

# HANNON ET LES GARDIENS DE CARTHEM

« *Ceux qui ont vu le bout du monde savent qu'il n'existe pas de fin... mais des portes.* »

## Des bâtisseurs d'îles et de mythes :

Avant que Rome n'impose son droit de glaive, avant que les Grecs ne tracent leurs constellations dans le ciel, un peuple voguait sans relâche sur la mer Intérieure, semant ports, savoirs, encens, esclaves, pourpre et légendes. On les appelait les Phéniciens. Les Phéniciens furent connus comme étant les plus grands navigateurs de l'Antiquité et les premiers à avoir navigué sur toutes les mers du monde antique.

Nés des cités-états de Tyr, Sidon, Byblos et Arwad, ces navigateurs commerçants furent aussi des passeurs entre les mondes : entre l'Orient et l'Occident, entre les vivants et les dieux. Experts en astronomie, en cartographie et en écriture, ils façonnèrent les premiers alphabets et initièrent les grandes routes maritimes de l'Antiquité. Leurs navires, comme des bras tendus, atteignirent Chypre, la Sicile, l'Hispanie et même les rives celtés.



Parmi leurs créations les plus durables s'élève Carthage, « *la Nouvelle Ville* », née selon la légende des larmes et du feu.

On dit que Didon, reine de Tyr, y trouva refuge après avoir fui l'assassinat de son époux.

Là, au bord de l'Afrique, elle fonda une cité flamboyante, brillante d'or, de marbre et

d'ambition. Didon, amante abandonnée d'Énée — ce prince troyen, fils d'un mortel et de la déesse Aphrodite, ancêtre de Romulus et père d'Iule



Ascagne,  
fondateur

mythique de la gens Iulia dont César se réclama — demeure à jamais pleurée dans les chants anciens.



Les Romains aimèrent tant haïr Carthage qu'ils firent d'elle une rivale digne de mille épopées. « *Carthago delenda est* », Carthage doit-être détruite, disait alors Scipion l'Africain.

Mais derrière les ors de l'Histoire, quelque chose de plus ancien veillait, enfoui sous les mythes et les ruines. Car l'Histoire officielle retient Didon, la reine exilée, consumée par l'amour et le désespoir.



Pourtant, d'autres, mus non par la fuite mais par une foi plus vaste que les mers, quittèrent eux aussi les terres connues. Parmi eux, un nom demeure, gravé dans la mémoire des pierres et des vents : **Hannon l'Explorateur**.

Carthage, en vérité, n'était pas seulement un empire. Elle était seuil, passage, croisée des mondes — là où le visible frôle l'invisible, où les marchands côtoient les prêtres, et les cartes célestes les incantations interdites. Et lorsque ses maîtres les plus secrets cherchèrent à franchir les confins du monde, ce fut **Hannon** qu'ils désignèrent pour aller là où nul n'était jamais allé.

### **Hannon, le navigateur aux portes de l'autre monde :**

Hannon de Carthage fut envoyé au Ve siècle avant notre ère pour explorer les côtes inconnues de l'Afrique, au sud des Colonnes d'Héraclès (Gibraltar). À la tête de soixante vaisseaux, il avait pour mission d'établir de nouveaux comptoirs, mais surtout de percer les mystères du monde au-delà du monde.



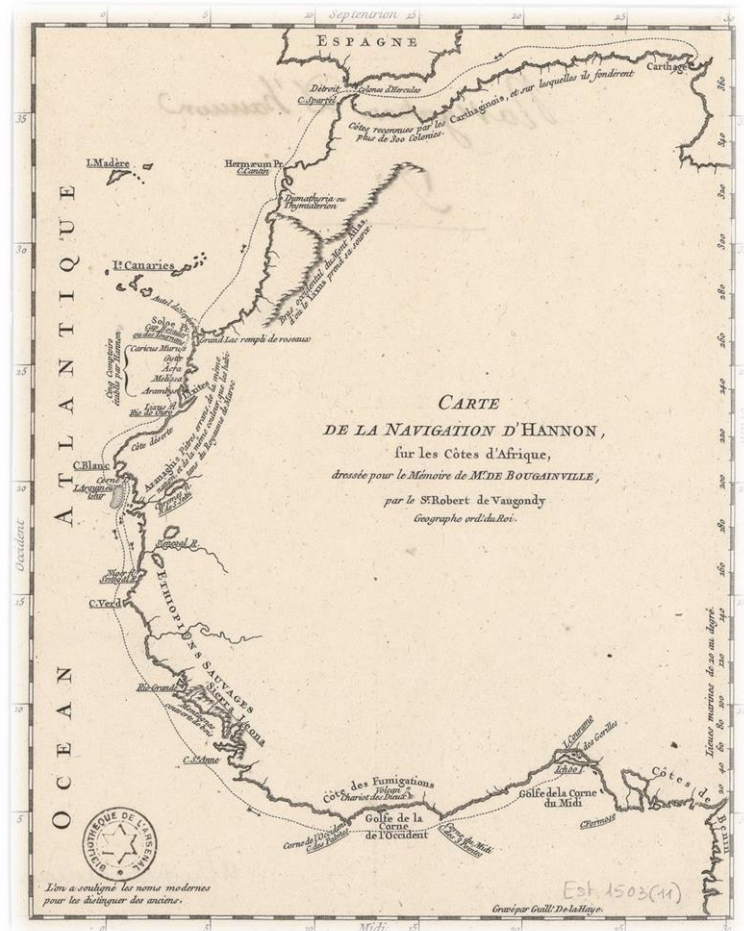
*« C'est l'histoire du long voyage d'Hannon, roi des carthaginois, dans les pays de Libye, au-delà des colonnes d'Hercule, qu'il grava sur pierre dans le temple de Cronos (le Melqart carthaginois). »* C'est ainsi que commence son récit.

Son périple, connu sous le nom de *Périple d'Hannon*, le mena dans des contrées étranges : des îles peuplées d'hommes velus qu'il appela *Gorillai*, des fleuves de



feu, des montagnes vomissant la nuit, des lumières mouvantes dans le ciel, et une mer qui semblait vivante, palpitante comme un cœur. En voici quelques extraits, disposer de sa totalité serait un trésor.

- I. Les Carthaginois décidèrent que Hannon devrait naviguer au-delà des colonnes d'Hercule et fonder une colonie de Libyo-Phéniciens. Il embarqua donc sur soixante pentécontores, environ trente mille hommes et femmes, des provisions et l'équipement nécessaire.
- II. Après avoir navigué au-delà des colonnes d'Hercule pendant deux jours, il fonda la première ville que nous appelâmes Thymiatherion. Elle dominait une large plaine.
- III. Naviguant alors en direction de l'ouest, nous arrivâmes à Soloeïs, un promontoire libyen couvert d'arbres, là nous fondâmes un temple dédié à Poséidon (Le Baal Shaphon des carthaginois).
- IV. ...
- V. A une journée de navigation, au-delà de ce lac, nous fondâmes, sur la côte, cinq nouvelles cités : Karikon-Teichos, Gytte, Akra, Melitta et Arambys.
- VI. Continuant notre chemin, nous arrivâmes à la large rivière Lixus, qui vient de Libye et au-delà de laquelle des nomades appelés Lixites font paître leurs troupeaux. Nous restâmes un certain temps avec eux et ils devinrent nos amis.
- VII. Dans l'arrière-pays infesté de bêtes sauvages et hérissé de grandes montagnes, vivaient des Ethiopiens inhospitaliers. Ils disent que le Lixus coule de cette région et qu'au milieu de ces montagnes habitent des troglodytes, d'allure étrange, qui, d'après les récits des Lixites, peuvent courir plus vite que les chevaux.
- VIII. ...
- IX. De là, nous remontons la grande rivière appelée Chrétès; nous atteignons un lac sur lequel se trouvent trois îles plus grandes que Cerné. Continuant à naviguer pendant une journée, nous arrivâmes à l'extrémité du lac, surplombé par une haute montagne remplie de sauvages vêtus de peaux de bêtes, qui nous jetèrent des pierres et luttèrent contre nous. Ils nous empêchèrent de débarquer.
- X. ...
- XI. ...
- XII. Le dernier jour, nous jetâmes l'ancre à proximité de hautes montagnes recouvertes d'arbres dont le bois dégageait un parfum délicieux.



XIII. ...  
 XIV. ...  
 XV. *Nous naviguâmes alors très vite en contournant une côte sauvage, d'où se dégageait un parfum d'encens. Des torrents de feu et de laves se répandaient jusque dans la mer et le pays était inabordable en raison de la chaleur.*

XVI. *Effrayés, nous quittâmes cette région à la hâte et naviguâmes encore pendant quatre jours. Nous vîmes un pays la nuit, totalement en flammes. Au milieu, il y avait une flamme plus haute que les autres et il nous semblait qu'elle atteignait les étoiles. De jour, cela ressemblait à une grande montagne qui était appelée "le char des dieux".*

XVII. *Nous naviguâmes encore pendant trois jours dépassant cet endroit où coulait cette lave dangereuse et nous atteignîmes un golfe appelé "corne du sud".*

XVIII. ...

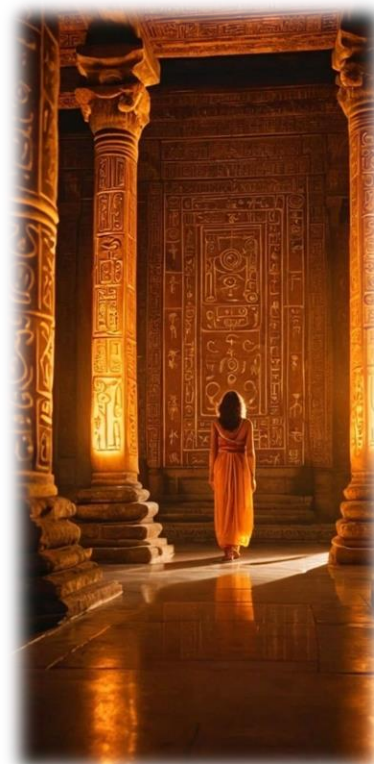


Thymiatherion pourrait correspondre à l'actuelle Kenitra qui domine la plaine du Gharb, le cap Soloëis au cap Blanc, connu aussi sous le nom du 'Ras Nouadhibou'). Les plus enthousiastes sont, par contre, persuadés qu'il a atteint les rives du Cameroun (le Char des dieux : volcan du mont Cameroun). La plupart des exégètes prétendent qu'il a, de toute façon, atteint le fleuve Sénégal (Chrétès).

Les archives officielles affirment qu'il revint à Carthage, porteur de savoirs inédits. Mais certains écrits interdits — retrouvés sur des tablettes de basalte ou dans des codex ensorcelés — prétendent qu'Hannon ne fit jamais demi-tour.

En effet, si l'intégralité de son voyage est gravée sur les murs du temple de Cronos, et que sur certains aspects, elle peut surprendre quant à son contenu concernant les connaissances des hommes de cette époque, beaucoup pensent qu'au travers de ce texte se cache une énigme permettant de retrouver un chemin.

Ainsi, ceux qui parviennent à en percer les mystères pourraient avoir accès à une porte ou un voile, séparant deux mondes.



Ce voyage n'est pas seulement une mission d'exploration, mais un parcours initiatique dont chaque pas, chaque halte, chaque endroit choisi afin de fonder une cité avait une raison d'être, qui

plusieurs millénaires après nous échappe encore.

Il franchit un passage, invisible à ceux qui ne savent voir. Et ce qu'il y trouva ne devait jamais être révélé. À la lisière du monde connu, il fonda Carthem, la cité voilée, bâtie sur le seuil d'une autre réalité.



Carthem, et ceux qui n'oublient pas :

Si certains érudits tentent de retrouver cet héritage perdu, nombre de spéculations sont le fruit des esprits les plus brillants. La plupart imaginent que le monde des vivants est séparé de celui des dieux primordiaux, ou peut-être celui des sans repos, par une sorte de voile, qu'il suffirait d'affaiblir afin de le traverser. Ainsi sa disparition entrainerait la conjonction entre des mondes qui doivent demeurer séparés à jamais.



Mais pour une minorité, il ne s'agirait pas d'un simple voile mais d'un plan d'existence à part entière, marqué par les lois des deux mondes tout en obéissant à sa propre cosmologie. Ce serait une sorte de tempête spirituelle, carrefour de tous les mondes pour ceux qui sauraient s'y déplacer. Au cœur de cette tempête, un havre de paix, cœur d'un grand nombre

de savoirs perdus, abrités au sein d'une cité, Carthem. Entourée de hauts murs de basalte, elle serait à l'abri des dangers alentours. Ses gardiens serviraient de guides aux voyageurs de l'Outre Monde.



Aujourd'hui, alors que les empires tombent et que les océans s'emplissent de brumes impures, un petit groupe perpétue l'héritage d'Hannon. Ils se nomment **Les Gardiens de Carthem**.

Naviguant sous les étoiles disparues, ils se présentent comme de simples commerçants, érudits, astrologues ou cartographes. Mais ceux qui percent leurs véritables intentions apprennent qu'ils sont les derniers Veilleurs de la Porte Abyssale : un seuil entre notre monde et un autre, oublié des hommes, mais encore affamé. Ayant déchiffré les mystères des murs du temple de Cronos, ils seraient des guides fiables à ceux souhaitant atteindre Carthem.

Ils ne sont qu'une poignée, héritiers des découvertes d'Hannon, mais chacun d'eux

porte un fragment de Carthem dans le cœur, et le sel d'une mer disparue sur la peau.



Leurs figures les plus connues sont :

**Shammash l'Exilé**, capitaine du *Tanith's Wake* : un homme que nul n'a vu vieillir. Vêtu d'un manteau d'écailles dorées, il prétend descendre d'Hannon lui-même. Certains murmurent qu'il est immortel, d'autres qu'il ne dort jamais : ses yeux couleur ambre fixeraient les étoiles pour empêcher ses cauchemars de s'échapper.



**Eshmoun l'Anatomiste**, prêtre-médecin venu de Sidon : il murmure aux os et lit les entrailles comme d'autres lisent les vents. Dans les cales de son navire, il sculpte de petits corps de cire qu'il plonge dans des jarres remplies de fiel noir. On dit qu'il peut extraire des souvenirs d'un crâne brisé.



**Taphné la Traceuse d'Étoiles**, cartographe borgne à la mémoire prodigieuse : elle n'a besoin que d'un instant pour enregistrer une constellation. Mais ses cartes, lorsqu'elles sont lues trop longtemps, se mettent à saigner — ou à chuchoter dans une langue que nul ne veut comprendre.



**Ba'al-Ram l'Enchaîné**, ancien esclave ibère devenu le bras armé du groupe : ses chaînes brisées, forgées dans un métal inconnu, tintent de syllabes divines lorsqu'éclate la tempête. Il ne se bat pas pour des dieux... mais pour que certains ne reviennent jamais.



**Salma, la Porteuse de Sel**, descendante des prêtresses de Tanit : son sang est mêlé à celui des sirènes, et ses bénédictions apaisent les courants là où tout chavire. On l'a vue marcher sur l'eau, le front tourné vers un vent que nul autre ne sentait, pour réciter les prières que même Carthage avait oublié.



Les Gardiens de Carthem cherchent des artefacts, des fragments de mémoire oubliés, et surtout les quatre reliques laissées par Hannon : les *Obsidiennes de la Voie*. Ces pierres permettent d'accéder — ou de sceller — l'entrée vers la Porte Abyssale. Ils ne souhaitent pas ouvrir cette porte, mais la maintenir stable, car ils savent ce qui pousse de l'autre côté...

## 147 av. J.-C., 17 mai, 0h22, Troisième Guerre Punique – Ile de Scombraria :

Les trois guerres puniques sont les noms attribués aux conflits qui opposent la Rome Antique à la civilisation Carthaginoise durant 118 ans. Au prix de centaines de milliers de soldats et de civils morts des deux côtés, Rome parvient à conquérir les territoires carthageois et à détruire Carthage, devenant ainsi la plus grande puissance de la Méditerranée occidentale.



L'année 147 av. J.-C. est celle qui précède la chute de la cité Phénicienne. Cette dernière est assiégée depuis 3 ans et son sort semble scellé. Face à la baie qui accueille le port, l'île de Scombraria est entourée de navires romains, et parsemée de tentes, de fortifications de bois, et de machines de guerre. De petites embarcations vont et viennent, transportant des troupes et des marchandises.

Au cœur de l'ennemi, un petit bateau de transport de vin mouille en attendant de pouvoir livrer sa cargaison, du moins, en apparence. En réalité, il accueille une poignée de personnes, des hommes et des femmes, se faisant passer pour des marchands et des membres d'équipage, qui savent bien que leur culture connaît ses derniers moments. Que ce soit dans quelques semaines, ou des mois, la cité tombera aux mains d'un peuple qui veut la détruire depuis sa fondation. Leur foyer est destiné à être anéanti.

Mais au-delà du chagrin qui les assaille, il y a bien plus important. Il sont des enfants de Carthem membres des Gardiens. L'Empire de Rome est poussé dans sa haine par un pouvoir caché dans l'ombre qui n'a qu'un seul objectif, se libérer de ses chaînes. Pierre par pierre, il rasera la cité Carthaginoise, à la recherche d'un portail, et de la fresque sur le temple de Cronos montrant son emplacement. En quête des *Obsidiennes de la Voie* il fera tout pour les obtenir, car elles sont les clés de sa libération.

Après avoir livré leur cargaison, ils retourneront vers Syracuse afin d'en charger une nouvelle. En vérité, ils ne reviendront pas. Ils tiennent entre leurs mains l'une des 4 *Obsidiennes de la Voie*. Seules ces clés peuvent ouvrir le portail. Ils doivent la cacher quel qu'en soit le prix, la rapporter aux maîtres de la cité de Carthem. Sans doute les trois autres clés subissent le même sort, être séparées afin d'augmenter les chances que l'ennemi n'en dispose pas. Pour commencer, il s'agit de quitter le chaos de la guerre où la clé peut disparaître à tout moment, par une attaque, un pillage, un vol...sa perte serait une catastrophe

plus grande encore que la chute de la cité Phénicienne, mettant en péril les fondements même du monde connu.

Le petit équipage est composé d'une poignée d'individus qui ne se connaissent pas. Aucun d'entre eux n'est en réalité ce qu'il paraît être. Ils vont toutefois devoir s'accorder leur confiance, sur la base du culte auquel ils appartiennent. Ils se présentent comme les Disciples d'Hannon.

Ainsi son réunis, Azmelgart le négociant, SikarBaal le marin, AbdHamon le pêcheur, Batnoam l'esclave, Ayin la liseuse d'étoiles et quelques autres...

Après avoir posé leur cargaison, et avec un vent favorable, ils parviennent à quitter l'île en direction de Syracuse. Avec l'éloignement, se dessine la fresque d'une cité qui brule dans la nuit, leur cité, et la fin d'une grande histoire des civilisations. Peu à peu la peur d'être arraisonné s'estompe, et fait place à la tristesse d'un foyer qu'ils ont perdu à tout jamais.

Qui aurait cru qu'au sein même d'une société secrète telle que les Gardiens de Carthem, il pourrait y avoir des traîtres...Azmelgart le comprend immédiatement à la vue de deux petits navires de guerre romains qui s'approchent d'eux, et au symbole sur leur voile, accompagnés d'une étrange brume. Ils ont été vendus par l'un des leurs, il ne peut en être autrement.



Tous préfèrent la mort plutôt que d'être pris. Dans un silence terrifiant, ils se jettent à l'eau avec la précieuse relique de basalte et s'accrochent à elle pendant qu'elle coule vers le fond.

Tous...sauf un...SikarBaal le marin, criant et faisant des signes aux romains...

Tandis que l'eau emplit leurs poumons, leur corps disparaît dans la noirceur des fonds marins en n'imaginant à aucun moment que l'apparente fin faisait place au commencement...

C'est ainsi qu'allongés sur un radeau de bois issu de la coque d'un bateau carthaginois détruit, ils ouvrent les yeux, vomissent l'eau salée qui aurait du les noyer, et font face à un immense phare dans une brume épaisse...

