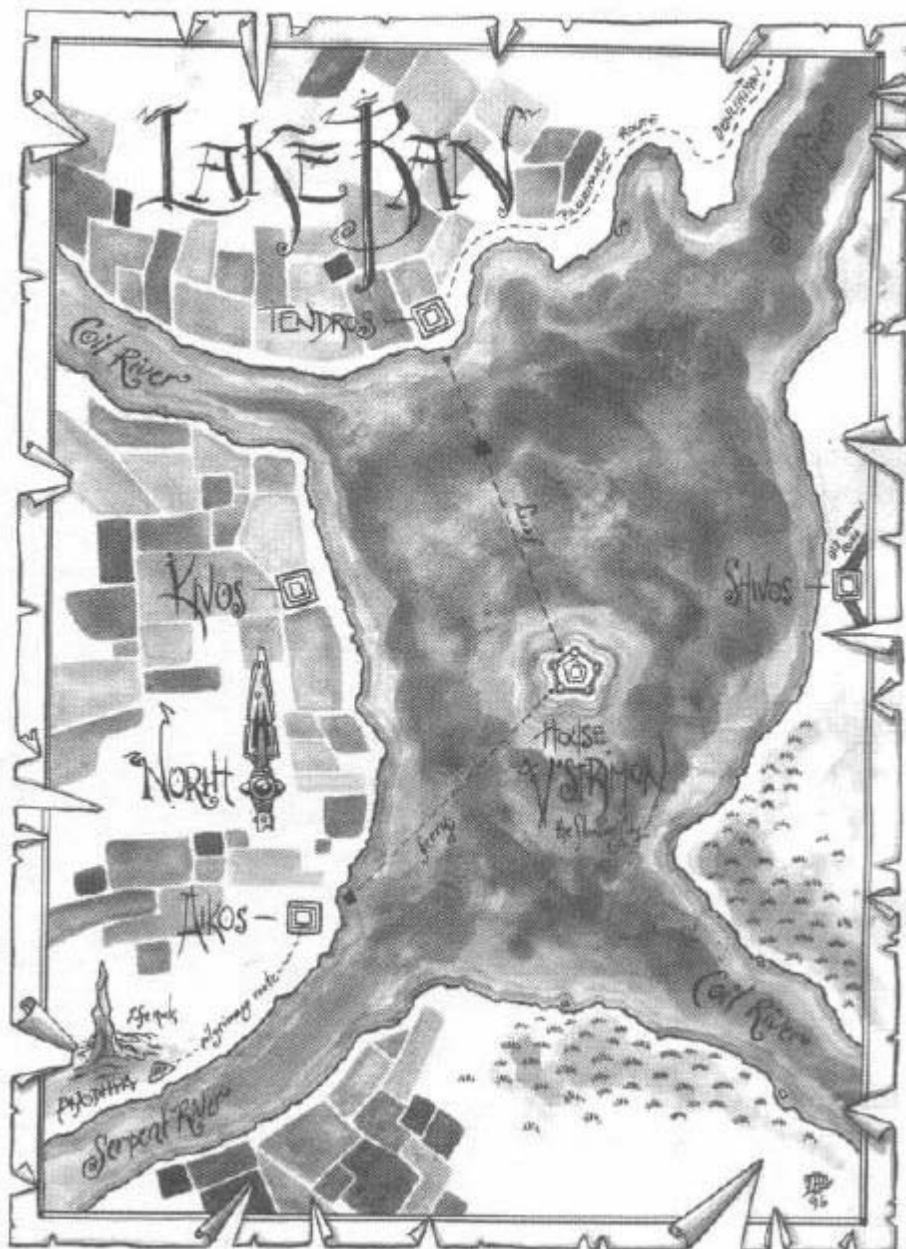


Le pèlerinage de la maison Syrtis

Après avoir découvert l'objet des recherches des thérans dans le village, outre la recherche d'esclaves, vous repartez du petit village sous les remerciements de ses habitants. Rathann est resté derrière vous, vous promettant de vous revoir bientôt et de bien s'occuper du sorcier. Afin de reprendre votre pèlerinage là où vous l'aviez laissé, c'est-à-dire même pas au point 0, vous repartez à la Cité Flottante afin d'y déposer votre équipement et de redosser votre rôle de pèlerin. Le retour sur la terre ferme se fait de nouveau par le ferry et vous prenez, pour la deuxième fois cette semaine, le chemin de pèlerin à l'envers pour parvenir au commencement du périple.

Après trois jours de marche le long du Fleuve Serpent et avoir croisé un seul et unique couple de voyageurs, de pèlerins même semblerait-il, vous arrivez enfin en vue du Triomphe. Cette forteresse volante est posée au sommet d'une assez grande colline autour de laquelle s'enroule le chemin que vous suivez. A sa base, quelques groupes de soldats patrouillent, il y en a même un qui vient vers vous. Vous ayant rejoints, la patrouille vous arrête, vous fouille, et comme vous n'avez sur vous que très peu d'affaires, le meneur vous demande simplement de faire demi-tour et de commencer votre pèlerinage de ce point. Il indique, sur ces mots, une grande pierre posée à quelques mètres du chemin, et repart en riant avec ses camarades.



Plan du Lac Ban et d'une partie du pèlerinage

Arrivé à la pierre, vous découvrez qu'il s'agit en fait d'un autel dédié à Shivos, l'Esprit de la Terre de la mythologie T'skrang. Après quelques pensées pour ce troisième fils de la Mère Esprit, qui s'enracina dans le Vide avant le commencement des temps, vous repartez en direction du Fleuve Serpent, vers le sud, et suivez le chemin que vous venez d'emprunter en sens inverse. Arrivé le long du fleuve, le chemin remonte vers le nord et, au bout de trois nouvelles journées, vous arrivez sur le rivage du Lac de Ban. Au bout du chemin, un nouvel autel, dédié au Vieil Homme des Joncs, attend les pèlerins. Ce Vieil Homme des Joncs est le premier habitant de l'île sur laquelle est aujourd'hui bâtie la Cité Flottante. C'est sa femme qui, au retour tardif de son mari, jeta dans le Lac de Ban la graine qu'une sirène lui avait donné. Et cette graine donna tant et tant de joncs que le lac et ses berges en étaient recouverts. C'est alors que le Vieil Homme des Joncs appela l'esprit du Fleuve, Shivoam, qui lui répondit de tisser ces joncs. Ce que sa femme fit tant et si bien qu'elle créa une île au centre du lac et qu'ils s'installèrent dessus. En attendant le ferry censé vous emmener à la Cité Flottante, vous remarquez que les bateaux K'tenshin, alliés des Thérans, arrêtent tous les bateaux allant dans la partie sud du Fleuve et semblent leur faire payer un droit de passage. La proximité des Thérans et de leur armée leur a semble-t-il mis du baume au cœur et ils transgressent ainsi tranquillement les accords existants. Le ferry arrive enfin et vous fait traverser le lac ainsi que les défenses sous-marines acérées de la Cité Flottante, les fameuses *refselenika*, faites d'eau élémentaire, un des cadeaux d'Upandal à la race T'skrang. Une fois dans le dernier cercle, aux abords de la Cité, le ferry s'asomme entre différents bateaux à aubes et autres barges de pêche. Finalement, il accoste à une place qui lui est réservée, chose rare sur cette île.

Le pèlerinage se poursuit donc par la visite de la Cité Flottante, capitale de la maison de T'skrang V'strimon.



Plan de la Cité Flottante, capitale des V'strimon

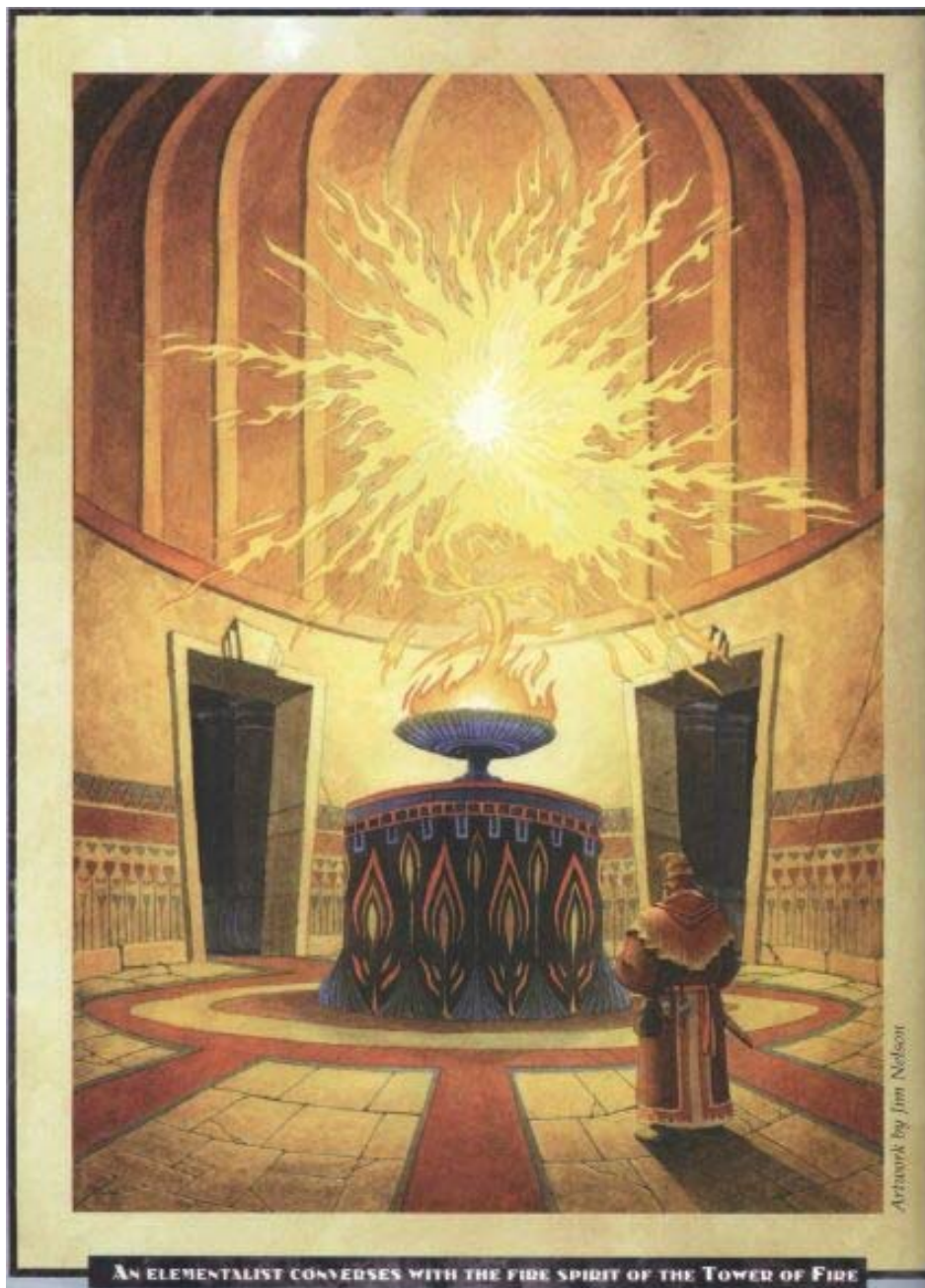
Le premier jour, vous visitez la Tour de Bois. Elle se situe au nord de la cité. Il s'agit d'un arbre gigantesque dont les racines et les branches sont emmêlées avec des roseaux du lac. Selon la légende, il s'agirait du résultat d'une graine provenant du bois de Wyrm et offert par la reine Dallia (la reine des elfes ayant précédé Alachia) à la Shivalahala V'strimon. Certains elfes viennent d'ailleurs le voir en pèlerinage car il est dit qu'il contient la magie et la mémoire de la cour elfique d'avant le Châtiment. Cette tour accueille l'académie de magie élémentaliste : Le Collège de la Vigne, installé dans des sortes de paniers géants accrochés aux branches de l'arbre.

Près de cette tour, dans le Long Bosquet, s'est établie une communauté sylpheline appelée les Almarra. C'est une communauté issue de la population d'un kaer sauvé au tout début du Chatiment par la Shivalahala V'strimon. Elle a sauvé le kaer et ses habitants en combattant jusqu'à la mort une Horreur. Ils ont depuis adopté le caractère et les coutumes T'skrang et une certaine partie, féminine, de cette communauté, fait partie de la garde rapprochée de la Shivalahala : les Shiralaki. Cette communauté a aussi fondé un service de messagers très connu, mais pas forcément très reconnu...

Le deuxième jour, c'est la Tour de l'air que vous visitez. Celle-ci est la plus haute de toute la Cité Flottante. Il est dit qu'à son sommet, un adepte suivant la discipline du marin peut, en se concentrant suffisamment, voir n'importe quelle partie du Fleuve Serpent et de la Rivière Tortueuse comme s'il était dans la vigie de son bateau. Il peut ainsi déplacer sa vision à la même vitesse qu'un bateau à aube.

Le troisième jour, c'est la Tour de l'Eau qui fait l'objet de votre visite. Celle-ci est dédiée à Shivoam, l'esprit-dragon du Fleuve Serpent. Le quatrième jour vous visitez la Tour de la Terre, dédiée à Shivos, l'esprit-dragon de la Terre.

Le cinquième jour, c'est la Tour de Feu que vous visitez. Elle abrite un élémentaire de feu sauvé par la Shivalahala V'strimon il y a de cela des années. Il se présente sous la forme d'une flamme brûlant en permanence. Elle l'a sauvé d'un adepte corrompu, et il a juré de protéger la Maison V'strimon jusqu'au prochain changement de Shivalahala. De nombreux élémentalistes viennent de tout Baraive pour communiquer avec lui et en apprendre davantage sur les plans élémentaires et les changements qui y ont eu lieu avec l'arrivée des Horreurs. C'est véritablement un sujet d'étude passionnant pour tous ceux que les plans élémentaires intéressent, d'autant plus que cet élémentaire est relativement docile et répond parfois cordialement aux questions qui lui sont posées.



Le sixième jour, enfin, vous visitez le Dôme Central. Celui-ci est formé uniquement de roseaux entremêlés et est suffisamment grand pour accueillir l'intégralité de la population de la Cité Flottante en cas de crise. C'est également le lieu de réunion et de rassemblement lors des discours de la Shivalahala à chaque nouvelle lune. Les appartements privés de la Shivalahala sont également disposés dans cette enceinte. La visite du Dôme contient une phase, pour les pèlerins, de baignade dans un grand bain où Shivoam serait venu rendre visite au Vieil Homme des Joncs après que celui-ci et sa famille se soient installés sur l'île.

Dans le dôme, vous entendez à un moment deux nains discuter entre eux, il semble que ce soient des érudits : *«Je me souviens avoir lu que des philosophes ont émis sur la construction des Six Tours l'hypothèse qu'elle aurait une signification symbolique. Certains pensent en effet que le Dôme représenterait le sixième élément, puisque les cinq tours représentent les cinq éléments. Il était également écrit que Nicolez Trund, le fondateur des Porteurs de Lumière, a visité les tours et que peu après il a écrit à un compagnon Porteur de Lumière quelque chose du style : «Si les joncs des V'strimon sont une seule et même plante, alors l'intégralité de l'île est formée d'un seul filament. Alors, en vérité, ne pouvons nous pas voir dans les joncs entremêlés du Dôme Central une certaine image de la Grande Architrave de Barsaive?». Ce dôme et l'histoire entière de cette cité est vraiment passionnante!»*

Le septième jour, vous quittez la Cité Flottante par un nouveau bac, qui se dirige vers l'ouest et vous dépose à l'embouchure de la Rivière Tortueuse. Là, sur la plage de sable blanc, repose une grande pierre plate et sombre, qui porte une empreinte fossilisée ressemblant à une empreinte de pied T'skrang, mais bien plus grande. Selon la légende du peuple du Fleuve Serpent, il s'agit d'une empreinte laissée dans la roche par Shivoam,

l'esprit-dragon du Fleuve, quand elle vint rejoindre son mari pour leur lune de miel.

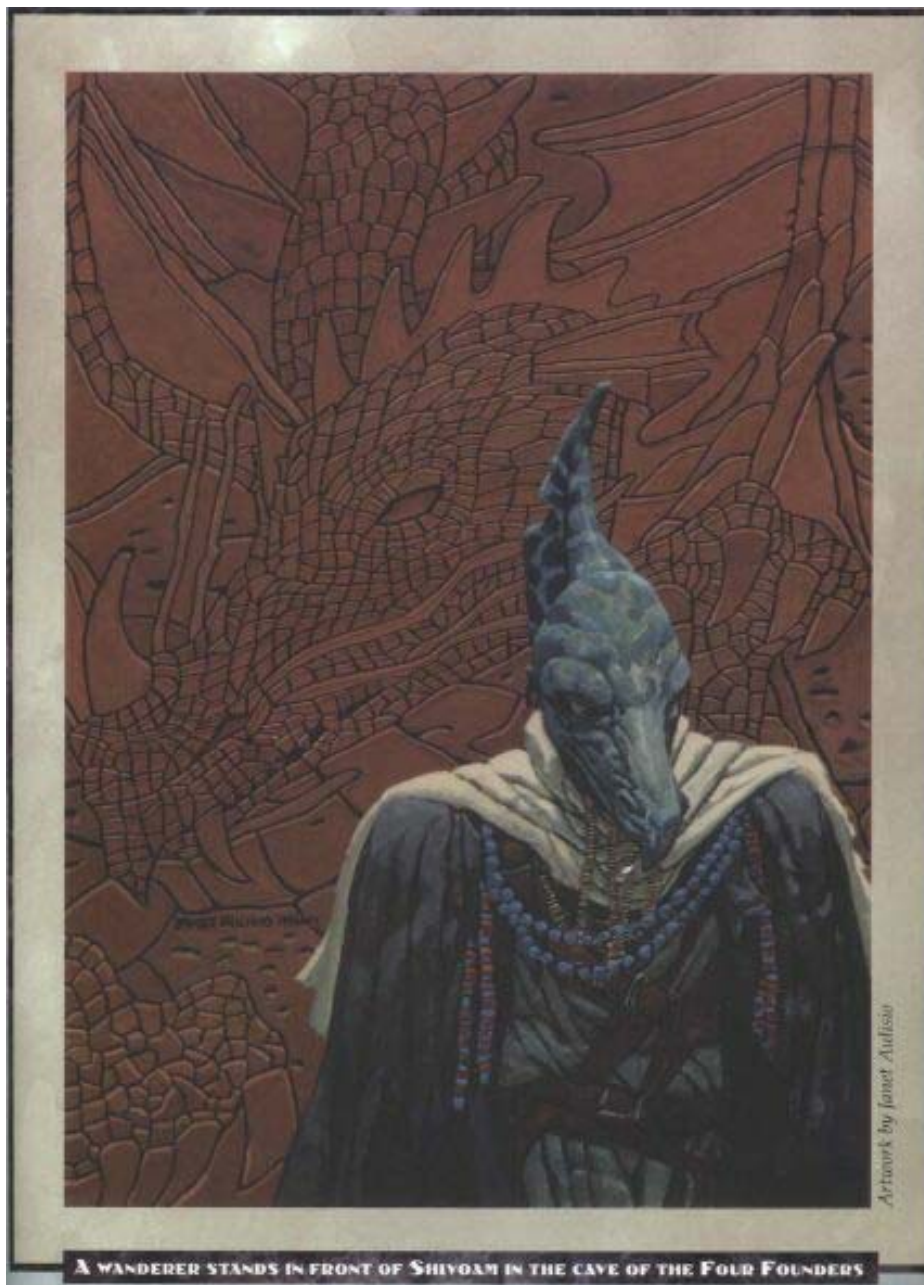
De cette roche part un sentier vers le nord-est, le long de la berge du lac, puis il remonte vers le nord en suivant de près le Fleuve Serpent. Durant cette partie du voyage, les pèlerins suivent généralement une route marchande naine afin d'avancer plus rapidement. Cette route est parallèle au chemin de pèlerinage, et seuls quelques mètres les séparent. C'est également cette route que vous empruntez. Les deux routes ne se croisent jamais, car les nains ont pris grand soin à ne jamais couper le chemin sacré des T'skrang lors de la construction de leur route (même lorsque cela a demandé d'impressionnants déploiements de technologie pour y parvenir).

Le cinquième jour de marche sur cette route amène à l'orée d'un bouquet d'arbre appelé le Bois de la Mémoire. Comme vous l'explique Grimaud, le tenancier du relais de pèlerins posté à l'orée du bois : *«Ceux qui passent à travers le bosquet reçoivent des visions du passé. Certains adeptes ont même découvert des connaissances clé des objets magiques qu'ils portaient sur eux lors de la traversée. Du coup, il y a quelques années, un sorcier nommé Talmagore a tenté de retourner cela en sa faveur. Il a installé une sorte d'échoppe et promettait aux clients qu'il pouvait pénétrer dans les mystères les plus profonds de n'importe quel objet magique en l'apportant dans le bois. Oh bien sûr il a eu un succès considérable durant les deux premières années, faisant suffisamment de profit pour transformer son stand délabré en une belle maison, dans laquelle vous vous trouvez actuellement. Mais c'est alors qu'un jour, alors qu'il était parti dans le bosquet, comme à son habitude, il ne revint jamais ! Son serviteur zélé, moi, Grimaud, tient maintenant cette maison. Allez, prenez encore un peu de vin, je vous apporte le repas dans une minute.»*

Le lendemain, vous partez donc pour traverser le bois, cette fois sur le vieux chemin de pèlerin car la route naine contourne le bosquet. La traversée ne dure que quelques dizaines de minutes, ce bois n'étant pas très grand. Toutefois, chacun autant que vous êtes, recevez des visions de l'arrivée des Thérans en Barsaive. Vous voyez de grandes batailles entre Thérans et Barsaiviens, les nains portant des uniformes qu'ils ne portent plus depuis longtemps : il s'agit de visions de la Guerre Thérane, il y a quelques dizaines d'années, lorsque les Thérans décidèrent de revenir s'installer dans Barsaive à la fin du Châtiment. Ils furent déboutés non pas par Throal, mais bel et bien par Barsaive, les marins T'skrangs, les archers elfes, les pirates Trolls ou encore les voleurs sylphelins qui infiltrèrent le commandement théran pour obtenir des informations. Votre sortie du bosquet vous laisse éreintés, et quelques minutes de repos s'imposent. Chacun d'entre vous est encore bouleversé par les visions qu'il a eu. En particulier, l'union des peuples lors de cette guerre vous laisse ébahis, c'est si difficile à croire de nos jours...

Après cette difficile expérience, assez décourageante, vous passez une nuit également difficile, votre sommeil étant peuplé de rêves et de cauchemars qui semblent très réels. Néanmoins, malgré tout cela, vous repartez le lendemain en direction du nord, toujours en suivant le fleuve. Après quelques jours de marche, vous atteignez un village, sur la rivière, nommé Kralipur. Vous apprenez rapidement que ce village héberge la Flamme Sacrée, qui a été gardée avec toute la vigilance possible pendant des siècles, par la tribu Unnao (une petite tribu indépendante) et sa lahala. La source de cette flamme éternelle est, selon la légende, une écaille de la carapace du Dragon du Soleil : T'schlome. La tradition du pèlerinage veut que vous écriviez un souhait sur un bout de papier et que vous le jetiez dans la flamme. Ensuite, vous récupérez les cendres du souhait, elles sont réputées agir comme un charme suffisamment puissant pour se protéger des morts-vivants et des Horreurs mineures.

Après votre départ de Kralipur, le chemin entre dans les Montagnes de Throal en passant à travers une grotte où, il y a très longtemps, un sculpteur a grava l'image des Quatre Fondateurs, les légendaires grands dragons qui créèrent la terre et les cieux. Les représentations de Shivoam, T'schlome, Shivos et Syrtis, chacune à taille réelle, sont faites en bas relief dans les murs de la caverne.



La légende veut que les yeux de ces gravures étaient d'immenses opales, chacune de la taille d'une assiette, mais des voleurs les ont dérobées il y a très longtemps. L'histoire continue en disant que lorsqu'un pèlerin suffisamment digne passe sous le regard des Quatre Fondateurs, l'esprit des premiers dragons lui accorde un don de puissance spécial. Depuis l'ouverture des kaers, toutefois, aucun pèlerin n'a jamais reçu une telle récompense.

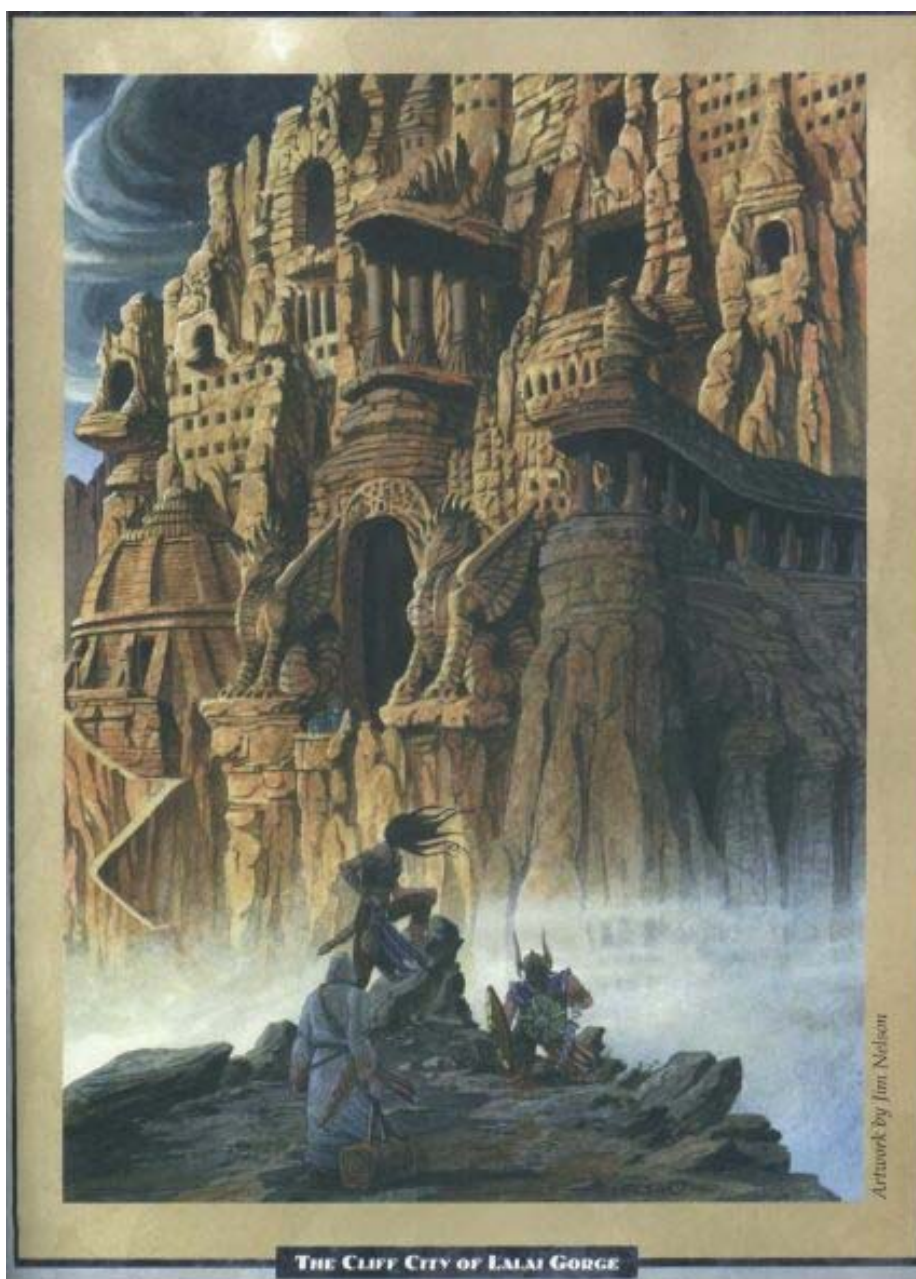
Le chemin continue en s'enfonçant dans les montagnes, et alors que vous avez déjà bien avancé, il atteint l'Étang de Floranuus. Les eaux de cette source sont collectées dans un profond bassin, et le sable rouge clair sur son fond donne à l'eau l'apparence de sang fraîchement versé. En cet endroit, toujours pour suivre la tradition du pèlerinage, vous devez plonger dans le bassin pour prendre une pleine poignée de sable rouge. On raconte qu'un étui rempli de ce sable placé sous un oreiller protège le dormeur de tous les cauchemars.

Toujours plus au nord, le chemin entre dans le Canyon des Mille Voix. Ce canyon étroit fonctionne comme une chambre d'amplification et d'échos. Un simple cri peut rebondir contre les parois de pierre du canyon jusqu'à devenir presque mille fois plus fort. Parfois, il est arrivé qu'un pèlerin qui criait une question ait entendu, parmi les échos de sa propre voix, une seconde voix lui répondre.

Alors que votre route se poursuit et vous rapproche des Gorges de Lalai, le chemin passe par dessus la rivière Alidar en empruntant un pont de pierre naturel. La formation rocheuse, dont la voûte se trouve une

centaine de mètres au dessus de la rivière, n'est suffisamment large que pour une seule personne de front. La légende raconte que durant la traversée du pont, le pèlerin sera confronté à une vision de sa plus grande peur, qu'il devra surmonter pour passer de l'autre côté et continuer sa route. C'est ainsi que, chacun à votre tour, vous devez traverser, et pour cela, vous devez chacun exorciser votre plus grande peur.

Le pèlerinage s'achève à la Porte du Pinnacle de la Cité de la Falaise.



La capitale de la maison Syrtis, qui contrôle la partie moyenne du Fleuve Serpent depuis des millénaires, est en effet accrochée à la falaise dans les gorges de Lalai. C'est une des merveilles architecturales de Barsaive et de la Porte du Pinnacle, le pèlerin peut se repaître d'une vue époustouflante sur le large ruban que fait le Fleuve Serpent, à quelques mille mètres sous lui. Le fleuve serpente en cette région entre les Monts Caucasic et les plus hauts pics des Montagnes de Throal. Un large autel dédié à Shivoam, esprit dragon du Fleuve Serpent, est en permanence entretenu à la Porte du Pinnacle, et vous êtes personnellement accueillis par la personne qui s'en occupe : *«Bienvenue à la Cité de la Falaise. Permettez moi de me présenter, je me nomme F'vuktumi. Je vous félicite pour votre voyage et j'espère que vous êtes parvenus à passer par toutes les étapes du Pèlerinage de la maison Syrtis. Tous les pèlerins, à la fin de leur voyage, sont invités par la maison Syrtis durant leur séjour en ces lieux.»* Il se penche et ramasse un sac de toile au pied de l'autel. *«Maintenant, veuillez s'il vous plaît me prouver votre passage dans les différents lieux du pèlerinage en me racontant votre voyage et en me montrant ce que vous avez ramassé sur votre route.»* Après votre récit et après lui avoir montré les cendres de votre souhait

brûlé par la Flamme Eternelle et la poignée de sable rouge, il sort de son sac un médaillon pour chacun. Sur ce médaillon est représenté l'emblème de la maison Syrtis, un dragon d'argent sur fond azur. *«Je vais maintenant arranger une audience pour vous avec notre Shivalahala. Cela ne pourra avoir lieu que demain, en attendant, je vous prie de bien vouloir accepter encore une fois mes chaleureuses félicitations. Je vous souhaite également une bonne visite de notre cité ainsi qu'une bonne nuit. Choisissez votre auberge, l'emblème de Syrtis, le Dragon de la Lune, prouvera au tenancier que vous avez bien accompli le Pèlerinage et que vous êtes donc les hôtes de la Cité de la Falaise pour quelques jours.»*

Cette cité datant d'avant le Châtiment et ayant servi de citadelle durant celui-ci semble faite de bric et de broc d'un point de vue architectural. En effet au cours de son histoire de nombreux styles et méthodes de construction ont été utilisés, faisant ressembler la ville actuelle à un patchwork hasardeux de parapets, de sculptures, de tours, de fenêtres, de balcons etc. Les différentes parties de la cité alternent entre des cavernes naturelles typiques d'obsidiens et des halls gigantesques faisant penser à des antres de dragons, entre des pièces ornées de sculptures de style nain et un travail de la pierre aussi simple que peut l'être le style t'skrang. Dans certains endroits ce mélange de genres produit des effets stupéfiant, dans d'autres cela ébranle littéralement vos sensations.

La Cité de la Falaise est organisée en différents niveaux verticaux le long de la paroi rocheuse, ce qui déconcerte les néophytes. Les parties inhabitées de la cité sont perchées de manière assez précaires, et n'importe quel route ou chemin semble toujours avoir une inclinaison extrême, vous fatigant avant même avoir essayé de le monter. Heureusement, il existe différents moyens pour se déplacer verticalement dans la cité. Pour les lourdes charges, les habitants utilisent des treuils et des plateformes en lévitation utilisant de la magie élémentaire, exactement comme au Quai des Nuages. De simples cordes sont utilisées, par contre, pour traverser des fossés ou des vides, ou encore pour monter ou descendre rapidement d'un niveau à l'autre. Bien entendu pour les T'skrang cela ne pose aucun problème puisque dès leur plus jeune âge ils s'amuse à sauter de corde en corde, se jetant des défis et faisant comme s'ils étaient déjà de grand capitaines de vaisseaux fluviaux. Pour les touristes, cela prend souvent plusieurs dizaines de minutes et quelques détours de passer d'un niveau à l'autre. Toutefois, de nombreux escaliers existent également, et même s'il est difficile de prime abord de se faire à l'idée qu'il faut regarder en haut et en bas à chaque intersection en plus de regarder à gauche et à droite, le visiteur finit par s'accommoder de l'utilisation constante des trois dimensions de l'espace.

Après avoir passé quelques heures à vous promener dans la cité, vous vous sentez quelque peu oppressé, une sensation qui est montée en puissance au fur et à mesure de votre visite. Après quelques discussions entre vous et quelques questions posées alentour, vous apprenez qu'en fait la cité peut accueillir environ 60.000 habitants, et que la population actuelle ne dépasse pas 6.000 âmes. Votre sentiment curieux vient certainement de là, de l'impression très forte de vide qui règne dans les rues. Avec cette pensée en tête, vous remarquez d'autant plus les tours peuplées uniquement d'oiseaux, les places où un vieux T'skrang, assis seul sur un banc dans un coin, est le seul autre donneur-de-noms présent. Cette atmosphère sinistre créé par tant d'espace vide est encore renforcé par les propriétés de la pierre et des ruelles : des conversations lointaines sont intelligibles et de nombreux bruits aux origines distantes sont également reconnaissable. Des passants visitant des zones de la cité inhabitées depuis le Châtiment peuvent même parfois entendre des murmures de voix, comme des conversations d'un autre temps.

Votre visite de la ville vous amène à mieux comprendre l'organisation générale des différents niveaux. Ainsi, le premier niveau s'ouvre au niveau du fleuve par les Portes de Shivos. Derrière elles, les plus grandes cavernes en dehors du royaume nain abritent des canaux et des pontons auxquels sont amarrés de nombreux bateaux. Bien entendu, sur ces pontons, se trouvent aussi quelques compagnies de commerce, des échoppes de poisson, d'épices et autres spécialités t'skrang. Mais la plupart des bâtiments tombent presque en ruines, et vous parvenez à apprendre que le Haut Conseil réfléchi à la possibilité de les détruire pour améliorer la qualité de la première vision de la cité qu'ont les visiteurs arrivant par le fleuve.

Le second niveau de la Cité de la Falaise, situé juste au dessus des grandes cavernes, est composé principalement d'habitations. Les habitants de la cité appellent ces structures «Les Ruches», à cause du constant bourdonnement de leurs résidents et des parcours alambiqués qui connectent les appartements entre eux. Seuls les serviteurs et les travailleurs de la cité habitent dans ce niveau, ségrégation traditionnelle de la cité. Chaque complexe, ou Ruche, abrite une catégorie de travailleurs. Par exemple, les Pisciculteurs, le groupe qui s'occupe des cultures subaquatiques sous les Grandes Cavernes du premier niveau, habite un quartier. Les membres de l'Ordre Auguste des Cordes et Poulies, qui entretient les moyens de déplacement de la cité, vivent eux dans une autre ruche, tout comme les Messagers ou encore la ruche de la Guilde des Rameurs Diligents, qui ne compte

depuis la création des moteurs à feu élémentaire plus que des dockers ou des matelots.

Le troisième niveau abrite la plus grande place de marché de toute la cité, connue sous le nom de la Fondrière. Le marché se trouve en effet sur une corniche d'une centaine de mètres de large, sous un surplomb, environ deux cents mètres au dessus de la rivière. Sur cette corniche sont posés trois niveaux de bâtisses, toutes construites à partir de gros blocs de pierre prélevés dans le mur de la Fondrière. Ces bâtiments appartiennent pour la plupart aux huit familles de la maison Syrtis, qui les loue aux marchands de passage.

Les quelques commerces restant dans la maison Syrtis occupent les bâtiments situés au quatrième niveau, juste au dessus de la Fondrière. Parmi ces commerçants, le seul qui ait encore gardé une réputation hors de la cité est la Commission Juste et Honorable des Fabricants de Jouets. Cette association protège les secrets de fabrication de quelques uns des jouets préférés le long du fleuve, ce qui inclut d'extraordinaires toupies qui créent des motifs kaleidoscopiques lorsqu'elles tournent, ou encore des petits soldats animés en eau élémentaire qui engagent un combat à l'épée lorsqu'ils sont approchés les uns des autres.

Le cinquième niveau abrite les résidences des capitaines et des équipages de la maison Syrtis. Actuellement il s'agit principalement d'un niveau vide, où seul l'équipage du Dreadnought, le seul bateau restant à la maison Syrtis car il n'a pas été saisi par le Haut Conseil. Cet équipage sert de police dans la Cité de la Falaise puisque le Dreadnought ne sort jamais du port. En effet, le plus gros bateau jamais construit, qui fait deux cent mètres de long, quinze de large, qui possède huit ponts, trois roues à aube et le plus fort armement jamais posé sur un vaisseau, ne peut se déplacer. Ses moteurs ont été construit par un génie qui mourut lors de l'explosion de ceux-ci, alors qu'il voulait encore les améliorer. Personne n'a encore réussi à reproduire les moteurs détruits qui seuls permettaient de faire se déplacer un tel engin.

Les niveaux encore au dessus contiennent les appartements de la Shivalahala, des représentants du Haut Conseil, et des membres de la cour de la Shivalahala. Chacune des huit nialls (ou famille) faisant la maison Syrtis maintient des résidences somptueuses pour leurs représentants, certaines aussi grandes que le dôme principal du village du niall, avec des douzaines de chambres, des tapisseries sans prix et un mobilier également hors de prix. Il y a également dans ces niveaux un théâtre spacieux, un splendide solarium, une bibliothèque et de nombreuses salles de restaurant. L'opulence de ces niveaux, remplis de serviteurs, de scribes, d'homme d'armes, de tailleurs, crée un contraste saisissant avec la pauvreté diffusant les niveaux inférieurs de la Cité de la Falaise. Tout en haut de la cité repose la Porte de Nithagi, une arche de pierre magnifique sculptée par le célèbre Nithagi et faisant office de mémorial à l'ancienne victoire des T'skrang contre les Elfes. L'arche de vingt-cinq mètres de haut est décorée de quarante gravures mettant en scène de grands moments de la légendaire guerre entre les deux races. Bien que cette arche ait plus de deux mille ans, les gravures sont toujours bien lisibles car protégées par de la magie élémentaire. Enfin, il faut noter que malgré son nom, cette arche ne mène nulle part, puisqu'elle est sculptée directement dans le flanc de la falaise. L'entrée supérieure actuelle de la maison Syrtis est située à deux cent mètres de la Porte de Nithagi, dans un bâtiment architecturalement quelconque appelée Porte du Pinnacle.

Cette porte par laquelle vous êtes arrivés donne sur les hauts-plateaux au-dessus de la Cité de la Falaise, et est gardée par une dizaine de soldats en permanence, qui doivent protéger les pèlerins qui arrivent, parfois attaqués par des bandits.

Après une nuit passée dans une auberge du niveau quatre, vous vous levez et dès votre arrivée dans la salle à manger de l'auberge, l'intendant de la Porte du Pinnacle vous accoste :

«Bonjour. J'espère que vous avez passé une bonne journée hier, et que vous avez bien dormi. J'ai arrangé les rencontres avec la Shivalahala en début d'après midi. Je suppose que vous savez déjà quelle question vous allez lui poser, mais si non, vous aurez comme cela toute la matinée pour y penser. Notre ami K'stalim, l'aubergiste, est en train de vous préparer un petit déjeuner à la Syrtis, pour vous donner de l'énergie durant toute la journée. Je vous attendrai à l'entrée de la salle d'audience à partir de 13h00.» Sur ces mots, l'aubergiste arrive avec un grand plateau rempli de mets encore fumants. L'intendant, s'en allant, vous lance un dernier regard : *«Et bon appétit bien sûr !»*

Le petit déjeuner se compose en grande partie de poissons préparés de diverses manières : en sauce, fumés, séchés, en papillote, en ragoût etc. Tous ces plats sont fortement épicés, les goûts allant des épices sucrées aux épices les plus fortes, un des plats que vous goûtez est même à la limite du supportable pour vos papilles non habituées. Durant ce repas, l'aubergiste s'assoit à votre table et après quelques minutes de discussion autour des

plats remplissant la table, le sujet tourne rapidement vers votre rencontre avec la Shivalahala du Dragon Lune. *«Alors comme ça vous allez rencontrer notre guide. Ah, moi aussi j'aimerais lui poser une question, mais je ne peux pas quitter mon auberge pour faire le pèlerinage ! J'ai entendu dire que notre nouvelle Shivalahala avait un comportement curieux, vous savez qu'elle ne l'est que depuis six ans ? Or depuis ce temps, il paraît qu'elle pose pas mal de problème à ses serviteurs et à ses conseillers. Une rumeur a même couru après la dernière visite du Roi Valurus, comme quoi il serait sorti en furie de la salle d'audience après que la Shivalahala ait répondu à sa question. Une question sur le futur de son royaume je crois bien. Et plus récemment, un autre bruit de couloir a démarré après qu'elle ait accordé une audience à un groupe de voyageurs ayant réalisé, comme vous, le pèlerinage. Alors que la Prophétesse était assise en méditation après la rencontre avec le dernier voyageur, elle a soudain commencé à hurler, prise d'une soudaine angoisse, criant des bouts de phrases au sujet d'un imminent désastre. La Shivalahala a refusé d'en parler plus clairement par la suite, mais il paraît qu'elle aurait ensuite envoyé un message au marchand obsidien Omasu. Bien sûr, même si cette rumeur dit vrai, personne ne connaît le contenu du message. Enfin tout cela n'est que rumeur et compagnie. Je vous souhaite un bon appétit, n'hésitez pas, piochez dans mes spécialités ! Et bonne journée à vous.»* Sur ces derniers mots, l'aubergiste se lève de table et retourne à se fourneaux.

Une fois ce copieux repas terminé, vous sortez de l'auberge et vous dirigez vers les niveaux dits supérieurs, pour avoir enfin votre entrevue bien méritée avec la Shivalahala Syrtis. En arrivant dans le palais, vous êtes escortés jusqu'à la salle d'audience spécialement affectée aux divinations de la Shivalahala. D'après le chemin que vous avez suivi et les kilomètres de couloirs parcourus, vous devez certainement vous trouver très profondément à l'intérieur de la falaise. L'intendant vous accueille alors : *«Ah vous voilà, je suis content de vous voir. Je suppose que vous êtes impatients d'entrer dans la salle et de rencontrer notre guide. Toutefois, je vous rappelle que vous ne pourrez lui poser qu'une seule question, et que vous y rentrerez un par un. Veuillez tous vous asseoir ici, je viendrai vous chercher chacun à votre tour.»*

Au moment où c'est enfin votre tour, l'intendant vient vous chercher et vous fait entrer dans une pièce après avoir traverser une sorte de sas. Le haut plafond de la salle contient de nombreuses ouvertures que traversent des cascades d'eau venues du Serpent, et qui sont collectées dans de grands bassins au sol. A l'intérieur de ce réseau de chutes d'eau, la Shivalahala vous attend. Vous êtes assez surpris de voir qu'il s'agit d'une adolescente qui ne doit pas avoir plus de quinze ans, d'après ce que vous connaissez de la physiologie T'skrang. Avant même que vous ayez le temps de prononcer un mot, elle vous appelle par votre nom, vous invite à vous asseoir en face d'elle et bénit votre pèlerinage de quelques phrases rituelles. Elle se tait alors quelques instant et vous fixe du regard. C'est à votre tour de parler, une seule question, qui aura sa réponse s'il est possible d'y trouver une réponse.