ses anciens amis au ton qu'il emploie.

S'en suit toute une discussion sur le devenir du pacte du clan de la Source, sur la possibilité que Théo devienne l'artefact vivant de ce pacte, qu'il soit chargé de retrouver une gemme aussi grosse que la précédente, qu'il devienne le Kaf de la Source... Putain c'est quand que l'on revient à cette histoire de dragon brun ? « Quoi ?!? Théo Kaf ? »

Quelques jours plus tard, nous revenons au plateau sacré. La tension dans l'air est presque palpable. La Falaise a négocié avec les autres clans pour définir le prochain Prince. Ils ont fait une offre qui met l'ensemble des membres de la Forge mal à l'aise. Les Bêtes Pourpres semblent apprécier le côté incisif de la Falaise. Le clan du Puits est acquis à sa cause. Les choses sont en train de mal tourner pour le clan de la Roche Noire.

Une première réunion des Kafs se fait dès notre retour. Je vais me poser dans un coin, non loin de la tente. Je n'ai pas envie d'assister à leurs débats ennuyeux. En plus les traditionnalistes du Puits pourrissent l'ambiance par leur rigidité vis-à-vis des coutumes. Les Kafs font une pause pour manger un peu vers midi. Lors de la réunion du soir, alors que je suis assise non loin de la tente des Kafs, j'entends des insultes qui fusent. Il s'agit de la voix du Kaf de la Falaise. Et il insulte ma sœur !

Je bondis dans la tente des Kafs et sans attendre je lance une de mes javelines sur la table juste devant le Kaf de la Falaise. Calsoum reste muette. Le Kaf de la Falaise sourit. Il désigne un immense guerrier à côté de lui. Un truc tout en muscle de plus de deux mètres de hauts. Ce sera son champion. Dehors on dresse très vite quatre piliers dehors pour délimiter la zone du duel. Ce sera un combat comme dans l'arène.

Le parfum de la poussière m'enivre. Le goût de la victoire, de la rage déversée, la chaleur du sang sur ma peau, tout cela me remonte en mémoire. Je suis sortie de mes pensées par les acclamations de Sharyar et je m'aperçois que mon adversaire est déjà sur moi. Il vient de me placer un coup. Il ouvre la bouche et montre ses dents de façon à m'intimider. Je lui place un coup puissant avec mon épée. La violence de l'impact le déstabilise.

Le grand guerrier tente de me repousser hors des limites pour retrouver son souffle. Mais je passe sous sa lame. J'effectue un pas de côté et ma lame fend l'air. Je tourne ma tête vers Calsoum pour savoir si j'épargne le guerrier. Elle ne dit rien. L'acier traverse mon adversaire de part en part et le haut de son corps s'effondre sur le sol, avant que le bas ne le rejoigne dans une flaque de sang.

Les acclamations de la foule sont une profonde jouissance. Mais elles font naître en moi une terrible tristesse. Du coin de l'œil j'aperçois le regard haineux du Kaf de la Falaise. Il s'en va vers son camp et s'en ira très certainement avant l'élévation de Calsoum au rang de princesse de la maison de l'Oryx. Les visages de nombreux guerriers sont livides. Le Kaf des Bêtes Pourpres met sa main dans le dos de Calsoum et l'attire vers la tente de réunions.

J'entends les cris de joie, les chants et les rires qui accompagnent la fête pour célébrer la nouvelle princesse. Moi, loin de cette débauche de bonheur, isolée entre des rochers je sirote mes bouteilles. L'alcool noie de nouveau mes sombres pensées. J'ai gagné un combat contre un puissant guerrier mais, se faisant, j'ai terrassé mes rêves. J'étais une gladiatrice qu'on adulait pour sa puissance, sa fougue et sa hargne ; je suis une duelliste qu'on admire pour sa force, sa violence et sa rage.

Où est passée cette liberté promise ? Où est la différence avec Midane ?

Je ne suis qu'un instrument de destruction. Une arme qui broie les os et tranche la chair. Je le suis depuis longtemps et je le resterai jusqu'à ma mort. Pourquoi avoir cru qu'il pourrait en être autrement ? Pourquoi ...

TROUBLES À LA FRONTIÈRE

Plusieurs mois se passent. Nous nous occupons des troupeaux car c'est la période de l'année pour le faire. Cette activité ne m'amuse guère... j'ai presque encore moins de patience avec le bétail qu'avec les humains.

Théo réorganise le clan de la Source. Le lieu du carnage abrite désormais un monument à la mémoire des morts et le lieu a été banni des territoires utilisés par le clan.

Calsoum fait une tournée des clans avec moi. Elle essaie de se rapprocher de moi et de retisser des liens familiaux. Pas que je n'ai pas en envie de le faire aussi mais je ne me sens pas encore vraiment chez moi à l'intérieur du clan. Le clan de la Falaise se soumet à la direction de Calsoum.

Calsoum a été horrifiée par la mort du champion de la Falaise. Elle met un bon moment à me l'avouer. Serait-ce pour cette raison qu'elle m'a choisie comme garde du corps, pour dissuader et imposer sa force plutôt que d'avoir à s'en servir ?

À la fin de ces trois mois, des nouvelles inquiétantes proviennent des frontières des terres nomades. Les sédentaires auraient attaqués et volés de nombreux troupeaux. La ville de Jaspe a envoyée une force armée pour punir les « pillards » nomades. Il va falloir éclaircir cette histoire. Je ne suis pas très au fait des choses mais l'inimitié entre sédentaires et nomades date de bien des années, voir des siècles d'ailleurs.

Un jour Calsoum nous réunis, Sharyar, Théo et moi. Elle place une cinquantaine d'hommes sous la direction de Sharyar, des éclaireurs pour se tenir informés de ce qui se passe aux frontières. Puis nous partons sans tarder. Le chameau de Sharyar nous permet d'avancer bien plus vite et les talents de la jeune elfe garantissent notre furtivité.

Au cours de notre périple nous tombons sur une petite caravane des Bêtes Pourpres. Les nomades nous expliquent la situation locale. Les premières agressions seraient venues de nomades, des pillards esclavagistes venus du désert. Ils se sont attaqués aux fermes isolées de Jaspe. Le général Sakva, de l'armée de Jaspe, dirige la force de représailles. Il pourchasse les caravanes, fait des prisonniers et vole le bétail. Sakva outrepassa sûrement ses ordres et profite de la situation pour faire une campagne de pillage à son profit. Les pillards du désert sont encore dans le coin. Il va falloir s'occuper d'eux avant de se tourner vers le général de Jaspe.

LE CAMP DES PILLARDS

Nous remontons vers le nord pour trouver les pillards et faire payer les crimes qu'ils ont commis. En fin de journée, au sommet d'une colline nous voyons de la fumée monter dans les cieux à quelques distances de notre position. Très probablement les pillards si les informations que les locaux nous ont fournies sont justes.

Au crépuscule nous sommes aux abords du camp des pillards. Il y a une douzaine de tentes soit probablement une cinquantaine de pillards. Dans un enclos, au centre du campement, sont attachés près de trente prisonniers, dont pas mal de femmes et d'enfants. Sharyar positionne des archers sur la butte depuis laquelle nous observons les pillards. Ils ont pour ordre d'enflammer les tentes au moment où nous passerons à l'attaque, de manière à semer la zizanie.

Dans le noir, guidés par la lumière des feux, nous avançons à pas légers vers les brigands quand une présence se manifeste à côté de nous. Une voix murmure alors « Sharyar... Que comptes-tu faire ? ». C'est une saloperie de djinn. Et visiblement il connaît notre elfette. Il nous informe être le protecteur des pillards.

Et, comme si cela n'était pas assez compliqué, Sharyar lui a fait une promesse quand elle était petite, dans le but de sauver un petit chameau mourant qui porte aujourd'hui le nom de Caiur. Le djinn exige donc que Sharyar, et l'ensemble de ses compagnons, laissent les pillards, sinon Caiur mourra. Je suis en peine pour Sharyar. La situation dans laquelle nous met le djinn est atroce. Je m'avance donc vers les feux. Le djinn commence à me menacer mais je lui dis que je vais accéder à sa demande.

J'arrive bien en vue de tous les pillards. Le chef de ceux-ci s'avance vers moi. Je commence à négocier avec lui le prix de l'ensemble de ses prisonniers. Mais il en exige plus de mille pièces d'or. Je ne peux fournir une telle somme. Je déteste me sentir coincée. D'un côté Sharyar va souffrir, de l'autre plusieurs personnes risquent de passer une vie de malheur.

Mais cet imbécile d'esclavagiste fait quelques remarques à peine sous-entendues sur le sort qui attend les jeunes enfants qu'il a capturés. Je jette un regard à Sharyar. Elle me fait un signe de tête. Je jette une de mes javelines avec colère sur le sale type. Mais le djinn apparaît sur la trajectoire du tir et intercepte l'arme. Les pillards rigolent et se préparent à regarder le combat. D'un geste le djinn détruit Caiur dont le masque de bois s'écrase dans le sable. Sale enflure !

Leurs rires se réduisent aussi vite au silence alors le djinn est réduit au néant par nos assauts conjugués. Le démon explose alors que Sharyar lui porte le coup fatal en hurlant un « pour Caiur ! » rageur. C'est alors que les pillards, après une légère hésitation, se lancent tous sur nous. Mais nous ne sommes pas seuls. Les patrouilleurs du clan de la Roche Noire profitent de l'occasion pour attaquer eux aussi. Les esclavagistes fuient très vite. Nous faisons quelques prisonniers pour les amener à Jaspé et prouver l'innocence des nomades dans cette histoire.

Je pose une main compatissante sur l'épaule de Sharyar. Elle récupère le masque qui gît au sol. Elle me glisse qu'elle vient de comprendre le pouvoir de la vengeance. Mais alors que Sharyar tient le masque dans ses mains, Caiur apparaît comme par magie à côté d'elle. Le masque se serait transformé et aurait acquis ses propres pouvoirs magiques. Stupéfiant ! Sharyar est heureuse de retrouver sa fidèle monture. Je suis heureuse pour elle. J'ai aussi une petite pensée pour ce djinn qui s'est fourvoyé en croyant qu'il engendrerait le malheur dans notre monde. Pitoyable créature !

Nous fouillons le camp des pillards. Nous y trouvons pas loin de deux milliers de pièces d'or. Mais aussi des messages qui indiquent des lieux précis à attaquer. Et, parmi tous ces messages, une lettre signée par « S. » qui engage les esclavagistes pour jouer les provocateurs. Il y a toutes les chances que ce fameux « S. » soit la signature du général Sakva. Rhaaaa !

EN ROUTE VERS JASPE

Nous nous préparons pour raccompagner les quelques sédentaires qui ont été faits prisonniers par les pillards du désert vers Jaspe. Les esclavagistes survivants seront aussi du trajet. Nous les livrerons aux autorités de Jaspe. Une grande partie des patrouilleurs va se charger de son côté de ramener les nomades jusqu'à leur caravanes, sauf une demi-douzaine d'entre eux qui vont venir avec nous à la ville. Sharyar et Théo profitent de l'occasion pour diviser le trésor trouvé sur les pillards entre les anciens prisonniers ; quelle bonté.

Nous voyageons vers Jaspe. De ce que nous raconte les habitants du coin, Jaspe est une immense cité de près de deux-cent-mille habitants située sur la Côte des Perles. C'est à l'ouest des savanes où les nomades habitent. Impressionnant quand même plusieurs centaines de milliers d'habitants, mais après avoir vu à quel point les humains peuvent s'entasser les uns sur les autres à Midane, cela ne me surprend pas plus que cela.

Alors que nous nous rapprochons de la côte, le climat change petit à petit. L'air devient plus humide et la végétation se transforme. Il nous faudra huit jours pour traverser les terres des sédentaires. J'ai hâte, car les regards que nous portent les locaux quand nous passons dans leurs villages ne sont pas des plus bienveillants.

En fin de journée nous sommes en vue d'une petite ville. Nous allons en profiter pour y trouver un coin tranquille où se poser. Mais c'est sans compter sur la patrouille de soldats montés qui va nous intercepter dans quelques minutes. Le commandant de l'unité arrive à quelques mètres de nous. Ses soldats se déploient de manière à nous encercler. Je continue à manger un fruit que j'ai pris sur la route. Les gens de Jaspe que nous avons libérés disent que c'est une orange. Le fruit est à la fois acide et amer, juteux et sucré à l'intérieur heureusement. Ils sont un peu bizarres de manger cela.

Quand je commence à écouter la conversation, que Sharyar mène avec le commandant des cavaliers, elle touche à sa fin. Le cavalier annonce qu'il va nous emmener à Rasul, la petite ville où nous comptons nous reposer. Mais nous allons devons loger dans la caserne. Heureusement qu'il me reste à boire. En début de nuit, le capitaine de la caserne nous annonce qu'il va mettre à notre disposition une dizaine de cavaliers pour nous guider jusqu'à Jaspe. Nous aurons des arrêts précis à faire dans des casernes ; quel ennui !

JASPE, CITÉ PORTUAIRE ET MEURTRIÈRE

Nous arrivons à Jaspe après un voyage ennuyeux. Les soldats nous ont fait perdre toute l'avance que nous prenions grâce à la monture de Sharyar qui accélère notre vitesse de voyage. La ville est immense. De grands cèdres et cyprès constituent le gros de la végétation locale, une végétation luxuriante. Et puis il y a cette vaste étendue d'eau au-delà de la cité qui s'étend à perte de vue ; cela me fascine. Il y a de gros navires qui patrouillent non loin des côtes. J'adorerai monter sur une de ces beaux bâtiments et sillonner la Mer. Jaspe est entourée de hautes murailles blanches. Le centre de la ville est constitué de collines au cœur desquelles se dressent de belles habitations. A l'extérieur des murailles se trouvent d'immenses faubourgs de maisons de terre entassées les unes sur les autres ; sûrement des quartiers pauvres vu l'aspect.

Nous arrivons par le nord de la ville mais les soldats nous font faire tout le tour pour pénétrer par le sud. Nous empruntons une large voie bordée d'arbres qui mène à une grande place au centre de laquelle se trouve la statue d'un cavalier brandissant un sabre. Nous suivons ensuite une rue qui descend lentement vers la mer et une imposante forteresse nichée sur un promontoire rocheux. Des balistes menaçant la mer et le ciel sont installées sur les remparts. Le fort abrite aussi un port militaire avec de longues galères. J'ai entendu les soldats parler de la menace des pirates. Sûrement que ces multiples défenses sont là pour se prémunir de leurs attaques.

Dans la cour, le général Alkine se présente à nous. Il va nous emmener dans un salon confortable avec un superbe balcon qui donne sur la mer, tandis que ses hommes vont embarquer les esclavagistes du désert prisonniers et que les quelques patrouilleurs nomades avec nous se reposent auprès des montures. Sharyar explique au général Alkine la raison de notre venue à Jaspe : prouver que les pillards du désert sont responsables des troubles à la frontière et non les nomades.

Un peu après notre arrivée, un homme richement vêtu entre dans la pièce. Le général le présente. Il se nomme Maryan, un des magistrats de la ville. Le type a une trentaine d'années, une courbe barbe noire au menton et un regard froid qui nous dévisage. Je présente vite fait notre groupe, mais Théo, après l'annonce de son nom, se sent obligé de rajouter « Kâf du Clan de la Source »... Humm... Petit par la taille, grand par l'ego...

Alkyne et Maryan écoutent attentivement notre récit de notre lutte contre les pillards du désert. Une lueur d'intérêt apparaît dans les yeux du général quand nous évoquons notre combat contre le djinn. Ensuite, Maryan nous tient un discours pompeux pour nous remercier de notre aide. Je lui donne le message trouvé sur les pillards, celui signé d'un « S. », en prenant soin de sous-entendre qu'il pourrait bien émaner du général Sakva lui-même. Il ne dit trop rien sur le moment et se contente de nous assurer que le message sera transmis à son souverain. Il nous suggère de repartir vers nos terres dès le lendemain. J'éclate de rire. Cela met mal à l'aise Alkyne, mais je n'ai pas peur de montrer à quel point les « remerciements » de Jaspe à notre égard me semblent pathétiques. Après le départ du magistrat, Alkyne nous confie que Sakva et Maryan se connaissent bien. Mon accusation a dû mettre mal à l'aise le politicien. Grand bien lui en fasse !

Le général nous propose de mettre une de ses maisons secondaires à notre disposition pour la nuit. Elle se situe au bord de la mer. Une demi-heure plus tard nous chevauchons le long de la côte en compagnie de quelques soldats venus nous guider. Nous passons la nuit dans une superbe villa près d'une plage de sable blanc. Des serviteurs sont présents pour nous faire à manger, ainsi qu'aux soldats de Rasul qui vont repartir avec nous dès demain.

Le lendemain matin nous reprenons la route direction Rasul. Nous revenons jusqu'à Razul avec notre escorte avant d'être lâchés à la frontière des terres sédentaires.

Le jour d'après, alors que nous sommes sur la route, des brigands nous attaquent. Sharyar réagit suffisamment vite pour qu'ils ne nous surprennent pas. Nos assaillants sont vite mis en déroute et seulement deux de nos patrouilleurs ont péri lors de l'embuscade. Nos agresseurs ressemblent beaucoup à des pillards, mais leurs équipements sont de très haute qualité. De plus, ils transportent sur eux pas loin de deux-cent-cinquante pièces d'or. Des pillards... plutôt des mercenaires envoyés par Maryan ou un de ses comparses. Raclure !

Plus tard nous sommes enfin de retour à la caravane principale du clan de la Roche Noire.

ASSASSINAT AU CLAN DE LA ROCHE NOIRE

Calsoum a pris pas mal d'assurance depuis qu'elle a pris les rênes de la maison, mais Sharyar et moi percevons de la tristesse dans son regard. Pourtant dans quelques jours Akim viendra lui rendre visite et passer quelques jours dans notre caravane. Mais pourquoi la visite de son amant l'attriste ? J'espère que ce salaud ne lui a pas joué un sale tour. Prince ou pas il risque de s'en mordre les doigts.

Au bout de quelques jours Akim arrive à la caravane. C'est un grand jeune homme de vingt-cinq ans plutôt richement habillé. Ouais... Je ne sais pas ce que ma sœur lui trouve... La semaine qui suit va être placée sous l'égide de la fête. Calsoum est déjà en train de perdre le voile de tristesse qui l'assombrissait. Akim ne devait pas en être l'origine. Par contre, Calsoum se montre particulièrement attentive envers Kharim, le centaure qui fut blessé lors de son enlèvement. De brefs élans de tristesse la reprennent à chaque fois qu'elle passe un moment en sa compagnie. Étrange...

A la fin d'une semaine où les boissons et les plats sont responsables du gain de plusieurs kilos, alors que nous allons passer à table une nouvelle fois, un cri provient de la tente de Calsoum. Je dégaine ma lame et je cours vers la tente. Quand je pénètre dans les lieux, Calsoum est étendue sur le sol. Elle est en train de se relever avec une impressionnante bosse sur le front. Kharim est par terre, à un mètre d'elle, et son corps se convulse faiblement. Il a dû être empoisonné... et meurt quelques secondes après mon arrivée sur les lieux. Calsoum pleure. Je me pose près d'elle tandis que Sharyar fonce à la poursuite de l'assassin.

Je commence à interroger Calsoum sur ce qui s'est passé. Mais il y a vraiment trop de personnes dans la tente. Je commence à faire le ménage et virer tout le monde dehors. Je manque même de dégager Akim, qui se glisse le long de mon flanc pour aller rejoindre sa dulcinée.

Calsoum nous avoue qu'elle savait que Kharim allait mourir. Cependant elle ne pouvait pas empêcher sa mort sans mettre en péril l'ensemble des nomades. L'assassin s'est aussi emparé du fragment de la Roche Noire. Ce sale individu n'est autre que le halfélin que nous avons délivré dans l'ancre des Hejkins. Quelle pourriture !

Après de longs sanglots ininterrompus auprès du corps de Kharim, Calsoum se reprend et nous dit : « La course a commencé ! ». Elle nous annonce que nous allons devoir nous rendre auprès du clan de la Forge

au plus vite. Akim se propose de protéger la caravane en l'absence de la Kaf, mais ma sœur veut qu'il vienne pour assurer sa sécurité à son retour. Les deux amants se lancent quelques mots doux. Puis nous organisons les funérailles de Kharim la journée même de sa mort. Un brasier emmène l'âme de Kharim dans les cieux.

ANCIENNE ALLIANCE

Nous procédons au départ vers le clan de la Forge. Et quelques temps après nous arrivons à la Forge. Théo et Sharyar font des remarques moqueuses sur mon « elfe jumelle », la gardienne des lieux à la chevelure rousse. Et qui possède de moins gros « seins » que moi. Je complète la pensée de Théo qui n'ose pas terminer sa phrase.

Calsoum interpelle très vite Yusri, le dirigeant du clan de la Forge, pour lui annoncer qu'il faut récupérer au plus vite le deuxième gantelet. Elle lui dit que Sharyar, Théo et moi allons partir vers les jungles du sud pour le récupérer. Je cache ma surprise de ne pas avoir été mise au courant avant. Calsoum demande à Yusri de nous raconter les légendes sur le gantelet pour pouvoir y dénicher des indices. Yusri sourit irrévérencieusement à Calsoum et lui souhaite bonjour. Elle s'empourpre immédiatement de son manque de courtoisie. Akim étouffe un rire inharmonieux. Un peu plus tard, sous la tente principale, le chef de la Forge nous raconte les diverses histoires sur les gantelets.

« Il y a près de mille ans quand, un peuple aujourd'hui disparu dominait les terres connues et maintenait les humains en esclavage. Mais une rébellion éclata parmi les esclaves et les grandes cités des jungles tombèrent les uns après les autres. L'un des gantelets noirs aurait été perdu et il serait dans l'une des ruines de l'ancienne race. »

Cependant quelque chose cloche dans cette histoire. Car si le chef du clan de la Forge de l'époque a perdu ses bras dans la jungle, les gantelets n'auraient été conçus que plus tard... dans la savane ; troublante contradiction. Au cours de cette même histoire j'apprends que la séparation des sédentaires et des nomades datent de cette époque. Ceux qui deviendraient les sédentaires ayant trahi leurs frères lors de la révolte ; rien d'étonnant. Les sédentaires ne sont que de sales profiteurs sournois. Mais cette vieille trahison les rend encore plus détestables à mes yeux.

LES SABLES DE MIDANE

Des souvenirs remontent...

Je montre ma nouvelle lame à mon ami Farouk. Il a une douzaine d'années comme moi, mais il est beaucoup moins à l'aise que moi avec notre vie dans l'arène. Il déteste la violence et la brutalité. Moi je m'y suis faite et la foule qui hurle au son de mes coups m'excite. Avec cette belle lame, je brillerai encore plus sur le sable.

Mon maître arrive. Je me dépêche de cacher, avec l'aide de Farouk, les victuailles que nous avons dérobées. Ce sale pervers avec un œil vitreux m'annonce que mon combat de demain sera des plus mémorables. Je déteste ce type mais sa déclaration me comble d'une joie violente. Je me contente d'acquiescer. Il s'en va presque aussitôt, un sourire cruel déforme une moitié de son visage. Mais peu importe nous avons de quoi passer une bonne soirée.

Le lendemain je prends soin de finir le fourreau que j'ai mis toute la nuit à fabriquer. Le public va être content ; c'est sûr ! J'entre sur le sable de l'arène. Un léger vent souffle dans ma crinière rouge. Mes yeux bleus se rivent sur la foule de créatures présentes dans les gradins. La plupart sont ici pour affaires et se divertissent des combats de jeunes gens. Mais je vais leurs montrer que mon combat vaut vraiment la peine de s'y intéresser. Bientôt, leurs yeux seront fixés sur moi et ils jubileront du spectacle que je vais leurs offrir. Le visage d'un des types au milieu de la foule me dit quelque chose. Mais le souvenir est trop flou, trop évasif...

En face de moi se trouve un petit con avec un masque de cuir qui lui recouvre tout le visage. Il porte une dague à la main. Il la lance à terre et tente de retirer son masque. Je commence à charger mais il s'enfuit. La foule commence à hurler de rire. Ce gosse ridiculise mon combat. Je bouillonne de rage. Les rires deviennent des poignards plantés dans mon orgueil. Je lance mon épée avec fureur alors que le gamin court plus vite que je ne peux le faire.

L'épée vole dans les airs. Il règne comme un silence étrange dans l'air. La lame pénètre dans le torse du gamin qui se retrouver planté dans le mur de pierre. Des éclats d'acier volent dans l'air. Un masque de cuir tombe sur le sol. Le son de sa chute résonne comme un coup de tonnerre dans ma tête alors que j'aperçois le visage de ma victime. Farouk...

Je reprends mes esprits. Calsoum me regarde et semble attendre une réponse de ma part : « Es-tu prête à te rendre dans les jungles ? Sharyar et Théo sont prêts à partir ». Je fais un signe affirmatif de la tête.

A la fin de la réunion je vais voir Yusri. Je sors une épée à la lame brisée de mon sac. Elle possède une magnifique garde. Je demande au chef de la Forge si il peut me reforger la lame. Il me dit qu'elle sera prête à mon retour. Je le remercie et je sors de la tente. Bien sûr cette épée est trop petite pour que je puisse m'en servir efficacement mais bon... elle constitue un souvenir important de mon passé, une faille qui ne s'est jamais refermée, une crevasse de tristesse, une abîme de regrets...

Dans la nuit un mauvais rêve me réveille. Je gueule « Farouk ! ». Je sors de la tente pour goûter à la fraîcheur extérieure. L'alcool dans mon sang me rend malade. Je vomis. Alors que je suis installée à l'entrée de la tente, un bras sort de nulle part. Je le saisis et je tire. Un instant je vois le visage d'un jeune garçon d'une douzaine d'années avant de réaliser qu'il s'agit de Sharyar. Il y a une gourde dans sa main. Je la saisis et je commence à boire. C'est de l'eau bien sûr, mais ça me fait du bien. Sharyar s'installe à côté de moi. Elle veut que je me confie. Je n'ai rien à dire. Déjà que l'attention que me porte Sharyar me trouble parfois, je ne veux pas qu'elle croit que je suis quelqu'un de faible.

LA JUNGLE, TERRIBLE JUNGLE...

Après une quinzaine de jours de voyage à peu près tranquilles, nous laissons nos montures à un village car un marais nous attend à un jour de là. Ce marais naît des grosses rivières qui traversent la jungle. Rivières qui trouvent leurs sources au cœur du désert dans les grandes montagnes appelées les Enclumes. Ces rivières sont souterraines et rejaillissent à la frontière de la savane, formant un marais, avant d'alimenter la luxuriante jungle du sud.

Guidés par Sharyar nous avançons dans les marais. Le terrain se fait un peu plus sec. Nous tombons sur des bornes de pierre englouties par la végétation. Nous découvrons aussi quelques ensembles de ruines. Sharyar pense que nous sommes le long d'une ancienne voie. Nous évoluons sur un réseau de routes de plus en plus larges et de mieux en mieux conservées.

Je suis en train de brailler des chansons paillardes un peu chauffée par l'alcool qui coule dans mon sang, quand une araignée atterrie devant moi et m'attaque. Je jette un coup d'œil derrière moi pour voir que d'autres spécimens plus imposants assaillent mes compagnons.

Mes coups manquent leurs cibles et les morsures de ces sales bestioles m'affaiblissent peu à peu. Je sens la fureur de la Lionne Rouge qui monte en moi. Mais, avant qu'elle ne prenne le dessus, je m'écroule. Des pattes velues... ma dernière vision. Enfin le calme ! FIN ?

KYARA LA LIONNE ROUGE

Lodeur du sang	3
Hurlement venu du passé	3
L'assaut des Hejkins	4
Perdues dans les tunnels	6
L'attaque des brigands	7
L'oasis noire	9
Douloureux souvenirs	11
Le mauvais génie	12
Le clan de la Forge	13
La nécropole de la montagne de l'Enclume	16
Calsoum sera Râ	18
Au début manque la Source	19
De grandes responsabilités	21
Troubles à la frontière	23
Le camp des pillards	24
En route vers Jaspe	26
Jaspe, cité portuaire et meurtrière	27
Assassinat au clan de la Roche Noire	29
Ancienne alliance	30
Les Sables de Midane	31
La jungle, terrible jungle...	32