

tallais au centre de mon bagage, ayant à ma portée mon fusil, mon revolver et un matchec long comme un sabre.

Le lever est toujours triste dans la forêt. Vous avez mal dormi et par conséquent mal reposé ! Et puis tout est humide autour de vous. Il vous faut reprendre les vêtements de la veille, remettre sur le corps ces guénilles malpropres et mouillées, et le cœur vous manque ! on s'en aperçoit à votre moue, à votre silence, à l'engourdissement général de votre personne. Allons, *sursum corda*, et en avant !

IV

EN ROUTE VERS ARCHIDONA.

Maintenant que nous connaissons d'une façon générale les épreuves et les périls qui nous attendent, ne perdons plus un instant, marchons vers Archidona.

Et d'abord, sortons au plus tôt de la gorge resserrée où coule le *Maspa*. Nous y sommes comme dans le goulot d'une bouteille, sans horizon, sans perspective. On y étouffe ; l'humidité pénétrante qui s'en dégage produit une sorte d'engourdissement. C'est le séjour de prédilection des prêles, des fougères arborescentes, de mousses de toutes nuances et de toutes formes, en un mot de tous les cryptogames amis de l'ombre et de l'humidité. C'est à peine si nous rencontrons quelques palmiers rustiques (1), les seuls qui puissent végéter dans cette atmosphère trop tempérée.

Au sortir de la gorge de Guacamays, sur un promontoire que trois puissantes rivières : le *Maspa*, le *Quijos* et le *Vermejo* viennent ceindre de leurs eaux comme d'un rampart, nous rencontrons Baéza. Ce fut jadis une ville florissante, la capitale de la province de Quijos qui embrassait alors tous les territoires compris entre le Pastazza et la Cordillère de Putumayo. Avouons que la nuée d'aventuriers espagnols qui s'abattit sur ce coin de terre privilégiée, avait du coup d'œil et l'instinct de sa conservation ! Indépendamment de la beauté du site, de la proximité de nombreuses rivières aurifères, c'est encore une position défensive de premier

(1) Palmiers du genre *chamocrops*.