L'enfant perdu d'Achgabat

ou

Le trésor d'Azhdarha

Une histoire dont tu es le héros !

Collectif CE-CM - Ecole Mlf-Bouygues d'Achgabat

Carte du Turkménistan

AVERTISSEMENT AU LECTEUR

L'histoire que tu t'apprêtes à découvrir a été imaginée par les sept élèves (et leur professeur !) de la classe de CE-CM de l'école Mlf-Bouygues d'Achgabat (Turkménistan).

Ce roman a été conçu comme une « histoire dont tu es le héros » : tout au long de ta lecture, tu vas ainsi incarner un brillant élève de cette classe à qui il arrive une sacrée mésaventure. Il te reviendra donc de prendre toi-même les bonnes décisions pour avancer dans le récit et permettre à ***L'enfant perdu d'Achgabat*** de rentrer chez lui et de revoir ses parents. Pour cela, tu auras régulièrement le choix entre deux, trois ou quatre actions à réaliser : quand tu te seras décidé, tu n'auras qu'à te rendre au numéro du chapitre qui correspond à ton choix.

Pour mener à bien ta mission, tu auras besoin du matériel suivant :

- un dé, qui te permettra de tenter ta chance dans des situations périlleuses ;
- une feuille et un crayon, qui t'aideront parfois à organiser tes pensées…

Enfin, soyons honnêtes : il est fort probable que tu ne parviennes pas à réussir à trouver la clef de cette aventure du premier coup ! N'hésite donc pas à recommencer ta lecture plusieurs fois pour savoir ce qui se serait passé si tu avais fait d'autres choix.

Es-tu prêt à affronter les mystères de ce roman ? Alors, c'est parti ! Rends-toi à la page suivante au **Chapitre 1**.

Bonne chance !

Chapitre 1
Drôle de réveil !

Ce matin de fin octobre, tu sens une vague de froid circuler dans ta chambre alors que tu es mathématiquement certain que tu avais allumé le radiateur hier soir : tu avais en effet mesuré qu'il lui avait fallu exactement 3 minutes et 27 secondes pour commencer à bien chauffer. Tu te grattes le visage qui te démange et, sous tes doigts, tu sens des petits boutons. Puis tu commences à tousser : une odeur bizarre, une sorte de gaz, entre dans ta gorge et dans tes narines. En ouvrant les yeux, tu t'aperçois que tu es dans une yourte. Quel cauchemar absurde ! Vivement que tu te réveilles vraiment !

Tout à coup, un brin de paille te tombe dessus. Tu réalises alors que ton cauchemar est bien réel. Tu prends peur car tu es allergique à la paille. La dernière fois que tu as été en contact avec elle, tu es tombé dans les pommes à peine 38 secondes plus tard. Une seule solution pour rester en vie : sortir de cette satanée yourte !

Tu ouvres la porte et un froid glacial pénètre instantanément à l'intérieur de l'habitation. Il fait encore nuit, mais tu aperçois de drôles de lumières et tu décides de t'en approcher : tu comprends soudainement avec stupeur que tu te trouves à Darwaza (*Derweze en turkmène*), alias la Porte de l'Enfer **(*)** ; et tes connaissances en géographie te permettent donc de comprendre que tu es à environ 260 kilomètres de chez toi !?! Autre phénomène étrange : tu as la sensation d'être absolument seul dans le noir ; ou plutôt dans une certaine forme d'obscurité, car la lumière des flammes dansantes éclaire faiblement les environs.

Tu fais les cent pas autour du cratère, autant pour te réchauffer que pour réfléchir. Tu essaies de plonger dans tes souvenirs récents : 20/20 en maths hier, 100% de bonnes réponses en H.G.-E.M.C. avant-hier, chanson de la chorale apprise par cœur pour aujourd'hui, nous sommes donc vendredi… Tout cela ne t'aide pas vraiment... Tu te demandes comment tu as pu atterrir dans cet endroit. Tu as forcément été enlevé, mais par qui ? Et pourquoi ?

Alors que le ciel commence à s'éclaircir, tu aperçois trois chemins qui semblent partir de la yourte. L'un d'entre eux prend la direction du nord, vers de petites collines ; un autre part vers le sud (pas besoin d'être doué en géographie pour savoir qu'il part dans la direction d'Achgabat !) ; et un dernier semble s'enfoncer à perte de vue dans le désert, plein ouest. Sans eau ni nourriture en ces lieux, tu sais qu'il te faut trouver rapidement une solution, ou c'est la mort assurée. Perplexe, tu te

décides donc à t'engager sur un des chemins, dans l'espoir de trouver des personnes qui pourraient te venir en aide.

Si tu décides d'emprunter le chemin du nord qui se dirige vers les collines, rends-toi au **Chapitre 10**.

Si tu décides d'emprunter le chemin du sud qui semble filer vers Achgabat, rends-toi au **Chapitre 15**.

Si tu décides d'emprunter le chemin de l'ouest qui serpente à travers le désert, rends-toi au **Chapitre 24**.

(*) *Le cratère de Darwaza est une cavité enflammée de 70 mètres de diamètre, située dans le désert du Karakoum, au Turkménistan. Il brûle continuellement depuis les années 1980, en raison d'une combustion de gaz naturel.*

— — — — —

Chapitre 2

L'aventure continue !

Tu as de la chance : tu as esquivé l'attaque du serpent. Mais il se relève et te poursuit. Tu t'enfuis. Après dix minutes de course folle, tu l'as enfin semé.

La soif continue plus que jamais à t'assécher la gorge, il est donc urgent d'atteindre le campement. Tu dévales la colline aussi rapidement que possible, et tu retournes vers la porte de l'enfer. Arrivé à la croisée des chemins, tu t'engages enfin sur le chemin de l'ouest. Rends-toi au **Chapitre 24** pour poursuivre l'aventure.

— — — — —

Chapitre 3

La fontaine du désert

Déterminé à explorer cette piste à fond, tu suis donc les traces laissées par les chameaux. Tout en avançant, tu te surprends à compter les crottins... 1, 2, 3,… 18, 19, 20... 34, 35... 100, 101... 204, 205… Tu te demandes où tout cela va te mener. Tu commences à avoir des absences (tu ne peux t'empêcher de te demander si le manque d'eau en est la cause…), mais tu continues à marcher quand, soudain, tu aperçois au loin une fontaine d'eau. Tu n'en crois pas tes yeux ! Serait-ce une hallucination ? Que décides-tu de faire ?

Si tu veux aller t'abreuver à la fontaine, rends-toi au **Chapitre 30**.

Si tu as un mauvais pressentiment, il est encore temps de faire demi-tour et d'emprunter le chemin du nord (rends-toi alors au **Chapitre 10**) ou le chemin de l'ouest (rends-toi alors au **Chapitre 24**).

— — — — —

Chapitre 4

Le désert infini

Le chien n'a pas aboyé, ce qui te permet de t'enfuir. Tu te demandes d'ailleurs bien pourquoi ! N'aurait-il pas mieux valu faire la connaissance de ce groupe d'enfants ? C'est sans doute à cause de la soif qui te tiraille désormais, que tu ne parviens plus à réfléchir correctement et que tu as pris la décision saugrenue de t'enfoncer plus encore dans le désert.

Après des heures de marche sous la chaleur, sans eau, tu t'évanouis sur le sable chaud. Tu ne reviendras jamais à toi. Ton dernier souvenir sera celui de la chaleur du sable brûlant contre ta peau. Tu l'as compris : l'aventure est finie pour toi. Mais tu peux la recommencer au **Chapitre 1** si tu trouves en toi suffisamment de courage.

— — — — —

Chapitre 5

Pétaochnok !

Tu rends le vieux parchemin à l'enfant-chef. Tu lui dis que, selon toi, il faut se rendre en ce lieu pour espérer trouver le doyen. Hélas, tu n'es pas parvenu à résoudre l'énigme du dragon et, bien que tout sera mis en oeuvre pour retrouver cette personne, vous n'en trouverez aucune qui n'ait jamais entendu parler de grotte au trésor. Tu pesteras pendant quelques années contre le ministère de l'Education nationale qui n'a pas cru bon d'inclure la géographie du Turkménistan dans les programmes de l'école élémentaire, puis tu te feras une raison…

Les enfants sauvages se rendront bien compte qu'ils n'ont pas choisi le génie dont ils rêvaient. Mais ils trouveront en toi un bon camarade et tu finiras ta vie avec eux dans le désert, sans avoir jamais pu refaire un câlin ou dire adieu à tes parents. A chacun sa destinée…

Tu l'as compris : tu as failli à ta mission. Ton aventure se termine donc ici. Mais tu peux la recommencer au **Chapitre 1** si tu trouves en toi suffisamment de courage. N'hésite pas, avant cela, à bien étudier la carte du Turkménistan qui se trouve au début de l'histoire pour ne pas commettre la même erreur…

— — — — —

Chapitre 6

Akal-Tekhé…

Après t'avoir patiemment écouté, l'enfant-chef te regarde d'une telle manière qu'il semble s'interroger intérieurement, comme s'il doutait d'avoir choisi le bon sauveur. Il n'a manifestement rien compris à ce que tu viens de lui suggérer.

Malheureusement, dans la suite de ton séjour dans le désert, tu commettras d'autres erreurs de langue de ce type, qui rendront parfois tes propos incohérents ou incompréhensibles pour les enfants sauvages : bien que tu comprennes très bien le turkmène, ta manière de t'exprimer est finalement trop mauvaise pour mener à bien cette mission. Et c'est bien ce que concluront tes ravisseurs qui, peu à peu, ne te consulteront plus. Tu n'es certes pas le génie dont ils rêvaient, mais ils trouveront en toi un bon camarade et tu finiras ta vie avec eux dans le désert de Karakoum, sans avoir jamais pu refaire un câlin ou dire adieu à tes parents. A chacun sa destinée…

Tu l'as compris : ton aventure se termine donc ici. Mais tu peux la recommencer au **Chapitre 1** si tu trouves en toi suffisamment de courage.

— — — — —

Chapitre 7

Un mystérieux vagabond !

Vous avez désormais quitté le campement. Murat et toi avez pris la tête du convoi. Les Akhal-Teké alternent entre la marche et le trot, selon l'état des pistes que vous empruntez. Des douleurs à ton fessier apparaissent rapidement et tu te demandes comment tu vas pouvoir chevaucher toute une demi-journée !

Après deux heures de trajet, vous faites une première pause, essentiellement pour alléger votre tenue vestimentaire et pour vous réhydrater : le soleil est maintenant haut dans le ciel et la chaleur se fait bien sentir dans le désert de Karakoum. Autour de vous, à perte de vue, il n'y a rien d'autre que du sable, de la poussière et quelques plantes qui poussent comme elles peuvent. Rien. Rien sauf… Tu te frottes les yeux car ce que tu crois apercevoir te semble absolument improbable. Pourtant, un drôle de personnage, seul, est bien en train de marcher dans votre direction. Au fur et à mesure qu'il approche, les enfants du désert et toi-même constatez qu'il avance péniblement à l'aide d'une canne. Il porte une grande barbe grise et de vieux vêtements qui ont perdu leurs couleurs depuis longtemps.

Mais qui est cet homme et que fait-il seul au milieu du désert ? Si tu souhaites attendre qu'il vous rejoigne pour en savoir plus, rends-toi au **Chapitre 33**.

Si, au contraire, tu souhaites ne pas perdre de temps et reprendre rapidement la direction de Yerbent, rends-toi au **Chapitre 20**.

— — — — —

Chapitre 8

Un doyen usé par la vie dans le désert

« Le doyen est là ! Réveille-toi, petit héros d'Achgabat ! »

Quand tu ouvres les yeux, la première image qui s'offre à toi est le visage de Darina qui te sourit. Quel doux réveil, penses-tu !

Combien de temps as-tu dormi ? Une heure ? Deux heures ? Tu attrapes la gourde d'eau que te propose la lieutenante, en bois quelques gorgées et reprends rapidement tes esprits. A quelques mètres devant toi, Murat et Aylar aident un vieillard à descendre du siège passager d'un pick-up ; son chauffeur, lui, bascule son siège en arrière pour se mettre en position allongée.

Timour t'invite à te lever pour laisser ta place au doyen. Il te tend la main et t'aide à te remettre sur tes jambes. Bien que tes fesses soient encore douloureuses, tu mesures les bienfaits de cette sieste, car tu te sens vraiment reposé.

Une fois le vieil homme installé contre le tronc de l'arbuste, les enfants lui offrent des dattes et de l'eau. Pendant qu'il se sustente avec lenteur (le simple fait de lever la main à sa bouche semble lui demander une grande concentration et lui coûter beaucoup d'énergie), Murat lui explique la raison pour laquelle vous êtes venus à sa rencontre. Alors que tu l'écoutes relater la légende d'Azhdarha, puis la supposée énigme du dragon, tu peines à garder confiance face à cette histoire à dormir debout. Murat en arrive enfin à te présenter et termine son propos par ces mots :

« Et d'après notre ami, vous êtes la personne qui connaît la localisation de la grotte ».

Les quatre enfants te lancent en même temps un regard plein d'admiration, alors que les yeux délavés du vieillard semblent, eux, ne rien regarder du tout. Il a l'air tellement âgé que tu te demandes s'il a bien compris ce que lui a raconté Murat. Ne voulant pas décevoir tes jeunes ravisseurs qui t'observent toujours avec insistance, tu prends à ton tour la parole :

« Cher monsieur, je vous remercie d'avoir accepté de venir à notre rencontre. Voyez-vous, la grotte d'Azhdarha représente un espoir important pour ces enfants.

Nous avons toutes les raisons de penser que vous connaissez sa localisation. Accepteriez-vous de nous la donner ? »

Tu te rends comptes que, depuis sa descente du pick-up, le vieil homme n'a toujours pas prononcé le moindre mot. Bien qu'il ait levé les yeux vers toi lorsque tu t'es adressé à lui, il ne te répond pas. Son silence devient très embarrassant.

Si tu as acquis au cours de cette aventure un ***stylo dont l'encre est invisible***, rends-toi au **Chapitre 11**.

Si tu as acquis au cours de cette aventure un ***sablier miniature***, rends-toi au **Chapitre 34**.

Sinon, rends-toi au **Chapitre 28**.

— — — — —

Chapitre 9

Sésame, ouvre-toi !

L'instant d'après, vos quatre Akhal-Teké sont lancés au grand galop, à la suite du pick-up du doyen qui file à travers le désert. Tu ressens une excitation folle, car tu commences sérieusement à croire que cette grotte au trésor existe vraiment !

Le véhicule du doyen s'arrête après quelques minutes à côté d'une petite colline. Alors que vos chevaux arrivent à sa hauteur, le vieil homme baisse la vitre de sa portière, pointe son index vers un arbuste se trouvant sur cette colline, puis vous annonce solennellement :

« L'entrée de la grotte d'Azhdarha est juste derrière ce petit arbre. Je n'y suis jamais entré, personne n'y est jamais entré depuis la disparition des dragons. Mais réfléchissez-y à deux fois avant de vous y aventurer : le trésor est gardé par une énigme magique et, si vous ne la résolvez pas, vous y laisserez votre vie. »

A ces mots, un silence pesant s'installe durant quelques secondes. Mais le doyen de Yerbent le rompt rapidement en te tendant la main ; il te dit, un sourire en coin :

« Noble étranger, je crois que nous sommes quitte désormais. Au revoir et bonne chance dans ta quête. »

Alors que tu lui serres la main, tu ne peux t'empêcher de repenser au vagabond rencontré en milieu de matinée. Etaient-ce leur apparence générale, les mots qui sortaient de leur bouche, ou encore leurs curieux pouvoirs ? Quoiqu'il en soit, tu as la

vague sensation que ces deux hommes ne font qu'un… Et le clin d'oeil que te lance le doyen juste avant que son pick-up ne s'éloigne confirme ton impression !

Cela dit, le temps n'est pas à la rêverie. D'ailleurs, les enfants du désert ont déjà lancé leurs montures vers l'arbuste et vous l'atteignez bien vite. Descendus de cheval, vous constatez qu'une cavité se trouve bien cachée derrière : aussi incroyable que cela puisse paraître, vous avez trouvé… la grotte d'Azhdarha !

Porté par la curiosité, tu y pénètres en premier mais, à ta surprise, tes compagnons n'emboîtent pas ton pas. Alors que tu ressors de la grotte, Murat, l'air un peu gêné, te précise que ses lieutenants et lui-même vont garder les chevaux pendant que tu vas résoudre l'énigme magique. Un peu déçu par leur manque d'esprit d'équipe, tu retournes seul dans la grotte : après tout, n'es-tu pas le héros de cette histoire ?

Alors que tu t'enfonces dans la roche, la magie des lieux ne fait aucun doute pour toi car, si la luminosité baisse peu à peu, tu ne te retrouves jamais dans l'obscurité totale. Tu es par ailleurs rassuré car tu craignais en ton for intérieur que la grotte ne soit protégée par des bêtes monstrueuses… Mais tu ne croises pas même une chauve-souris avant d'arriver devant une énorme porte, sans serrure ni poignée ; tu peux y lire cette inscription : *« J'entre toujours la première et je sors toujours la dernière ; crie mon nom ! »*.

Face à cette devinette, les mots du vagabond-doyen reviennent immédiatement à ton esprit : *« Mais réfléchissez-y à deux fois »*… *« Le trésor est gardé par une énigme magique et, si vous ne la résolvez pas, vous y laisserez votre vie »*… Dans un premier temps, la peur de mourir te commande de sortir au plus vite de ce tombeau ! Mais, juste après, l'image de ta famille prend toute la place dans ton esprit. Les larmes viennent embuer tes yeux et tu te résous à tenter ta chance : tu ne vas tout de même pas craquer si près du but !

Prend ta feuille et ton crayon !

Notes-y le nom que tu vas crier pour résoudre l'énigme, et rends-toi au **Chapitre 21**.

— — — — —

Chapitre 10

Sur le chemin menant aux collines

Te voilà donc en route vers le nord, en direction de petites collines. Le ciel est maintenant bien clair et la température très douce. Tu ne souffres pas encore trop de la soif même si tu ne refuserais pas un chocolat au lait, comme celui d'hier matin.

Après de longues minutes de marche, tu atteins enfin les premières pentes. Alors que tu commences l'ascension, perdu dans tes pensées, tu te trouves soudainement nez à nez avec un scorpion. Nul doute, il a déjà lancé son attaque ! Il te faut donc tenter ta chance !

Lance ton dé !

Si tu obtiens 1, 2 ou 3, rends-toi au **Chapitre 22**.
Si tu obtiens 4, 5 ou 6, rends-toi au **Chapitre 13**.

— — — — —

Chapitre 11

Le stylo à l'encre invisible

La situation te mettant terriblement mal à l'aise, tu mets machinalement tes mains dans tes poches. Tes doigts entrent alors en contact avec le présent du vagabond… Et si le destin ne l'avait pas placé en ta possession sans raison ?

Sans savoir pourquoi, tu sors le stylo de ta poche et, après une brève hésitation, tu le tends au vieillard, qui éclate aussitôt de rire. Ce n'était pas la réaction que tu espérais mais, à ta grande surprise, il saisit l'objet tendu. Sans cesser de rire, il tire un vieux papier de ses vêtements et y inscrit quelque chose avec le stylo à encre invisible. Il plie alors le papier en quatre, le donne à Murat, te rend le stylo en pouffant, puis entreprend de se lever avec difficultés. Son chauffeur ayant observé la scène relève son siège, sort du pick-up pour venir en aide au vieil homme et le raccompagne dans le véhicule. Au moment où le moteur démarre, le fou rire du doyen n'a toujours pas cessé. Murat, ses lieutenants et toi-même les regardez s'éloigner.

Tu te tournes vers Murat au moment où il déplie le papier du vieillard. L'encre du stylo étant invisible, aucune écriture n'y apparaît ! Tu te dis alors que tu aurais peut-être dû choisir l'autre objet… En effet, suite à cet événement, vos recherches s'avéreront vaines. Si près du but, vous ne trouverez jamais la grotte au trésor. Les enfants du désert ne t'en tiendront pas rigueur : au contraire, tu n'es certes pas le génie dont ils rêvaient, mais ils trouveront en toi un bon camarade et tu finiras ta vie avec eux dans le désert de Karakoum, sans avoir jamais pu refaire un câlin ou dire adieu à tes parents. A chacun sa destinée…

Tu l'as compris : ton aventure se termine donc ici. Mais tu peux la recommencer au **Chapitre 1** si tu trouves en toi suffisamment de courage.

— — — — —

Chapitre 12

Le chien donne l'alerte !

Tu n'avais jamais entendu un alabai aboyer aussi fort. Cela a pour effet de réveiller instantanément tous les enfants ; des dizaines d'yeux sont alors pointés dans ta direction ! Comme tu es un enfant poli, tu lances un « bonjour » timide. Mais ils ne te répondent pas, ce qui t'inquiète beaucoup.

Mille et une questions se bousculent dans ta tête à la vitesse de l'éclair. Que font ces enfants ici ? Que pensent-ils en te regardant sans rien dire ? Et que va faire ce chien menaçant ?

Sans te demander ton avis, tes jambes se mettent à courir mais l'alabai te rattrape aisément et te bloque près de la camionnette. Quelque chose de lourd et dur te tombe alors sur la tête avec force, avant d'atteindre le sol. Il s'agit d'une bouteille de cinq litres d'eau, pleine, qu'un étrange adulte, sorti de nulle part, semble t'avoir lancée. Mais quelle était son intention : te proposer maladroitement à boire, ou t'assommer bel et bien ? Quoiqu'il en soit, tu perds connaissance et t'évanouis sur le sol, sans avoir le temps d'en boire une gorgée.

Rends-toi au **Chapitre 31**.

— — — — —

Chapitre 13

La piqûre du scorpion

Tu essaies d'esquiver l'attaque du scorpion mais tu n'y parviens pas : il t'a piqué à la cheville. Outre la douleur vive, il te semble percevoir la diffusion de son venin dans tes veines. Hélas, tu as bien reconnu ton agresseur (tu l'avais déjà rencontré dans ton manuel de sciences) : il s'agit d'un *Scorpion à queue épaisse* ou, de son petit nom scientifique, un *Leiurus quinquestriatus*. Tu comprends que tu vas bientôt mourir, sans jamais connaître les raisons qui t'ont conduit dans le désert de Karakoum…

Ton aventure se termine donc ici. Mais tu peux la recommencer au **Chapitre 1** si tu trouves en toi suffisamment de courage.

— — — — —

Chapitre 14

En route pour Yerbent !

En ce samedi matin, tu sens une vague de froid circuler dans ta chambre… Encore ce maudit cauchemar ? Tu te réveilles en sursaut, seul dans la yourte dans laquelle tu t'es couché hier, après la fête. Tu te grattes le visage qui te démange et, sous tes doigts, tu sens des petits boutons. Décidément, dormir dans le désert ne te réussit pas ! Tu rassembles peu à peu tes souvenirs et la réalité te rattrape bien vite : « Aujourd'hui, nous allons partir à cheval dans la direction de Yerbent ! », te dis-tu, comme pour te convaincre. Si on t'avait prédit ce destin il y a deux jours, tu ne l'aurais jamais cru…

Tu enfiles tes vêtements de l'avant-veille en te pinçant le nez : une bonne douche ne te ferait pas de mal, mais tu le sais, ce ne sera pas pour ce matin ! Tu oses jeter un oeil en dehors de la yourte (le froid te saisit immédiatement) et tu constates qu'il fait encore nuit. Cependant, tu perçois des sons étouffés en provenance de la yourte principale : manifestement, on y prépare l'excursion. Quelques instants plus tard, l'enfant-chef te rejoint avec des vêtements chauds, une gourde d'eau chaude et… encore des dattes !

Ton petit déjeuner englouti et les habits prêtés enfilés, vous sortez tous deux à l'extérieur alors que le jour commence à se lever. Vous vous dirigez alors vers la

yourte principale devant laquelle vous attendent quatre chevaux sellés et trois enfants. L'enfant-chef t'annonce en chemin :

« Aylar, Timour et Darina sont mes trois lieutenants, ils vont nous accompagner! Tu verras, ce sont de très bons cavaliers et des amis loyaux. Quant à toi, tu monteras avec moi : je ne suis pas certain que tu saches faire du cheval… »

Si le soleil avait été plus haut dans le ciel, ton ravisseur aurait vu que tu as un peu rougi : tu n'es en effet pas capable de contrôler une telle monture.

« Mais je me rends compte que je ne me suis pas encore présenté à toi, ajoute-t-il. Je connais ton prénom, il est donc normal que tu connaisses le mien également. Je m'appelle Murat.

- Enchanté, Murat, lui réponds-tu en lui tendant la main, qu'il saisit chaleureusement. Allons donc chercher ce doyen !

- Nous devrions arriver à Yerbent à la mi-journée. Grâce à ton aide, je suis certain que nous le trouverons. »

Rends-toi au **Chapitre 7**.

— — — — —

Chapitre 15

Direction Achgabat !

Tu t'es engagé sur le chemin qui part vers le sud et, donc, vers Achgabat. Le jour se levant, la température augmente peu à peu, ce qui rend ta marche agréable. Cela dit, tu t'inquiètes tout de même car tu sais qu'il fera sans doute très chaud dans quelques heures.

Soudain, alors que tu étais perdu dans tes pensées, tu tombes nez à nez avec un cobra Oxus, qui siffle en tirant sa langue dans ta direction. Son attitude est sans équivoque pour toi : il va être très agressif (tu as en effet lu dans une encyclopédie sur les serpents que, lorsqu'un cobra Oxus se dresse ainsi, c'est pour attaquer sa proie ; et ici la proie, c'est toi !). Il te faut donc tenter ta chance !

Lance ton dé !

Si tu obtiens 3, 4 ou 5, rends-toi au **Chapitre 29**.
Si tu obtiens 1, 2 ou 6, rends-toi au **Chapitre 17**.

— — — — —

Chapitre 16

Sésame s'effondre sur toi…

A peine as-tu crié ton mot que tu comprends n'avoir pas choisi le bon : des vibrations se font immédiatement sentir sous tes pieds, et déjà des morceaux de roches se détachent du plafond et s'écrasent tout autour de toi. Tu fais vite demi-tour pour essayer de te diriger vers la sortie, mais la magie qui offrait une certaine luminosité à l'intérieur de la grotte se dissipe soudainement, comme si quelqu'un avait appuyé sur un interrupteur maudit. C'est donc dans une obscurité totale que la colline s'effondre sur toi. Au moins, tu n'auras pas souffert…

Tu l'as compris : ton aventure se termine donc dans la grotte d'Azhdarha, tout près du trésor. Quel coup dur ! Tu peux évidemment recommencer l'expérience si tu trouves en toi suffisamment de courage. Rends-toi alors au **Chapitre 1**.

— — — — —

Chapitre 17

La piste des chameaux

Quelle esquive ! Tu te demandes où tu as trouvé les ressources pour éviter l'attaque du serpent, toi qui n'avais encore jamais été confronté à cette situation. Mais ton surprenant déhanchement a suffi, et tu peux désormais t'éloigner à toute vitesse du dangereux animal.

Après 300 mètres de course folle sous le soleil, tu t'arrêtes et reprends ton souffle. Après cet effort, tu boirais bien quelques gorgées dans ta gourde ; mais elle est à Achgabat, dans ta salle de classe… Et tu mourrais d'envie de prendre ton petit déjeuner, comme la veille. Tu penses au bon jus d'orange pressé chaque jour par maman ; et à la bonne omelette que papa t'avait préparée hier matin. La tristesse t'envahit, mais tu t'interdis de pleurer pour ne pas trop te déshydrater.

Après avoir marché durant plusieurs minutes qui te paraissent des heures, tu aperçois une piste marquée par du crottin et des traces de sabots ; ils doivent provenir d'une quarantaine de chameaux. Les hommes qui les accompagnent pourraient-ils te venir en aide ? Ou vaudrait-il mieux au contraire les éviter ?

Si tu choisis de suivre cette piste, rends-toi au **Chapitre 3**.

Si tu préfères faire demi-tour, rends-toi au **Chapitre 10** pour prendre le chemin du nord ou au **Chapitre 24** pour emprunter celui de l'ouest.

— — — — —

Chapitre 18

L'énigme du dragon !

Après t'avoir permis de faire un brin de toilette, puis d'assouvir ta faim et ta soif (avec encore des dattes et de l'eau…), les enfants du désert t'ont accompagné dans une petite yourte afin que tu puisses t'y reposer. Tu y as passé seul l'après-midi, que tu as presque entièrement consacré à penser aux membres de ta famille et à tes amis de l'école, qui doivent être morts d'inquiétude… En ce vendredi, tu t'es aussi demandé ce que tes camarades de classe faisaient durant la séance hebdomadaire d'arts. Apprenaient-ils un nouveau tour de magie ? Ou commençaient-ils à réfléchir à la manière de traiter le nouveau thème de *La Grande Lessive* ?

Alors que le soleil commence à descendre vers l'horizon, l'enfant-chef te rejoint dans ta yourte. Sans même prendre de tes nouvelles, il te tend un vieux morceau de tissu en souriant et dit simplement :

« L'énigme d'Azhdarha ! »

Tu réalises alors que les enfants croient fermement en l'existence de cette grotte au trésor, et qu'ils comptent vraiment sur toi pour les aider à la trouver. L'envie de revoir rapidement tes parents t'interdit de penser à l'absurdité de la situation ; tu saisis donc le morceau de tissu, qui s'avère en fait être un parchemin ancien. Il te faut plisser les yeux pour déchiffrer ce qui y est inscrit et tu lis à voix haute :

« Seul le doyen de la ville se trouvant entre Darwaza et Bokurdak connaît la localisation de la grotte. »

L'enfant-chef te transperce de ses yeux brillants. Il ne semble pas douter que tu seras capable de lui annoncer fièrement le lieu évoqué par cette énigme.

Prend ta feuille et ton crayon !

Notes-y le nom de l'endroit où tu espères trouver ce « doyen », et rends-toi au **Chapitre 25**.

— — — — —

Chapitre 19

Les majestueux Akhal-Teké

« Ne pourrions-nous pas nous rendre à Yerbent à cheval ? Saurais-tu où trouver des Akhal-Teké ? »

A ces mots, le regard de l'enfant-chef s'illumine d'une lueur que tu n'avais encore pas observée chez lui. Il hoche doucement la tête et te fait signe de le suivre. Vous vous dirigez alors vers le troupeau de dromadaires, face au soleil couchant qui vous éblouit. Deux minutes plus tard, vous entrez dans leur enclos. Tu suis patiemment ton guide qui déambule entre les animaux, tout en te demandant, inquiet, s'il a bien compris ce que tu viens de lui dire. Cette pensée t'absorbe tellement que tu te laisses surprendre par l'apparition soudaine de la silhouette d'un dromadaire… sans bosse ! Puis d'une seconde, d'une troisième, et même d'une quatrième ! Tu n'en crois pas tes yeux : quatre superbes chevaux se dressent devant toi, paisibles et magnifiques, au milieu des camélidés. Tu ne résistes pas à la tentation d'aller caresser ces splendides Akhal-Teké (*). Après t'avoir laissé profiter de cet instant magique, l'enfant-chef te pose la main sur l'épaule et t'annonce calmement :

« Nous partirons à la recherche du doyen demain à l'aube ! Mais maintenant, allons diner et faire la fête ! ».

(*) *L'Akhal-Teké est une race de chevaux originaire du Turkménistan, connue pour son endurance, sa rapidité et son élégance. Ces chevaux sont souvent utilisés pour les courses et les compétitions équestres. Leur robe métallique distinctive les rend particulièrement reconnaissables.*

Vous retournez vers la yourte principale. Là, les enfants, ainsi que le seul adulte de ce drôle de groupe, vous accueillent dans une délicieuse odeur de plats turkmènes typiques : ils ont en effet cuisiné pour la soirée des mantys (des sortes de raviolis farcis de viande et d'oignon) et du plov (un plat à base de riz, de carottes et d'agneau). « Enfin un vrai repas ! », ne peux-tu t'empêcher de penser. Sans chercher à comprendre comment tes hôtes sont parvenus à rassembler les ingrédients nécessaires pour préparer ce festin, tu t'installes avec une telle rapidité pour manger que tu déclenches des rires amusés et bienveillants.

A ta grande surprise, et malgré le contexte, la soirée qui suivra restera le meilleur souvenir que tu garderas de cette aventure. L'excellent moment passé avec cette joyeuse bande t'aura même fait un peu oublier l'inquiétude de tes proches. Il

faut dire que, malgré les incroyables événements que tu as vécus ce vendredi, les choses avançaient bon train et il te paraissait raisonnable d'espérer pouvoir rentrer chez toi avant la fin du weekend.

Rends-toi au **Chapitre 14**.

— — — — —

Chapitre 20

Yerbent, nous voilà ! Doyen y es-tu ?

Alors que les quatre enfants et toi-même avez repris votre route vers Yerbent, le vagabond du désert hante ton esprit durant de longues minutes, même après qu'il ait complètement disparu de votre champ de vision. Tu ne peux t'empêcher de te demander si tu as bien agi à son sujet. Cet homme était-il complètement fou ? Ou était-ce un sorcier aux pouvoirs surnaturels ?

Ce sont les douleurs que tu ressens dans ton fessier qui réussissent à te faire penser à autre chose. Tu maudis désormais l'oncle de Murat et son oubli de faire le plein : il aurait été tellement plus pratique de voyager en camionnette ! Mais, bien que le trajet dans ces conditions soit long et pénible, tu te dis que chaque mètre qui vous rapproche de Yerbent, te rapproche également d'Achgabat, et donc de ta famille. Cela te réconforte beaucoup !

Vous finissez enfin par atteindre la périphérie de Yerbent. Murat ayant perçu ta fatigue, il décide de s'arrêter à l'ombre d'un petit arbre et d'envoyer Aylar, Timour et Darina à la recherche du doyen. Après s'être désaltérés et avoir donné à boire aux chevaux, les trois lieutenants partent au galop en direction de la petite ville. Mais où vont-ils chercher toute leur énergie ? Murat sort des dattes d'une sacoche et t'en propose ; tu ne parviendras à en manger que trois ou quatre avant de t'assoupir contre le tronc de l'arbuste.

Rends-toi au Chapitre 8.

— — — — —

Chapitre 21

Suspense…

Si tu as inscrit « Clef » sur ta feuille, rends-toi au **Chapitre 35**.
Si tu as écrit autre chose sur ta feuille, rends-toi au **Chapitre 16**.

— — — — —

Chapitre 22

L'ascension de la colline

Tu n'en reviens pas : tu es parvenu à esquiver l'attaque du scorpion ! Mais cet événement te confirme que ta vie ne tient qu'à un fil dans ce désert.

Hanté par cette réalité, tu presses le pas. Un dénivelé d'environ 500 mètres se dresse devant toi ! Comme tu veux rentrer chez toi, que tes parents et tes amis te manquent déjà, tu trouves la force pour grimper énergiquement. Au fur et à mesure que tu gagnes de la hauteur, la faim et la soif commencent cette fois à se faire sérieusement sentir, mais tu essaies de ne pas trop y penser.

Tu finis par atteindre le sommet de la colline. De là, tu as une vue panoramique sur les environs. Tu aperçois nettement la porte de l'enfer, ce trou béant dans le désert, ainsi que les trois chemins qui s'offraient à toi quand tu t'es réveillé ce matin. Au loin, sur le chemin de l'ouest, tu distingues même ce qui semble être un campement avec des tentes, une camionnette et des dromadaires… Comme c'est le seul signe de vie alentour, tu te résous à t'y rendre.

Hélas, en redescendant de la colline, tu tombes nez à nez avec un cobra Oxus, qui siffle en tirant sa langue dans ta direction.

Si tu as déjà eu affaire à ce type de serpent au cours de cette aventure, tu as acquis suffisamment d'expérience pour éviter une nouvelle confrontation. Tu le contournes donc et redescends la colline jusqu'à la croisée des chemins. Rends-toi au **Chapitre 24** pour poursuivre l'aventure.

En revanche, si c'est la première fois que tu rencontres un serpent, il te faut tenter ta chance, car son attitude est sans équivoque : il va être très agressif (tu as en

effet lu dans une encyclopédie sur les serpents que, lorsqu'un cobra Oxus se dresse, c'est pour attaquer sa proie).

Lance ton dé !
Si tu obtiens 1, 2 ou 3, rends-toi au **Chapitre 29**.
Si tu obtiens 4, 5 ou 6, rends-toi au **Chapitre 2**.

— — — — —

Chapitre 23
Yerbent !

Tu rends le vieux parchemin à l'enfant-chef. Tu lui dis que, selon toi, Yerbent est la seule véritable localité se situant entre Darwaza et Bokurdak. Tu ajoutes qu'elle se trouve à une centaine de kilomètres dans la direction du sud (et donc d'Achgabat), et qu'il devrait être possible de l'atteindre en camionnette en moins de deux heures.

D'abord excité par tes propos (décidément, tu te débrouilles mieux que tu ne l'imaginais en turkmène), l'enfant-chef semble ensuite plongé en pleine confusion. Il t'annonce alors, manifestement gêné :

« Tu sais, mon oncle… Comment te dire ? Il ne brille pas particulièrement par son intelligence, tu l'as sans doute remarqué. On ne peut pas vraiment compter sur lui. En fait, je me suis endormi hier durant le voyage retour, après t'avoir enlevé. Et j'ai constaté ce matin qu'il avait encore oublié… de faire le plein d'essence. Bref, pour faire court, la camionnette est inutilisable. Cela nous arrive tellement souvent ! ».

Il éclate alors d'un rire franc et quitte la yourte, te laissant seul avec cette nouvelle pour le moins inquiétante.

« Et pour lui, cette situation est donc… drôle !?! », penses-tu, abasourdi.

Où trouver de l'essence en plein désert ? Comment aller à Yerbent ? C'est en se posant ces questions que tu te décides à aller prendre un peu l'air. Tu sors alors de la yourte et tu aperçois, dans le soleil couchant, des enfants qui vaquent à leurs occupations. Le diner va manifestement être servi bientôt car certains semblent apporter de l'eau dans la yourte principale, alors que d'autres transportent des sacs qui contiennent sans doute de la nourriture (Tu espères, cette fois, que tu auras autre chose que des dattes à te mettre sous la dent).

Tu distingues aussi à contre-jour, dans la pénombre naissante, les dromadaires du campement. Pourquoi ne pas les utiliser pour aller à Yerbent ? Cette hypothèse te

désespère plus encore, car tu te dis que le voyage prendrait plusieurs jours. Il te vient alors une idée que tu juges réalisable : le Turkménistan n'est-il pas réputé pour ses chevaux si rapides et si endurants ? Et si l'enfant-chef savait où en trouver ?

Tu l'aperçois justement alors qu'il est en pleine discussion avec des membres de sa bande ; tu le rejoins donc d'un pas vif. Une fois devant lui, tu lui exposes ton idée, en étant bien attentif à prononcer correctement le nom des chevaux turkmènes pour qu'il te comprenne bien. Ce n'est pas le moment de se tromper !

Si tu veux prononcer ce nom « Akal-Teké », rends-toi au **Chapitre 32**.
Si tu veux prononcer ce nom « Akal-Tekhé », rends-toi au **Chapitre 6**.
Si tu veux prononcer ce nom « Akhal-Teké », rends-toi au **Chapitre 19**.
Si tu veux prononcer ce nom « Akhal-Tekhé », rends-toi au **Chapitre 26**.

— — — — —

Chapitre 24
Le chemin du désert

Te voilà sur un sentier filant vers l'ouest, en plein désert. Le soleil est maintenant assez haut dans le ciel et il fait déjà bien chaud. Il devient vital de trouver de l'eau et, si possible, de la nourriture !

Après une bonne heure de marche, tu atteins enfin un endroit encourageant : un campement avec des dromadaires, des yourtes (dont une est immense) et une vieille camionnette. C'est peut-être ta chance ! Tu hésites, mais tu décides de t'approcher du camp, en te cachant derrière la camionnette. Pas un bruit ! Tu te diriges donc prudemment vers la plus grande yourte et tu risques un coup d'oeil à l'intérieur : tu découvres ahuri qu'elle est pleine d'enfants endormis les uns sur les autres ! Tu essaies de les compter : ils sont au moins 50 ! Mais ils ne sont pas seuls : ton audace a réveillé un alabai **(*)** qui leur sert sans doute de chien de garde.

Lance ton dé !

Si tu obtiens 2, 4 ou 6, le chien aboie. Rends-toi au **Chapitre 12**.
Si tu obtiens 1, 3 ou 5, le chien n'aboie pas. Rends-toi au **Chapitre 4**.

(*) *L'alabai (ou Berger d'Asie Centrale) est une race ancienne originaire du Turkménistan. Chien de grande taille, robuste et puissant, il est réputé pour son courage, sa loyauté et son instinct protecteur.*

Chapitre 25
Suspense…

Si tu as inscrit « Yerbent » sur ta feuille, rends-toi au **Chapitre 23**.
Si tu as écrit autre chose sur ta feuille, rends-toi au **Chapitre 5**.

— — — — —

Chapitre 26
Akhal-Tekhé…

Après t'avoir patiemment écouté, l'enfant-chef te regarde d'une telle manière qu'il semble s'interroger intérieurement, comme s'il doutait d'avoir choisi le bon sauveur. Il n'a manifestement rien compris à ce que tu viens de lui suggérer.

Malheureusement, dans la suite de ton séjour dans le désert, tu commettras d'autres erreurs de langue de ce type, qui rendront parfois tes propos incohérents ou incompréhensibles pour les enfants sauvages : bien que tu comprennes très bien le turkmène, ta manière de t'exprimer est finalement trop mauvaise pour mener à bien cette mission. Et c'est bien ce que concluront tes ravisseurs qui, peu à peu, ne te consulteront plus. Tu n'es certes pas le génie dont ils rêvaient, mais ils trouveront en toi un bon camarade et tu finiras ta vie avec eux dans le désert de Karakoum, sans avoir jamais pu refaire un câlin ou dire adieu à tes parents. A chacun sa destinée…

Tu l'as compris : ton aventure se termine donc ici. Mais tu peux la recommencer au **Chapitre 1** si tu trouves en toi suffisamment de courage.

— — — — —

Chapitre 27
Un cadeau magique ?

L'eau vous manquera peut-être plus tard, mais tu n'es pas capable d'abandonner ce vieil homme dans le désert, sans les deux litres qu'il vous réclame. Tu insistes donc auprès des enfants du désert pour qu'ils acceptent de les lui remettre. Et comme ils ne peuvent rien te refuser, il suffit d'un geste de Murat pour qu'Aylar et Timour s'exécutent : chacun d'eux se saisit d'une gourde pleine dans une sacoche installée sur le dos de leur Akhal-Teké, et vient la déposer aux pieds du vagabond.

A cet instant, un sourire en coin apparaît sur le visage du vieillard, ce qui lui donne un air de magicien. Il s'agenouille devant vous et s'adresse à toi, en plantant son regard dans le tien :

« Noble étranger, ton coeur est bon et tes valeurs sont pleines d'humanisme. Tu m'offres de l'eau alors même que tes amis et toi en aurez besoin dans les heures à venir. Ce geste t'honore et je veux te remercier. »

Le curieux personnage sort alors d'une poche deux objets, plus surprenants l'un que l'autre. Au moment où il reprend la parole, il ne te paraît plus aussi vieux, ni aussi fatigué…

« J'ai en ma possession deux objets hors du commun : un ***sablier miniature*** et un ***stylo dont l'encre est invisible***. Je n'ai jamais vraiment compris leur utilité, mais je suis certain qu'ils ont des propriétés, disons, magiques… S'il-te-plait, choisis-en un en guise de remerciement. »

Par respect pour lui, alors qu'il tend vers toi les deux objets, tu te décides à en choisir un.

Prend ta feuille et ton crayon !
Notes-y le nom de l'objet que tu décides d'accepter :
le ***sablier miniature*** ou le ***stylo dont l'encre est invisible***.

Le vagabond se relève avec une étonnante facilité, t'offre l'objet choisi et t'annonce que vous êtes désormais quitte. Il range le second objet dans sa poche, saisit les deux gourdes d'une main, et sa canne de l'autre. Il vous fait un geste de la tête pour vous saluer, t'offre un sourire, et reprend sa route sans plus se retourner. Alors qu'il s'éloigne de vous, tu constates qu'il n'utilise plus sa canne pour marcher… Quel drôle de personnage, te dis-tu ! Tu regardes le présent qu'il t'a offert, puis le fourre dans ta poche en haussant les épaules.

Rends-toi maintenant au Chapitre 20.

— — — — —

Chapitre 28
Un doyen bien silencieux

La situation te mettant terriblement mal à l'aise, tu mets machinalement tes mains dans tes poches. Hélas, elles sont vides… Et tu ne sauras jamais que tu aurais peut-être dû accorder davantage d'intérêt au vagabond qui était sur votre chemin quelques heures plus tôt !

En effet, tes efforts pour faire parler le doyen resteront vains : rien n'y fera ! Aussi, si près du but, les enfants du désert et toi-même ne trouverez jamais la grotte au trésor. Tes compagnons ne t'en tiendront pas rigueur : au contraire, tu n'es certes pas le génie dont ils rêvaient, mais ils trouveront en toi un bon camarade et tu finiras ta vie avec eux dans le désert de Karakoum, sans avoir jamais pu refaire un câlin ou dire adieu à tes parents. A chacun sa destinée…

Tu l'as compris : ton aventure se termine donc ici. Mais tu peux la recommencer au **Chapitre 1** si tu trouves en toi suffisamment de courage.

— — — — —

Chapitre 29
La morsure du cobra

Tu essaies d'esquiver son attaque, mais franchement, que peut-on faire contre un cobra Oxus ? Le reptile te mord au mollet ; tu te rappelles alors que ton père t'avait dit que si un tel serpent te mordait, tu risquais de mourir dans l'heure.

Ce souvenir de ton papa sera le dernier qui remontera à ton esprit avant que tu ne rendes ton dernier souffle. Tu ne connaîtras donc jamais les raisons qui t'ont conduit dans le désert de Karakoum…

Ton aventure se termine ici. Mais tu peux la recommencer au **Chapitre 1** si tu trouves en toi suffisamment de courage.

— — — — —

Chapitre 30
L'embuscade des brigands

Tu te précipites vers la fontaine d'eau, tu sautes dedans, puis… tu te fais mal : tu comprends qu'elle n'existe pas et que tu as été victime d'un mirage. Comment as-tu pu croire qu'une fontaine pouvait exister en plein désert ?

Tes ennuis ne s'arrêtent hélas pas là : tu entends des cris, et tu vois des hommes armés de fusils, à dos de chameau, foncer vers toi. Seraient-ils des brigands ? Quoiqu'il en soit, tu ne sauras jamais pourquoi ils te tirent dessus ; tu ne connaitras pas davantage les raisons qui t'ont conduit dans le désert de Karakoum…

Ton aventure se termine donc ici, une balle dans la tête. Mais tu peux la recommencer au **Chapitre 1** si tu trouves en toi suffisamment de courage.

— — — — —

Chapitre 31

Deuxième drôle de réveil !

Quand tu reprends tes esprits, tu te trouves à l'intérieur de la grande yourte. Mais cette fois, tu n'y es pas seul : une cinquantaine d'enfants t'observent avec émerveillement, les yeux brillants. Il y a aussi un grand adulte, costaud mais très bizarre (tu reconnais celui de la bouteille d'eau), qui semble regarder dans le vide en direction du plafond, en souriant niaisement ; le plus surprenant est qu'il est affalé sur un berceau.

Sur la table à côté de toi se trouvent un verre et une bouteille remplie d'eau (sans doute celle qui t'a assommé quelques instants plus tôt), ainsi qu'un plateau de dattes. Tu ne résistes pas au besoin de boire : tu te sers trois verres que tu vides d'un trait. Tu t'attaques ensuite aux dattes, puisque c'est la seule nourriture à disposition. Voilà un petit déjeuner bien peu commun, penses-tu...

Après quelques minutes de silence durant lesquelles tu te sustentais, l'enfant qui pourrait bien être le plus jeune de l'assistance se lève de sa chaise et s'avance vers toi. Il est coiffé d'un chapeau de capitaine, ce qui te laisse penser qu'il est peut-être leur chef, malgré sa petite taille. Tu te dis qu'il ne doit pas avoir plus de six ou sept ans ! Il commence à te parler en turkmène. Heureusement que tu es bon élève et que tu suis bien tes cours de langue : tu ne perds pas un mot de ce qu'il te raconte. L'adulte, lui, continue de sourire bêtement : les yeux éberlués, tu crois même l'apercevoir en train de mâcher un emballage d'Oreo !?!

Tu apprends alors que tu as été kidnappé car ton intelligence intéresse particulièrement cette bande d'enfants du désert. Et c'est d'ailleurs pour cela qu'ils se félicitent : sans cette fameuse intelligence, tu ne serais pas arrivé vivant jusqu'à eux ! Tes ravisseurs sont à la fois impressionnés que tu aies réussi à les retrouver, et totalement satisfaits d'être parvenus à enlever un pur cerveau !

L'enfant-chef t'explique alors avec sa petite voix que, pour te kidnapper, il s'est glissé chez toi hier après-midi lorsque ta maison était vide, puis il a ajouté un somnifère puissant dans la soupe du soir avant de se cacher derrière un rideau. Une

fois toute ta famille endormie, il a fait entrer son oncle (il pointe alors son doigt en direction du berceau où le grand adulte mâchouille désormais l'oreille d'un lapin en peluche !) ; le géant t'a facilement enlevé puis installé à l'arrière d'une camionnette. Les deux ravisseurs ont ensuite pris la route de Darwaza, où ils t'ont déposé dans la yourte dans laquelle tu t'es réveillé ce matin.

Le petit chef en vient maintenant à t'annoncer la raison de ton enlèvement : tu vas enfin savoir ce que tu fais ici. Il commence par te raconter, de manière énigmatique, une légende turkmène célèbre :

« Dans la ville d'Anau, lorsque le pouvoir était entre les mains de la reine Seyit-Jamal Ad-Din, une cloche était installée à l'entrée de la cité. Tous les habitants pouvaient la sonner quand ils avaient besoin d'aide. Un jour, en pleine nuit, un énorme dragon nommé Azhdarha vint sonner la cloche. Une fois les habitants tirés de leur sommeil, le grand dragon désigna deux charpentiers armés d'une hache et d'une scie puis il les conduisit dans une montagne, chez son frère : celui-ci avait avalé la carcasse d'un bélier qui lui était restée coincée dans la gorge. Conscients de la situation, les deux charpentiers sautèrent dans la gorge du dragon puis hachèrent et scièrent la carcasse. Une fois son frère libéré de son mal de gorge, Azhdarha leur montra une grotte remplie d'or et de bijoux où, en guise de remerciements, les deux heureux hommes purent se servir. »

Tu es complètement sidéré de la situation : t'a-t-on vraiment enlevé pour te raconter une légende ancienne ? Bien que tu sois moins à l'aise pour parler turkmène que pour le comprendre, tu oses interpeler l'enfant-chef :

« Très belle histoire, merci. Mais je ne vois pas bien le rapport avec ma présence en ces lieux. »

Manifestement, il t'a bien compris (ce qui te rassure). Il répond simplement :

« Azhdarha et son frère ont vraiment existé ; ils vivaient dans la région de Darwaza et nous ont laissé une énigme qui pourrait nous permettre de retrouver la grotte au trésor.

- Je ne vois toujours pas où tu veux en venir, ajoutes-tu, perplexe.

- Nous pensons que tu es le seul enfant assez brillant au Turkménistan pour nous aider à résoudre cette énigme et surtout pour trouver ce trésor ! annonce fièrement l'enfant. Avec les richesses de cette grotte, nous pourrions changer de vie et aller à l'école dans la capitale, pour devenir aussi intelligents que toi. »

A ces mots, l'adulte idiot descend de son berceau, lève les bras au ciel et hoche la tête de haut en bas en tirant la langue.

« J'imagine que je n'ai pas le choix, te résignes-tu… Mais si je vous aide à dégoter cette grotte, me promettez-vous de me ramener là où vous m'avez trouvé ? demandes-tu.

- Marché conclu ! », crie de joie le jeune chef, bientôt suivi par les dizaines d'enfants présents dans la yourte.

Te voilà maintenant devenu l'idole de tout un peuple de jeunes personnes. Rends-toi au **Chapitre 18** pour poursuivre cette folle aventure.

— — — — —

Chapitre 32
Akal-Teké…

Après t'avoir patiemment écouté, l'enfant-chef te regarde d'une telle manière qu'il semble s'interroger intérieurement, comme s'il doutait d'avoir choisi le bon sauveur. Il n'a manifestement rien compris à ce que tu viens de lui suggérer.

Malheureusement, dans la suite de ton séjour dans le désert, tu commettras d'autres erreurs de langue de ce type, qui rendront parfois tes propos incohérents ou incompréhensibles pour les enfants sauvages : bien que tu comprennes très bien le turkmène, ta manière de t'exprimer est finalement trop mauvaise pour mener à bien cette mission. Et c'est bien ce que concluront tes ravisseurs qui, peu à peu, ne te consulteront plus. Tu n'es certes pas le génie dont ils rêvaient, mais ils trouveront en toi un bon camarade et tu finiras ta vie avec eux dans le désert de Karakoum, sans avoir jamais pu refaire un câlin ou dire adieu à tes parents. A chacun sa destinée…

Tu l'as compris : ton aventure se termine donc ici. Mais tu peux la recommencer au **Chapitre 1** si tu trouves en toi suffisamment de courage.

— — — — —

Chapitre 33
Un homme assoiffé

Lorsque le vagabond arrive à votre hauteur, il te fait énormément de peine. Il a l'air tellement diminué que tu te demandes comment il tient encore debout. Il vous explique pourtant qu'il sait exactement où il se trouve et parfaitement où il se rend. Tu te demandes alors s'il a encore toute sa tête, d'autant que tu as beaucoup de mal à comprendre ce qu'il vous dit. Tu saisis néanmoins qu'il remercie le ciel de vous avoir mis sur son chemin car il n'a pas bu depuis deux jours. Il vous demande ainsi d'avoir la gentillesse de lui remettre deux litres d'eau, qui lui seront nécessaires pour pouvoir atteindre sa destination.

Tu jettes un oeil à Murat, qui te renvoie une grimace : tu comprends que, si vous donnez à ce vieil homme une telle quantité d'eau, elle pourrait cruellement vous manquer plus tard. Que décides-tu de faire ?

Si tu décides de remettre au vagabond les deux litres d'eau qu'il vous réclame, rends-toi au **Chapitre 27**.

Si tu estimes qu'il n'est pas raisonnable de lui donner autant d'eau, tu te contentes de lui remettre ta gourde à moitié pleine. Rends-toi alors au **Chapitre 20**.

— — — — —

Chapitre 34
Le sablier miniature

La situation te mettant terriblement mal à l'aise, tu mets machinalement tes mains dans tes poches. Tes doigts entrent alors en contact avec le présent du vagabond… Et si le destin ne l'avait pas placé en ta possession sans raison ?

Sans savoir pourquoi, tu sors l'objet de ta poche et, après une brève hésitation, tu le tends au vieillard. Le regard du doyen semble alors s'illuminer : ses yeux délavés scrutent ton visage avec surprise, puis ils s'écarquillent comme pour vérifier qu'ils distinguent bien le sablier miniature. Sans plus le quitter des yeux, il tend sa main pour le saisir, baisse la tête et porte l'objet contre sa poitrine en murmurant :

« Que la magie opère ! »

Face à cette réaction inattendue, les enfants du désert et toi-même vous lancez des regards hébétés. Pourtant, après quelques secondes, le vieillard relève la tête : il semble tout simplement avoir rajeuni de vingt ans. Il paraît en effet nettement moins fatigué, son regard est manifestement plus vif et, surtout, il s'exprime enfin :

« J'ai cherché le sablier miniature toute ma vie, et tu me l'amènes juste avant qu'elle ne se termine ! Je te suis infiniment redevable. »

Le doyen semble hésiter, puis il poursuit :

« Je m'étais juré de ne jamais communiquer la localisation de la grotte du dragon à quiconque car j'ai promis à Azhdarha, il y a bien longtemps, de ne pas placer son trésor en de mauvaises mains. Cela dit, j'en suis certain, tes intentions sont pures : tu viens non seulement de m'offrir un supplément de vie, mais ta seule motivation concernant le trésor est de permettre à tes jeunes compagnons d'améliorer leur existence… »

Nouvelle hésitation, puis l'homme se lève avec une étonnante facilité : il a vraiment rajeuni ! Alors qu'il se dirige vers le pick-up, il vous lance :

« A cheval, les enfants ! Et suivez-nous, mon chauffeur va nous conduire à la grotte ! Elle n'est pas très loin. »

Rends-toi au **Chapitre 9**.

— — — — —

Chapitre 35
Happy end !

Tu n'es pas très confiant au moment de crier le mot « Clef », mais tu le hurles de toutes tes cordes vocales et tu l'entends résonner sur les parois de la grotte. Après quelques secondes qui te paraissent des minutes, tu sens des vibrations sous tes pieds, puis l'énorme porte de pierre commence à descendre, lentement. Quel soulagement ! Tu as crié le bon mot !!!

Lorsque la porte s'est totalement enfoncée dans le sol, tu avances dans un couloir étroit qui finit par déboucher sur une immense salle souterraine. Là, devant toi, s'entassent des bijoux, des diamants, des émeraudes et des pièces d'or. Tu profites quelques instants de ce spectacle inouï… Puis tu réalises que, moins de quarante-huit heures après ton enlèvement, tu es parvenu à donner raison aux enfants du désert : tu étais bien le héros dont ils avaient besoin !

La suite, ce sera la joie de Darina, Ayla, Timour et Murat lorsque tu leur tendras une poignée de pièces d'or à la sortie de la grotte ; ce sera un retour triomphal près de Darwaza ; ce sera la route vers Achgabat en camionnette (car, durant votre absence, des enfants du désert auront eu la bonne idée d'aller chercher de l'essence à dos de dromadaire) ; ce seront des retrouvailles tellement émouvantes avec ta famille qui écoutera tes aventures pendant des heures et des heures, en te demandant toujours plus de détails… Et, surtout, ce sera l'accueil dans ton école d'une cinquantaine de nouveaux élèves, dont un adulte en… maternelle !

Fin.