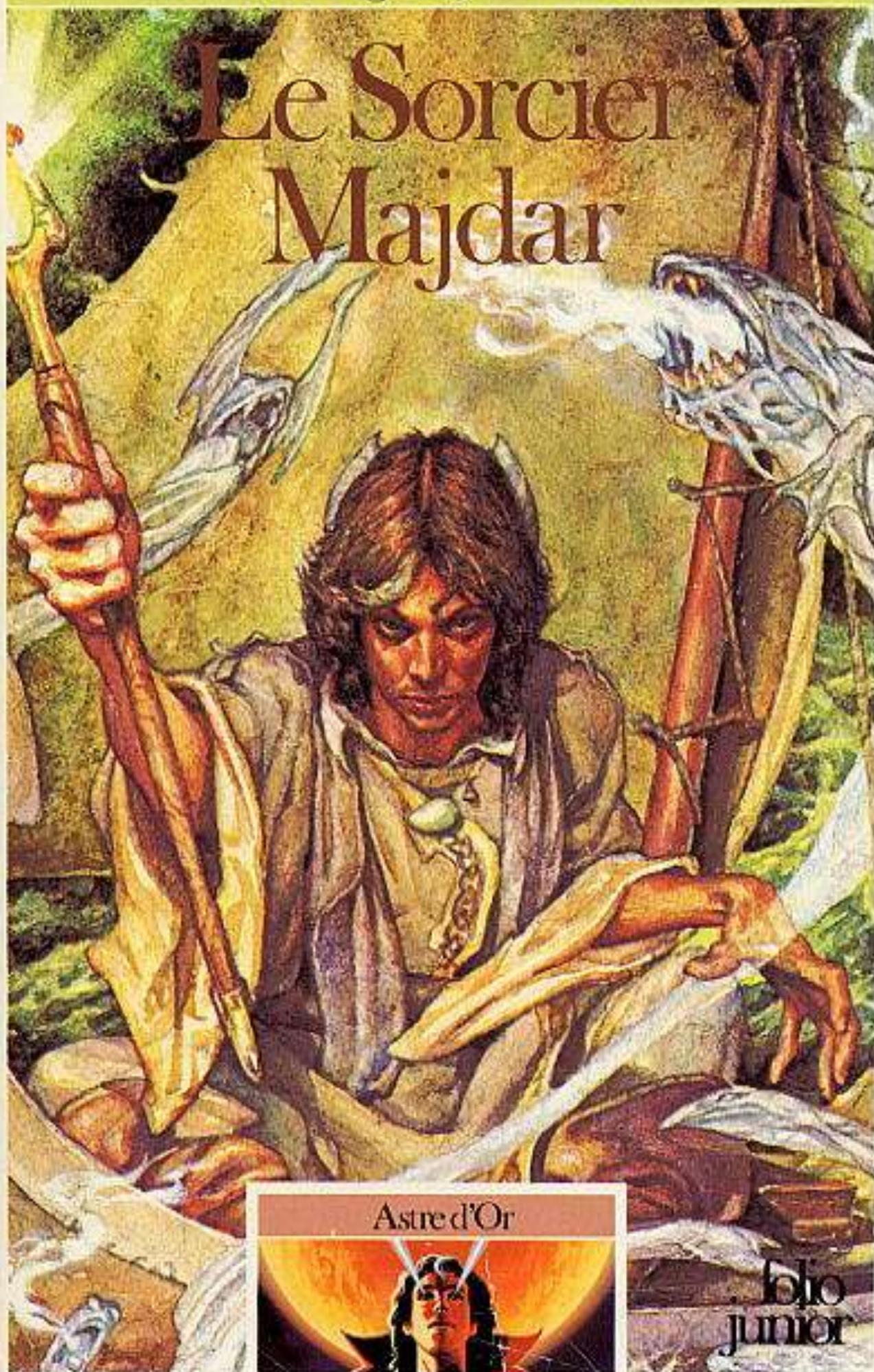


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Ian Page et Joe Dever

Le Sorcier Majdar



Astre d'Or



bio
junior

Ian Page et Joe Dever

Le Sorcier Majdar

Astre d'Or/1

Traduit de l'anglais par Mona de Pracontal

Illustrations de Paul Bonner

Gallimard



Titre original :

Grey Star The Wizard

© Joe Dever et Gary Chalk, 1985, pour la conception de la série Astre d'Or. © Ian Page, 1985, pour le texte. © The Hutchinson Publishing Group, 1985, pour les illustrations. © Éditions Gallimard, 1986, pour la traduction française.

FEUILLE D'AVENTURE

POUVOIRS MAGIQUES

1
2
3
4
5

SAC A DOS

1
2
3
4
5
6
7
8

Vous pouvez abandonner ou échanger l'un ou l'autre de ces objets, sauf pendant un combat.

(6 espèces d'herbes maxi.)

POCHETTE A HERBES REPAS

1	- 3 P.E. si vous n'avez pas de Repas lorsqu'il vous faut manger.
2	
3	
4	
5	BOURSE (50 Lukats maximum)
6	

Réservée au sorcier doté du Pouvoir Magique d'Alchimie.

P.H. = POINTS D'HABILETÉ

HABILETÉ	VOLONTÉ	ENDURANCE
-----------------	----------------	------------------

Peut dépasser votre total de départ.

(h = met)

Ne peut jamais dépasser votre total de départ.

DÉTAIL DES COMBATS

ENDURANCE	VOLONTÉ	ENDURANCE	ENNEMI
ASTRE D'OR		QUOTIENT D'ATTAQUE	
ASTRE D'OR		QUOTIENT D'ATTAQUE	
ASTRE D'OR		QUOTIENT D'ATTAQUE	
ASTRE D'OR		QUOTIENT D'ATTAQUE	
ASTRE D'OR		QUOTIENT D'ATTAQUE	
ASTRE D'OR		QUOTIENT D'ATTAQUE	

P.E. = POINTS D'ENDURANCE

OBJETS SPÉCIAUX ET LISTE DES ARMES

DESCRIPTION	EFFETS

ARMES (2 armes max. ; la Baguette de sorcier compte pour 1 arme).

1

2

Combat livré sans votre Baguette de sorcier : - 6 P.H.

Combat livré sans Arme : - 8 P.H.

Règles du jeu

Vous trouverez au début de ce livre une *Feuille d'aventure* sur laquelle vous inscrirez tous les détails de votre quête. Il est conseillé d'en faire des photocopies qui vous permettront de jouer plusieurs fois.

Au cours de l'initiation qui vous a permis de devenir un sorcier Majdar, vous avez acquis une force exceptionnelle ; les trois éléments essentiels de cette force ont représentés par votre **HABILETÉ AU COMBAT**, votre **VOLONTÉ** et votre **ENDURANCE**. Avant d'entreprendre votre mission, il vous faudra mesurer exactement le degré d'efficacité de votre entraînement. A cet effet, vous devrez placer devant vous la table de *Hasard* qui se trouve à la fin du livre, fermer les yeux et pointer l'extrémité non taillée d'un crayon sur l'un des chiffres de la *Table* en laissant faire le hasard. Si votre crayon désigne le chiffre 0, vous n'obtenez aucun point.

Le premier chiffre que votre crayon aura montré sur la *Table de Hasard* représentera votre **HABILITÉ AU COMBAT**. Ajoutez 10 à ce chiffre et inscrivez le total obtenu dans la case **HABILITÉ** de votre *Feuille d'Aventure*. (Si, par exemple, votre crayon indique le chiffre 4 sur la *Table de Hasard*, vos points d'**HABILETE** seront de 14.) Lorsque vous aurez à combattre, il faudra mesurer votre **HABILETÉ** à celle de votre

adversaire. Il est donc souhaitable que votre total d'**HABILETÉ** soit le plus élevé possible.

Le deuxième chiffre que votre crayon désignera sur la *Table de Hasard* représentera votre force de **VOLONTÉ**. Ajoutez 20 à ce chiffre et inscrivez le total obtenu dans la case **VOLONTÉ** de votre *Feuille d'Aventure*. (Si, par exemple, votre crayon indique le chiffre 6, votre total de **VOLONTÉ** sera de 26.) Si vous décidez de recourir à un sortilège ou d'utiliser votre Baguette de sorcier, il vous en coûtera un certain nombre de points de **VOLONTÉ** et, si jamais votre total de **VOLONTÉ** tombe à zéro, vous ne pourrez

plus vous servir ni de votre Baguette de sorcier ni d'aucun sortilège. Il vous sera possible, toutefois, de récupérer des points de **VOLONTÉ** au cours de votre aventure et même d'augmenter votre force de **VOLONTÉ** au-delà de son total de départ.

Le troisième chiffre que vous trouverez sur la *Table de Hasard*, à l'aide de votre crayon, représentera votre capacité d'**ENDURANCE**. Ajoutez 20 à ce chiffre et inscrivez le total obtenu dans la case **ENDURANCE** de votre *Feuille d'Aventure*. (A titre d'exemple, si votre crayon indique le 6 sur la *Table de Hasard*, le total de vos points d'**ENDURANCE** sera de **26**.)

Si vous êtes blessé lors d'un combat, vous perdrez des points d'**ENDURANCE** et si jamais votre **ENDURANCE** tombe à zéro, vous saurez alors que vous venez d'être tué et que votre aventure est terminée. Au cours de votre mission, vous aurez la possibilité de récupérer des points d'**ENDURANCE**, mais votre total d'**ENDURANCE** ne pourra jamais dépasser celui dont vous disposiez au départ de votre mission.

Pouvoirs magiques

A heure où il vous faut entreprendre votre mission, votre apprentissage de sorcier Majdar n'est pas encore achevé. En effet vous n'avez été initié jusqu'à présent qu'à cinq des sept techniques de sorcellerie que les Majdars appellent les «magies mineures». Vos maîtres vous ont clairement exposé les possibilités offertes par chaque technique (possibilités dont vous trouverez un bref résumé ci-dessous), et c'est donc en toute connaissance de cause et après mûre réflexion que vous allez choisir les cinq «magies mineures» qui vous semblent les plus précieuses pour mener à bien votre mission. Qui sait si vous ne devrez pas la vie sauve à votre maîtrise de l'une d'entre-elles ?

Une fois votre décision prise, inscrivez les cinq Techniques que vous aurez choisies dans la case correspondante de votre *Feuille d'Aventure*.

La Sorcellerie

Cette technique permet au sorcier de transformer ses pensées ou ses désirs en influx d'énergie magique. En se concentrant, il peut alors créer des boucliers de **loi** ce magnétique qui lui permettent de barrer les portes ou de déplacer des objets. La Sorcellerie absorbe bien plus de points de VOLONTÉ que toutes **les** autres « magies mineures » ; par ailleurs, plus votre total de VOLONTÉ sera élevé, plus cette technique aura des chances de se révéler efficace.

Si VOUS optez pour cette technique, inscrivez : Sorcellerie sur votre *Feuille d'Aventure*.

L'Envoûtement

Grace au pouvoir magique d'Envoûtement, le sorcier peut charmer et ensorceler ; il peut créer des illusions dans l'esprit des autres, lire leurs pensées et leur soutirer des informations, leur inculquer des désirs et des opinions, enfin leur faire croire que des événements imaginaires se produisent réellement. Certains êtres magiques ou dotés d'une très grande intelligence parviennent à résister à l'Envoûtement. Si vous choisissez cette technique, inscrivez : Envoûtement sur votre *Feuille d'Aventure*.

La Communication avec les Éléments Ce pouvoir confère au sorcier un certain contrôle sur les quatre éléments : l'Air, le Feu, la Terre et l'Eau. Pour l'exercer, le sorcier doit entrer en transe et se livrer à un rituel incantatoire qui le mettra en contact avec les esprits des Éléments. Il pourra alors leur demander aide, mais à ses risques et périls : les Éléments ne comprennent guère les problèmes humains et leur secours risque d'être parfois bien mal adapté à la situation...

Si vous choisissez cette technique, inscrivez : Communication avec les Éléments sur votre *Feuille d'Aventure*.

L'Alchimie

Le sorcier qui maîtrise l'art de l'Alchimie est à même de préparer des potions magiques en mélangeant diverses substances. Pourvu qu'elle contienne les bons ingrédients, une potion vous permettra de récupérer l'énergie perdue (points d'ENDURANCE et de VOLONTÉ) et d'accroître temporairement vos capacités (HABILETÉ, par exemple). Grâce à l'Alchimie, vous pourrez également transformer la matière, changer du plomb en or notamment. Mais attention : vous ne pourrez pratiquer l'Alchimie que si vous disposez des ingrédients requis et du matériel spécifique, à savoir un mortier et un pilon. Le recours à l'Alchimie n'absorbe aucun point de **VOLONTÉ**.

" .1 vous optez pour cette technique, inscrivez : Alchimie sur votre *Feuille d'Aventure*.

La Voyance

S'il entre en méditation, le sorcier doué de Voyance peut prédire l'avenir et avoir révélation de la décision à prendre dans une situation difficile ou conflictuelle. En se concentrant, il peut savoir où se trouve une personne ou un objet qu'il cherche, pourvu qu'il les ait vus au moins une fois dans sa vie auparavant. Enfin le don de Voyance permet de décrypter la vraie nature des êtres et des objets, aussi trompeuse que soit leur apparence. Malheureusement, certaines créatures magiques et certains objets arrivent parfois à se dérober au pouvoir de la Voyance. Si vous choisissez cette technique, inscrivez : Voyance sur votre *Feuille d'Aventure*.

La Psychomancie Cette technique permet au sorcier de deviner des événements par le seul toucher d'objets qui y ont été **lies** ; s'il parvient à une intense concentration, le sorcier, en imposant l'objet de ses mains et en fermant **les** yeux, pourra voir les scènes qui se sont déroulées autour de ce dernier. Mais attention aux objets magiques : réfractaires à la Psychomancie, ils peuvent même, en certains cas, émettre des informations trompeuses.

Si **VOUS** choisissez cette technique, inscrivez : Psychomancie sur votre *Feuille d'Aventure*.

L'Évocation

La maîtrise des techniques d'Évocation permet d'entrer en contact avec le royaume des esprits. Pour s'adresser aux morts ou rappeler un être du monde des esprits, le sorcier doit tracer un pentacle magique et entrer en transe. Peu à peu, sa mélodie incantatoire atteindra le Champ Spirituel. Tant qu'il se tient dans le pentacle magique, le sorcier est protégé et ne risque rien. De plus, si l'esprit qu'il évoque est celui d'un être qui s'était montré juste et bon lors de sa vie sur terre, le sorcier peut s'attendre à recevoir de l'aide et des conseils précieux. En revanche, il devra se garder d'appeler à lui des esprits au passé humain lourd en vilenies et trahisons : l'expérience risquerait de se conclure de façon douloureuse, voire fatale.

Les esprits mauvais sont toujours réticents à retourner au royaume des morts, aussi s'efforcent-ils de berner le sorcier qui les a appelés et de le forcer à les libérer parmi les vivants. Par ailleurs, tout esprit — bon ou mauvais — exigera que le sorcier lui rende un service en paiement de son aide. Si ce dernier ne parvient pas à s'acquitter de cette dette, il pourra lui en coûter la vie.

Si vous optez pour cette technique, inscrivez : Évocation sur votre *Feuille d'Aventure*.

La Baguette de sorcier

Votre Baguette de sorcier est votre bien le plus précieux. A première vue, elle a l'air d'un vulgaire bâton, mais elle est en fait d'un matériau infiniment plus résistant que tous les métaux connus jusqu'à ce jour. Elle constitue votre arme principale, car vous n'avez été formé à aucun autre instrument de combat. La Baguette renferme une énergie ultra-puissante, que vous pouvez libérer par votre seule force intérieure ; un rayon destructeur jaillit alors de l'extrémité de la Baguette. Chaque fois que vous

vous concentrez pour déclencher cette force **magique**, vous perdez 1 point de **VOLONTÉ**.

ÉQUIPEMENT

Vous êtes revêtu de la longue robe grise à capuchon des sorciers Majdars, et votre Baguette est votre seule arme (notez : Baguette de sorcier dans la case Armes de votre *Feuille d'Aventure*). Vous portez un Sac à Dos qui contient 4 Repas (inscrivez-les dans la case Repas de votre *Feuille d'Aventure*). Enfin vous êtes nanti d'une carte de l'Empire Chadakine que vous gardez dans un pli de votre robe (inscrivez-la dans la case Objets spéciaux de votre *Feuille d'Aventuré*). Si l'Alchimie fait partie des Pouvoirs magiques que vous avez choisis, vous disposez d'une pochette à herbes et potions, que vous accrocherez à votre ceinture. Elle contient :

- 2 fioles vides (pour les potions)
- 1 fiole de salpêtre
- 1 fiole de soufre.

Notez ces quatre fioles sur votre *Feuille d'Aventure*. Votre pochette à herbes et potions ne peut contenir plus de six objets.

Le jour de votre départ, vos maîtres vous ont offert un cadeau en vous laissant choisir, selon la tradition Majdar, entre plusieurs objets :

1 DAGUE SERTIE DE PIERRES PRÉCIEUSES (Objets spéciaux). Cette dague augmente de 1 point votre **HABILETÉ** au combat.

1 TALISMAN MAGIQUE (Objets spéciaux). Ce talisman accroît votre **VOLONTÉ** de 2 points, **1 FIOLE DE LAUMSPUR** (Objets contenus dans le Sac à Dos). Si vous la buvez après un combat, cette potion vous permettra de récupérer

4 points d'**ENDURANCE**. La fiole ne contient qu'une seule dose de potion. (

Inscrivez le cadeau de votre choix sur votre *Feuille d'Aventure*, dans la case indiquée entre parenthèses (n'oubliez pas de noter également ses propriétés).

Répartition de l'équipement

A présent que vous disposez de votre équipement, il vous faut savoir comment il se répartit afin que vous puissiez le transporter plus aisément. Il n'est pas nécessaire de prendre des notes à ce sujet, vous vous

contenterez en cas de besoin de vous référer aux indications données dans la liste ci-dessous. LA BAGUETTE DE SORCIER : vous la portez à la main.

LE SAC A DOS : vous le portez sur le dos.

LA NOURRITURE : elle est rangée dans votre Sac à Dos.

LA DAGUE : vous la maintenez coincée sous votre ceinture.

LE TALISMAN MAGIQUE : vous le portez à votre cou, pendu à une chaîne.

LA FIOLE DE LAUMSPUR : elle prend place dans votre Sac à Dos.

Combien d'objets pouvez-vous transporter ?

Armes

Vous ne pouvez pas emporter plus de deux armes. Votre Baguette de sorcier compte pour une arme.

Objets contenus dans votre Sac à Dos Us doivent obligatoirement être rangés dans le Sac à Dos, mais la place y est comptée et vous ne pouvez y transporter que huit objets (Repas inclus).

Objets spéciaux Les Objets spéciaux ne sont pas rangés dans votre Sac à Dos. Lorsque vous aurez la possibilité d'acquérir l'un de ces Objets spéciaux, il vous sera indiqué de quelle manière il convient de le transporter.

Lukats (monnaie Chadakine) Ils sont toujours rangés dans la bourse attachée à votre ceinture.

Nourriture

Vous transportez votre nourriture dans votre Sac à Dos et chaque Repas compte pour un objet. Tous les objets qui peuvent vous être utiles et que vous aurez la possibilité d'acquérir au cours de votre aventure sont indiqués avec leur initiale en lettre capitale. Chaque fois que vous déciderez d'emporter l'un de ces objets avec vous, il vous faudra l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*. Ces acquisitions seront rangées dans votre Sac à Dos sauf s'il vous est indiqué qu'il s'agit d'un Objet spécial.

Comment utiliser votre équipement ? ?

Armes

Votre total d'**HABILETÉ** variera selon que vous disposerez ou non de votre Baguette de sorcier ; en effet, si vous engagez le combat sans votre Baguette, vous devrez déduire 6 points de votre total d'**HABILETÉ**. Et si vous vous battez à mains nues, sans aucune arme, votre **HABILETÉ** sera encore plus diminuée : il vous faudra soustraire 8 points à votre total. Il se peut que vous trouviez une arme au cours de votre aventure. Le cas échéant, il vous est permis de la prendre et de vous en servir (toutefois, n'oubliez pas que vous n'avez pas le droit de posséder plus de deux armes à la fois).

Objets contenus dans votre Sac à Dos Au cours de votre quête, vous découvrirez divers objets qui pourraient se révéler utiles et que vous souhaiterez peut-être conserver (rappelez-vous toutefois que vous ne pouvez transporter que huit objets dans votre Sac à Dos). Vous avez le droit à tout moment d'échanger l'un de ces objets ou tout simplement de vous en débarrasser, mais il vous est interdit de le faire lorsque vous êtes engagé dans un combat.

Objets spéciaux

Chacun de ces Objets possède des propriétés bien particulières. Parfois, ces propriétés vous seront décrites au moment même de la découverte de l'Objet ; d'autres fois, il vous faudra attendre qu'elles se révèlent au cours de votre aventure.

Argent

La monnaie en cours dans l'Empire Chadakine est le Lukat, qui se présente sous la forme d'une petite bille de jade. L'argent est une notion complètement étrangère aux Majdars, ce qui explique qu'au moment où vous commencez votre quête vous n'avez pas le moindre sou en poche. Nombre de créatures[^] ennemies que vous serez amené à rencontrer au cours de votre aventure possèdent des Lukats. Chaque fois que vous tuerez l'une de ces créatures, vous aurez le droit de vous emparer de ses Lukats et de les conserver dans votre bourse.

Nourriture

Tout au long de votre quête, vous aurez besoin de vous nourrir à intervalles réguliers. S'il ne vous reste plus de vivres lorsque vous serez dans l'obligation de prendre un repas, vous perdrez 3 points d'**ENDURANCE**.

Règles de combat

Au cours de votre mission, vous aurez parfois à combattre un ennemi. Le texte vous précisera en chaque circonstance quels

sont les points d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** de l'ennemi en question. Astre d'Or (c'est-à-dire vous-même) devra alors s'efforcer de tuer son adversaire en réduisant à zéro les points d'**ENDURANCE** de ce dernier, tout en essayant lui-même de perdre le moins possible de points d'**ENDURANCE** au cours de l'affrontement. Au début de chaque combat, inscrivez dans les cases correspondantes du *Détail des Combats* le total de **VOLONTÉ** d'Astre d'Or, ainsi que son total d'**ENDURANCE** et celui de son ennemi. Chaque affrontement se déroule de la manière suivante :

1. Calculez votre total d'**HABILETÉ** en fonction de l'arme que vous utilisez (rappelez-vous que si vous engagez un combat sans votre Baguette de sorcier, il vous faut soustraire 6 points de votre total d'**HABILETÉ** et que si vous vous battez à mains nues, vous devez supprimer 8 points d'**HABILETÉ** également.

2. Soustrayez du total ainsi obtenu les points d'**HABILETÉ** de votre adversaire. Le résultat de cette soustraction vous donnera un *Quotient d'Attaque*, que vous inscrirez sur votre *Feuille d'Aventure*.

3. Si vous vous battez à l'aide de votre Baguette de sorcier, décidez de combien de points de **VOLONTÉ** vous comptez la recharger (rappelez-vous que la Baguette de sorcier requiert un minimum de 1 point par utilisation). Inscrivez le nombre de points choisis dans la case **VOLONTÉ** du *Détail des Combats*.

Exemple

Imaginons qu'Astre d'Or dispose d'un total d'**HABILETÉ** de 15 et d'un total de **VOLONTÉ** de 23, et qu'une Sentinelle de la Mort dotée de 20 points d'**HABILETÉ** lui tende une embuscade. Vous êtes Astre d'Or. Vous n'avez aucune possibilité de fuite et il vous faut combattre cette dangereuse créature qui fond sur vous, mais vous pouvez en revanche parer son coup avec votre Baguette de sorcier. Vous allez d'abord soustraire le total d'**HABILETÉ** de la Sentinelle de la Mort de votre propre total,

ce qui vous donnera un *Quotient d'Attaque* de - 5. ($15 - 20 = - 5$). Vous inscrirez ce chiffre (- 5) dans la case *Quotient d'Attaque* de votre *Feuille d'Aventure* et vous déciderez alors du nombre de points de **VOLONTÉ** que vous désirez transférer à votre Baguette de sorcier. Si, par exemple, vous souhaitez en utiliser 2, reportez ce total, 2, dans la case **VOLONTÉ** du *Détail des Combats*.

4. Une fois que vous aurez choisi le nombre de points de **VOLONTÉ** que vous voulez consacrer au combat et que vous aurez calculé votre *Quotient d'Attaque*, il vous faudra recourir à la *Table de Hasard* selon la manière habituelle pour obtenir un chiffre.

5. Reportez-vous ensuite à la *Table des Coups Portés* qui figure à la fin de ce livre. Dans la ligne supérieure de cette Table sont indiqués les *Quotients d'Attaque*. Trouvez le Quotient que vous avez calculé, puis descendez la colonne au-dessous jusqu'à la case située à l'intersection de la ligne horizontale correspondant au chiffre obtenu à l'aide de la *Table de Hasard* (ces chiffres sont indiqués sur le côté gauche de la *Table des Coups Portés*). Vous connaîtrez ainsi le nombre de points d'**ENDURANCE** perdus par Astre d'Or. Pour calculer la perte de son ennemi, multipliez le chiffre indiqué à son initiale (E) par le nombre de points de **VOLONTÉ** consacrés par Astre d'Or à sa Baguette de sorcier pour cet affrontement ;

le chiffre ainsi obtenu représente le total final des points d'**ENDURANCE** perdus par l'ennemi (la lettre E vous donne les points d'**ENDURANCE** perdus par l'ennemi ; les lettres AO, ceux perdus par Astre d'Or).

Exemple

Le *Quotient d'Attaque* entre Astre d'Or et la Sentinelle de la Mort était de - 5, et Astre d'Or a transféré 2 points de **VOLONTÉ** à sa Baguette de sorcier. Imaginons que le chiffre indiqué par la *Table*

de Hasard soit 6. Le résultat du premier Assaut sera alors le suivant :

Astre d'Or perd 4 points d'**ENDURANCE**. La Sentinelle de la Mort perd 5 points d'**ENDURANCE**, soit au total 10 points (5 points x 2 points de **VOLONTÉ** = 10 points).

6. Après chaque Assaut, notez sur la *Feuille d'Aventure* les modifications intervenues dans le total d'**ENDURANCE** de chaque adversaire, ainsi que le nouveau total de **VOLONTÉ** d'Astre d'Or.

7. A moins que des indications différentes ne vous soient données ou que vous ayez la possibilité de prendre la fuite, un nouvel Assaut devra ensuite être mené.

8. Reprenez le déroulement des opérations à partir de l'étape n° 3.

Le combat se poursuit jusqu'à ce que le total d'**ENDURANCE** de l'ennemi ou celui d'Astre d'Or ait été réduit à zéro ; celui qui a perdu tous ses points est alors considéré comme mort. Si c'est Astre d'Or — c'est-à-dire vous — qui a succombé, l'aventure est

terminée. Si c'est l'ennemi qui est tué, Astre d'Or peut poursuivre sa mission, mais avec des totaux d'**ENDURANCE** et de **VOLONTÉ** moins élevés.

Possibilités de fuite

Au cours de votre aventure, la possibilité d'échapper à un combat vous sera parfois accordée. Si vous avez déjà engagé un Assaut et que vous décidez de prendre la fuite, menez d'abord cet Assaut à son terme en suivant les règles habituelles. Mais votre adversaire ne perdra alors aucun point d'**ENDURANCE**. Seul vous, Astre d'Or, perdrez le nombre de points indiqué par la *Table des Coups Portés*. Vous pourrez ensuite vous enfuir en payant votre couardise par la réduction de votre total d'**ENDURANCE**. Mais rappelez-vous que vous n'aurez le droit de prendre la fuite que si

vous y êtes autorisé ; les précisions nécessaire vous serons fournis a chaque fois.



Conseil d'un sage à un sage

Vous voici prêt à entreprendre une quête extrêmement périlleuse, qui vous fera sillonner des terres hostiles et inconnues, subjuguées par des Forces Maléfiques. Étudiez bien la carte qui figure au début de ce livre et prenez des notes au cours de vos pérégrinations : ces feuilles de route vous seront d'une aide précieuse aussi bien pour cette aventure que lors de vos missions à venir, dans les prochains livres d'Astre d'Or.

Vous allez trouver en chemin toutes sortes d'objets. Certains se révéleront d'une grande utilité le moment venu ; d'autres, qui n'aideront peut-être pas au déroulement de cette aventure, pourraient fort bien vous tirer d'un mauvais pas lors de vos prochaines missions. Méfiez-vous, en revanche, des miroirs aux alouettes : certains objets sont trompeurs et vous risquez, croyant avoir acquis un outil remarquable, de vous apercevoir — hélas ! un peu tard — qu'il ne vous est d'aucune aide. C'est, bien sûr, ce genre d'objet dont vous ne voulez pas vous encombrer. Efforcez-vous donc de faire preuve de discernement quand vous déciderez si telle ou telle trouvaille a sa place dans votre Sac à Dos.

Il vous faudra également garder la tête froide pour faire un usage judicieux de vos points de **VOLONTÉ**, n'oubliez pas qu'ils constituent le réservoir d'énergie magique où s'alimentent vos Pouvoirs et votre Baguette de sorcier. Si jamais leur total tombait à zéro, toutes vos forces magiques dépériraient, vous laissant faible et sans défense.

Suis la voie de la sagesse, Astre d'Or, Sorcier Maj-dar, car les voies de la déraison sont ravines d'éboulis et de fosses profondes.

Et maintenant que la Fortune te guide !

ou perbequier.

vous l'avez certainement vu dans le livre pour
avec un usage indigne de vos droits de



e parchemin
a été decerné
a

guambi

Sorcier MAJDAR



L'avènement d'Astre d'Or

Au commencement était le Chaos, au commencement étaient les Majdars.

Et les Majdars erraient à travers le cosmos vide et désolé en quête d'une terre où ils pourraient enfin s'établir. Un jour lointain, dans cette nuit des temps, leur apparut la planète que les humains nomment Magnamundr

Les Majdars contemplèrent Magnamund et ils se réjouirent. Ils virent les cimes et les vallons, les forêts, les jungles folles, ils virent cette terre fière, farouche et libre, et ils surent que leur errance avait pris fin. Désormais ce sol sauvage leur offrirait asile et subsistance, et en retour ils en feraient l'objet de leurs savantes recherches et de leurs soins. Et il en fut ainsi.

C'est alors qu'une nouvelle espèce apparut sur Magnamund : l'Humanité. Sous le regard protecteur et bienveillant des Majdars, ces hommes et ces femmes en devenir luttèrent pour leur survie et pour faire bourgeonner et grandir les premiers germes de leur Civilisation. Et les Majdars, auréolés de mystère, grands et altiers comme des dieux, usaient de leurs pouvoirs magiques pour aider l'Homme à progresser.

Plusieurs siècles s'écoulèrent, et les humains en vinrent à idolâtrer ces êtres magiques dont le savoir s'étendait chaque jour davantage. Assoiffés de connaissance, insatiables de découvertes, les Maj-dars s'employaient sans relâche à décrypter les énigmes du Monde, explorant les champs connus et inconnus de l'Existence, détachant leurs esprits de leurs corps pour les envoyer étudier des sphères étranges, au-delà du Matériel. Grande était leur prescience, en vérité, grand le pouvoir de leur pensée.

Les Majdars créèrent alors la Pierre-de-Lune^ Ce joyau, taillé dans les rayons du champ astral de Noc-tiurne, était la somme du savoir et de la Sorcellerie des Majdars, la pierre philosophale

de leur Magie, la consécration de leur sagesse. Car l'Age d'Or des Majdars était advenu, et la Pier-re-de-Lune était l'instrument de leur empire sur Magnamund. Aveuglés par le rayonnement de la gloire Majdar, les humains ne semblaient guère plus que des ombres.

Mais la Pierre-de-Lune transgressait les lois implicites de la Nature. De même que les Majdars, elle provenait d'un monde extérieur à celui des hommes, et sa présence sur Magnamund ébranlait l'ordre établi par les créateurs de la Planète et menaçait l'équilibre voulu par les dieux.

Alors la déesse Ishtar, Grande Prêtresse de la Lune et mère de tous les humains, apparut aux Majdars et leur parla du destin de l'Humanité : « Il est temps que les enfants de cette terre réclament leur héritage et leur indépendance. Leur ère est maintenant venue. Ils se sont perdus dans l'adoration de vos pouvoirs, mais le jour s'approche où ils convoiteront la Pierre-de-Lune. »

Et les Majdars répondirent : « Pardonne-nous, Grande Prêtresse, car nos intentions étaient pures. Nous aussi, nous chérissons les hommes, et nous nous efforçons simplement d'aider et de protéger tes enfants. »

Alors Ishtar leur dit : « De la pureté de vos cœurs, je n'ai pas douté un seul instant. Mais l'humanité doit vivre libre, et cette planète n'est point de votre royaume. Il vous faut la quitter afin que les hommes puissent aller seuls vers leur destin, car vous empiétez sur leur territoire. »

Ces paroles emplirent le cœur des Majdars d'effroi. Se voyant à nouveau condamnés à errer dans le Néant, ils supplièrent la déesse de les laisser vivre sur Magnamund. Ishtar fut prise de pitié et leur dit : « N'ayez crainte, car grande est ma clémence. Vous pourrez demeurer sur Magnamund, mais il vous faudra vous plier à mes commandements. J'exige que vous juriez solennellement de ne plus jamais tenter d'infléchir le destin des

hommes. La Pierre-de-Lune sera le prix de votre serment car vous allez y renoncer et la rapporter au champ astral dont elle est issue. »

Et les Majdars donnèrent leur parole. Ils firent serment devant Ishtar et rendirent la Pierre-de-Lune à la planète Nocturne. Alors ils s'exilèrent. C'est au sud de Magnamund, dans la Mer des Rêves, qu'ils élirent refuge et l'Ile de la Désolation devint leur nouvelle patrie. Là, les hommes ne pourraient jamais soupçonner leur présence. Pour mieux s'en garantir, les Majdars firent appel à leur Sorcellerie : l'île fut encerclée de mirages, de brouillards mystificateurs et de vents magiques, de telle sorte qu'aucun humain ne pourrait ni l'apercevoir ni encore moins l'approcher.

C'est ainsi qu'au fil du temps les hommes oublièrent les Majdars. Seules les provinces du Sud se rappelaient ces êtres magiques et auréolaient leur souvenir de croyances et de légendes fantastiques. Là-bas, les Grands Prêtres du Culte Majdar perpétuaient la doctrine et les rites de génération en génération, dans l'attente du retour des « Anciens ». Quand les Majdars reviendraient, prophétisaient-ils, l'Humanité connaîtrait enfin la Paix et l'Harmonie.

Plus de deux mille ans s'écoulèrent. Comme l'avait annoncé Ishtar, l'Homme grandissait. Il érigea des villes et des empires, travailla la terre, connut l'amour et la haine, apprit la guerre et la conquête. Il était devenu maître de son destin. Or une nouvelle puissance émergeait dans les provinces de Chadaki. Là régnait Charatchak, le redoutable roi démon. Ce nécromant, fervent adepte de magie noire, initiateur de cultes sataniques et de sacrifices humains, avait converti à sa religion du Mal une cohorte de brutes épaisses et assoiffées de sang. Bientôt les terres de Chadaki furent le théâtre d'un horrible carnage : sans merci, les soldats de Charatchak persécutaient tous ceux qui refusaient d'adopter le nouveau culte. Quand, à force de massacres, Chadaki fut soumise à leur pouvoir, le roi démon et sa meute partirent en guerre contre les provinces voisines. Ce fut un

épouvantable bain de sang : l'une après l'autre, les nations tombaient, et sur leurs ruines encore fumantes Charatchak bâtissait son Empire du Mal. Impuissants et le cœur brisé, les Majdars regardaient l'Humanité ployer sous le joug du démon, et le serment fait à la déesse Ishtar leur était une cruelle torture.

Le jour où Charatchak fut couronné Grand Seigneur de l'Empire Chadakine, une tempête d'une

force surnaturelle ravagea la Mer des Rêves. Tout le jour et toute la nuit, la tornade fit rage. Bravant les sortilèges qui entouraient l'Ile de la Désolation, les eaux déchaînées venaient déferler contre le rivage ; les vagues, lacérées par la pluie et le vent, transpercées par la foudre, éclataient avec violence aux grondements du tonnerre. Vint enfin le petit matin, et avec lui le calme des eaux. Alors, les Majdars aperçurent avec stupeur un bateau échoué sur le rivage. Jamais auparavant un tel prodige ne s'était produit, car les brouillards et les vents magiques avaient toujours gardé les hommes au large de l'île et protégé les Majdars de leur curiosité.

Les Majdars se précipitèrent vers l'épave. Seul survivant du naufrage, un bébé qui pleurait. Pour ces êtres doués de prescience, l'arrivée d'un petit d'homme sur leur rivage était un signe du destin : ils conçurent aussitôt un plan pour sauver l'Humanité sans manquer à leur serment. Le petit orphelin reçut le nom d'Astre d'Or (Astre car les étoiles sont symbole d'espoir chez les Majdars, Or car un fil blond brillait dans la chevelure noire jais du bébé). Dans l'ombre de l'irascible déesse Ishtar, les Majdars élevèrent l'enfant comme un des leurs et l'initèrent à leurs secrets. Ils ne s'épargnèrent aucun effort pour éduquer le petit humain puisque leur but était d'en faire le sauveur de son peuple. Fort de la sagesse et de la Magie Majdars, ce fils d'homme pourrait affronter Charatchak. En effet — les Majdars le savaient bien — seule la mort du tyran de Chadaki libérerait l'Humanité et la rendrait à nouveau maîtresse de son destin.

Votre mission

Vous êtes Astre d'Or, sorcier Majdar initié aux techniques secrètes de la Haute Sorcellerie. Seize années se sont écoulées depuis que les vents vous ont échoué sur les rivages de l'île de la Désolation où vivent les Majdars, cachés aux yeux des hommes. Et voilà que vos maîtres vous convoquent pour comparaître devant l'Assemblée des Sages.

Arakya, le Grand Sorcier des Majdars, prend la parole. « Astre d'Or, vous dit-il, nous t'avons fait venir pour te parler d'une mission d'une extrême importance. Ton peuple, l'Humanité, est prisonnier d'un tyran démoniaque, Charatchak, le roi démon de Chadaki. Ce despote a signé des pactes avec les diables et capturé les esprits des morts, qui sont maintenant des esclaves morts vivants à son service. Il a acquis le pouvoir de contrôler les esprits des hommes et nul ne peut lui résister. Ta terre natale pleure, Astre d'Or, pleure et hurle de terreur sous la botte cruelle qui lui piétine le cœur. Aucune puissance humaine ne peut affronter le roi démon ; quant à nous, nous sommes tenus par notre serment de jadis, où nous jurâmes à la déesse Ishtar de ne Jamais intervenir dans le destin des hommes. Mais loi, Astre d'Or, tu es un humain. La Pierre-de-Lune repose maintenant cachée dans un autre champ istral. Nulle promesse, nul vœu ne t'interdit de partir à sa recherche et d'utiliser son pouvoir pour détruire le roi démon. Car tu es libre de quitter l'île de la Désolation et d'aider l'Humanité de la manière qui te semble judicieuse. C'est dans l'espoir que tu entreprennes cette mission que nous t'avons élevé et initié à la Magie Majdar. Rien ne te contraint de partir pour cette quête, Astre d'Or. Sache cependant que, si tu refuses, les tiens seront condamnés à servir le tyran de Chadaki ou à périr de sa féroce main. »

Malgré l'émotion qui vous serre la gorge, vous répondez courageusement et sans la moindre hésitation : « J'accepte la mission. Je partirai en quête de la Pierre-de-Lune. Que dois-je faire ? »



Tout autour de vous, de profonds soupirs se font entendre. « Tu nous emplis le cœur de fierté, Fils d'Homme, dit Arakya dans un large sourire. La Pierre-de-Lune est cachée dans le champ astral de Nocturne, et on n'y peut pénétrer que si on parvient à en localiser la Porte. Nous savons qu'elle se trouve quelque part dans les terres des hommes, et qu'elle a pour nom la Porte de l'Ombre. Le problème, néanmoins, est qu'elle ne demeure jamais plus d'une journée au même endroit et que, de surcroît, elle est invisible à l'œil humain. C'est pourquoi il te faudra entrer en contact avec la Tribu Perdue de Lara. Les Kundis — ainsi se nomment les hommes de cette tribu — sont des êtres primitifs mais doués de Pouvoirs Magiques. Ils possèdent notamment le don de vision astrale, qui leur permet de voir la Porte de l'Ombre. Jadis, il y a de ça longtemps, les Kundis habitaient les montagnes et les forêts de la province de Lara. Quand les armées Chadakines partirent à la conquête des terres libres du Sud, les Kundis franchirent les montagnes de Lara en passant par le Défilé des Aubes. Et ils se mirent à tendre de fréquentes embuscades aux troupes Chadakines, parvenant toujours à se réfugier dans les forêts avant que les Chadakines ne puissent user de représailles. Fou de rage et d'impuissance, Charatchak fit alors brûler les forêts, et les Kundis furent contraints de prendre la fuite. Où se rendirent-ils ? Encore aujourd'hui, nul ne le sait, et c'est pourquoi les hommes les ont surnommés la Tribu Perdue de Lara. Ta première tâche consistera à retrouver la Tribu Perdue et à convaincre ses chefs de te mener à la Porte de l'Ombre. Ton initiation n'est pas encore achevée, nous le savons bien, mais il te faut partir sans plus attendre. La puissance de Charatchak se fait plus grande et plus menaçante de jour en jour, et son empire s'étend maintenant jusqu'aux confins de la Mer des Rêves. Le roi

démon connaît notre existence et sa soif de conquête ne souffrira bientôt plus de limites. Il nous craint, cependant il s'efforce de mesurer l'étendue de nos pouvoirs et de nos moyens de défense. Tôt ou tard, il s'enhardira et traversera la Mer des Rêves avec ses troupes pour nous attaquer. »

Sur ces mots, Arakya pose la main sur votre épaule et vous regarde droit dans les yeux. « Le sort des hommes et celui des Majdars dépend du succès de ta quête, dit-il. Cherche la Pierre-de-Lune, Astre d'Or, et trouve-la. Tu es notre seul espoir ; si tu échoues, tout est perdu. »





1 *Tous vos maîtres sont debout dans le temple d'Amida, plongés dans une intense méditation.*

Le jour s'est levé, gris et maussade. Avant que le soleil finisse sa course ce soir, vous aurez quitté l'île la Désolation. Le cœur serré, vous franchissez le seuil du temple sacré d'Amira pour y recevoir la bénédiction de vos maîtres. Ils sont tous là, debout, la tête inclinée, plongés dans une intense méditation. Au terme d'une longue et solennelle cérémonie, Mateyra, votre maître et ami de toujours, s'approche et vous étreint fermement aux épaules. Plongeant votre regard dans ses yeux de mercure, vous y trouvez votre image. En effet, les Majdars n'ont pas les pupilles colorées comme les humains ; leurs yeux, tels des miroirs, renvoient le reflet de ce qu'ils contemplent. Un sourire lumineux et serein irradie le visage de Mateyra tandis qu'il vous parle. « Astre d'Or, vous dit-il, il te faut maintenant partir. Ta route sera longue et semée de périls. Sois courageux mais ne crains pas non plus la prudence. Tu pars avec la bénédiction des Majdars, riche de leur enseignement et fort du pouvoir de ta Baguette de sorcier ; cependant la ruse et le secret seront tes meilleurs alliés. Ne laisse pas ta témérité aveugler ta sagesse. Va, maintenant ; pars à la recherche des Kundis que les hommes appellent la Tribu Perdue de Lara. Tu es l'instrument de notre volonté, le porteur de tous nos espoirs. Pars, et sache qu'à chaque instant de ta quête nous serons avec toi par le cœur et la pensée. »

Sans un mot, vous quittez le temple et vous vous dirigez vers le rivage. Alors seulement là, vous vous retournez et dites adieu au pays de votre enfance. Un voilier, gréé pour votre départ, se balance au vent. Avec un léger soupir, vous larguez les amarres et vous poussez le frêle esquif dans les eaux froides de la Mer des Rêves. Vous sautez ensuite à bord et vous hissez les voiles. Le cap sur l'ouest, vous faites maintenant route vers les terres lointaines de l'Empire Chadakine. Si vous possédez le don de Communication avec les Éléments et que vous désirez y recourir, rendez-vous au [202](#). Si vous ne disposez pas de ce pouvoir magique, ou si vous préférez ne pas vous en servir pour le moment, rendez-vous au [168](#).

2

Vous poursuivez votre route en vous dirigeant vers le sud. Le chemin que vous empruntez longe l'Azane, un large fleuve bordé de rizières. Çà et là se dressent d'imposantes fermes que vous évitez soigneusement, soucieux de passer inaperçu. Bientôt, le fleuve forme un coude pour s'engager dans les gorges de l'Agazad. Suivant toujours la route, vous traversez ce majestueux défilé aux pics de calcaire sculptés par le vent. Voilà maintenant deux jours que vous marchez sans relâche. Pour tenir le coup, vous avez dû prendre **2 Repas** ; si vous ne disposiez d'aucune provision et que vous ayez dû faire tout ce chemin à jeun, vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Peu à peu, les rizières se font rares et vous voici maintenant parvenu aux Waterlides, mornes plaines arides et désolées, qui s'étendent à perte de vue sans que la moindre culture ou habitation vienne en briser le paysage sauvage et solitaire. La nuit tombe rapidement. Vous décidez de camper sous le vent, au pied d'une petite formation de collines. Rendez-vous au [24](#).

3

Vous quittez la route pour vous enfoncer dans les sous-bois. Après quelques minutes de marche, vous débouchez sur une petite clairière ombragée par le feuillage d'un immense acacia et vous décidez d'y faire halte. La faim vous tenaille et il vous faut sans plus attendre prendre **1 Repas**, faute de quoi vous perdrez **3 points d'ENDURANCE**. Quant aux **2 Repas** qui vous reste, vous les donnez à Tanid et Chan (n'oubliez pas de rayer ces **3 Repas** de votre *Feuille d'Aventure*). La nuit est douce et vous vous en réjouissez tous les trois, car vous n'avez pas de couvertures et vous ne voulez pas allumer un feu, de peur qu'il ne trahisse votre présence. Vous voyant exténué, Tanid et Chan vous proposent de dormir pendant qu'ils veilleront à tour de rôle. Caustique, vous leur faites remarquer que c'est bien la première fois qu'ils sont d'accord... Mais ils insistent et vous devez répondre. Allez-vous accepter leur offre (rendez-vous au 85) ou prendre le premier

tour de garde et vous coucher ensuite, épuisé (rendez-vous au [275](#))?



4

Vous vous arc-boutez à l'arbre mort en vous aidant de votre Baguette de sorcier et vous vous hissez péniblement à son faîte. Vous parvenez alors à agripper la branche voisine d'un Azaboïs Géant, et c'est une longue et douloureuse ascension qui commence pour vous : chaque inspiration vous déchire la poitrine lorsque l'air moite et fétide pénètre dans votre gorge, tandis que vous grimpez à l'arbre avec l'énergie du désespoir. Vous talonnant de près, les colonnes d'insectes avancent implacablement sur le tronc, et les claquements et grincements de leurs pinces qui s'entrechoquent bourdonnent à vos oreilles comme des menaces de mort. La blessure de votre jambe vous élance cruellement, mais vous faites taire votre douleur. Soudain, l'effroi vous saisit : de la branche supérieure, au-dessus de votre tête, une armada de Mantizes des Antres fond sur vous. Et les autres, qui progressent sur le tronc, ne sont plus qu'à quelques centimètres... Acculé, vous vous laissez glisser le long de la branche la plus proche, qui ploie dangereusement sous votre poids. Un crissement vous fait sursauter. Vous vous retournez et vous manquez lâcher prise : des dizaines de Mantizes grouillent à l'extrémité de la branche. Vous êtes bel et bien cerné. Dans un dernier sursaut de désespoir, vous rassemblez toutes vos forces de VOLONTÉ pour essayer de vous débarrasser des Mantizes des Antres. Rendez-vous au [350](#).

5

Vous envoyez une décharge d'Énergie de votre Baguette de sorcier sur la plante qui s'écroule aussitôt, foudroyée par la flamme bleue et dévorante. Chan est sain et sauf, mais cet effort vous a coûté 2 points de VOLONTÉ. Soudain, vous vous rendez compte que des tentacules rampants sont en train de s'accrocher à vos jambes et de vous tirer vers le sol. Vous avez beau résister, ils parviennent à vous faire tomber. Vous sentez alors une vrille velue vous enserrer la gorge, puis vous traîner vers la gueule ouverte et venimeuse d'un autre Yaku. L'air vous manque, la poigne qui vous étrangle se fait plus forte, et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [42](#).



6

Vous faites demi-tour pour vous enfoncer à nouveau au cœur des Dents du Dragon. Le soleil vous martèle cruellement la tête et c'est à bout de forces, congestionné et affaibli de 4 points d'ENDURANCE que vous parvenez enfin de l'autre côté du Canyon. Face à vous se dresse la Grande Muraille d'Aza-kawa. Tel un immense rideau de pierre ondulant sous les rayons du couchant, la paroi s'étend à perte de vue d'est en ouest. Rassemblant vos forces, vous pressez le pas, soucieux d'atteindre l'Azanam avant qu'il ne fasse nuit noire. Rendez-vous au [325](#).

7

La jeune fille vous dit qu'elle s'appelle Tanid et qu'elle est au service de Mère Magri, sa gardienne et maîtresse, qui l'initie à la Magie Noire. Tanid est très belle, avec ses longs cheveux noirs ébouriffés et ses grands yeux verts où pétille une étincelle sauvage. « Il paraît que tu es un sorcier et que tu as osé défier l'Épreuve de Vérité de la Pierre de Kazim... », dit-elle avec curiosité. « Oui, en effet... », répondez-vous d'un ton faussement détaché pour impressionner la jeune fille, charmante malgré ses haillons. « C'est très mal, réplique-t-elle en hochant la tête. Mère Magri va te soumettre aux tortures, et les Chadakines en connaissent d'horribles. Ce soir, on va te mener à la Chambre des Tréfonds Obscurs et t'y faire subir les pires tourments. » « Alors je dois fuir ! vous exclamez-vous d'une voix étranglée par la peur. M'aideras-tu ? » Tanid vous regarde avec de grands yeux écarquillés et la crainte se fige sur son visage : « Non... non... Le danger... je ne peux pas... Non, je ne veux pas ! » Sa voix tremble, on dirait qu'elle a du mal à articuler. D'un geste rapide, elle sort une fleur séchée de sa poche et en détache les pétales au-dessus votre écuelle. « Cela te donnera de la force pour supporter l'ordalie, explique-t-elle dans un filet de voix. Je ne peux rien de plus pour toi. (Elle se redresse d'un bond et se dirige vers la porte.) Je suis... désolée », balbutie-t-elle avec une note de regret, avant de quitter brusquement la cellule. Rendez-vous au [270](#).

8

Vous rampez à grand-peine dans l'étroit boyau où vous avez tout juste la place de vous tenir allongé. Du sol montent des vapeurs de l'étrange brouillard du lac Chen-Wu, projetant une lumière glauque sur les parois rugueuses de la caverne. En entrant, vous aviez tout de suite remarqué un petit tunnel, en haut du boyau. Vous êtes fatigué et vous avez besoin de dormir. Qu'allez-vous faire : dormir dans cette caverne (rendez-vous au [14](#)) ou vous engager dans le tunnel (rendez-vous au [19](#)) ?

9

Vous vous battez courageusement contre la Reine Mantize, mais la partie est inégale : en quelques minutes à peine, toute la colonie est sur vous, et ce sont des centaines de pinces qui vous cisailent et vous déchiquettent... Vous vous défendez vaillamment, mais hélas ! la vie vous est bientôt arrachée et avec elle tous vos espoirs de ramener la paix aux hommes.



10

Vous vous levez et vous vous dirigez vers Tanid qui vous regarde avec des yeux hagards, comme absents. « Astre d'Or, dit-elle d'une voix entrecoupée, pardonne-moi, je... je n'ai pas pu résister... » Si vous vous étiez emparé de la Pierre de Kazim, rendez-vous au 51. Sinon, rendez-vous au [102](#).

11

Sans laisser aux Chadakines le temps d'avancer davantage, vous envoyez une décharge d'Énergie avec votre Baguette de sorcier, tuant sur le coup un des deux soldats. Cette attaque vous a affaibli de 1 point de VOLONTÉ. Le second guerrier ne bouge pas d'un pouce et vous êtes déjà soulagé pensant que la mort de son compagnon lui a ôté tout courage, quand vous comprenez votre erreur avec un pincement au cœur : il attend tout simplement une troupe de soldats qui volent à son secours, arcs bandés droit ' sur vous. « Rends-toi, ou nous te tuons ! » vous crie un des guerriers Chadakines. Qu'allez-vous faire :

Vous rendre ?

Rendez-vous au [300](#)

Les attaquer ?

Rendez-vous au [66](#)

Faire demi-tour et prendre la fuite ?

Rendez-vous au [20](#)



12

Au prix de 3 points de VOLONTÉ, vous parvenez à vous tailler un chemin à travers les restes encore incandescents du Yaku, et vous voici bientôt tiré d'affaire. Vous reprenez votre marche et vous parvenez au crépuscule en vue de la Grande Muraille d'Azakawa. Rendez-vous au [325](#).

13

Heureusement, la forêt est très proche et il fait nuit noire. Personne ne vous a vus. Vous plongez tous dans les sous-bois et vous restez immobiles, comme figés, tandis que le char s'approche dans un fracas épouvantable, puis vous dépasse à folle allure. A peine avez-vous le temps de voir les étincelles lancées par les lames acérées des roues qui s'échauffent que le char est déjà loin. Vous retenez votre souffle encore quelques minutes, mais les Chadakines ne reviennent pas. Rendez-vous au [75](#).

14

Vous dormez d'un sommeil dont vous ne vous réveillerez pas. Les vapeurs empoisonnées du brouillard vous submergent et vous glissez dans un coma léthal. Le boyau s'est fait tombe, et nul ne trouvera jamais votre dépouille. Votre mission prend fin dans un silence mortel.

15

Laissant les collines de Tchamzi loin derrière vous, vous traversez une fois de plus le fleuve Shuni et vous suivez ses méandres à travers d'épaisses et luxuriantes forêts. De temps à autre, Tanid piège du petit gibier à sa manière, ce qui vous révolse à chaque fois. Quant à Chan, il ouvre la voie. Heureusement, vous ne rencontrez aucune patrouille Chadakine et votre marche se poursuit sans incident. Vous n'avez donc pas besoin de recourir à vos Pouvoirs Magiques, ce qui vous permet d'augmenter votre ENDURANCE et votre VOLONTÉ de la moitié de leurs points respectifs actuels (n'oubliez pas cependant que, contrairement à votre total de VOLONTÉ, votre total d'ENDURANCE ne peut en aucun cas dépasser son montant initial). Rendez-vous au [218](#).

16

Vous finissez par consentir au prix dérisoire de 20 Lukats, pour la plus grande joie du vieil homme qui vous tend les 20 boules de jade avec un sourire de satisfaction. Vous les rangez dans votre bourse (n'oubliez pas de les noter sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous amenez alors délicatement la conversation sur la Tribu Perdue de Lara, dans l'espoir de soutirer quelque information au marin. Mais il ne se prête guère au jeu, bien au contraire : son visage se renfrogne aussitôt et il se met à sautiller d'un pied sur l'autre, mal à l'aise et pressé d'en finir. « Allez donc à l'Auberge de la Lune Riante, bougonne-t-il finalement entre les dents. C'est toujours plein de voyageurs qui aiment bien parler, là-bas. Vous descendez cette rue et vous y êtes. » Du doigt, il vous indique une

ruelle sombre et étroite qui part des quais. Vous y jetez un coup d'œil rapide, mais à peine vous retournez-vous que l'homme a disparu. Il s'est comme évanoui dans la nuit noire, et vous voilà seul. Qu'allez-vous faire? Si vous décidez de vous engager dans la ruelle, rendez-vous au [200](#). Si vous préférez faire un tour de reconnaissance dans le quartier du port, rendez-vous au [100](#).

17

A peine vous laissez-vous glisser dans les eaux épaisses et boueuses qu'une douleur intolérable vous transperce. Tout votre corps est en feu, et vous hurlez tant et plus sous la brûlure du limon empoisonné. Très rapidement, la fange du lac Chen-Wu vous emplit la bouche, le nez, les oreilles, vous rongent comme un acide. Vous périssez en quelques minutes, noyé et empoisonné à la fois. Inutile de préciser que votre mission, elle aussi, est tombée à l'eau...

18

De toute évidence, vos nouveaux compagnons vous font une confiance aveugle et sont prêts à vous suivre quoi qu'il arrive. Vous leur confessez que vous n'avez pas la moindre idée de la direction à prendre, mais cela ne semble guère les troubler. Sans donner davantage de précisions, vous leur expliquez alors que votre mission consiste à retrouver la Tribu Perdue de Lara et vous demandez à Chan s'il peut vous y mener. « Ne vous sentez pas obligés de rester avec moi, cependant, ajoutez-vous. Vous êtes libres de faire ce que vous voulez. » « En ce qui me concerne, répond Tanid, je n'ai pas d'endroit où aller. Mère Magri était une maîtresse cruelle, et je serais heureuse d'aider quiconque se bat contre le roi démon et sa horde. » « Je suis dans le même cas, dit Chan, mais où pouvons-nous aller ? Les Chadakines doivent être à notre recherche, et nous ferions mieux de ne pas trop nous attarder ici... » Vous gardez tous trois le silence quelques instants, en proie à une intense réflexion. Finalement, vous prenez la parole pour demander leur avis à vos compagnons. Chan suggère de se mettre aussitôt en route pour rejoindre



18 *Tanid et Chan gardent un instant le silence avant de vous donner leur avis.*

l'Azanam, dans le sud du royaume, car il est convaincu que la Tribu Perdue a trouvé refuge là-bas. Il propose de vous y conduire. « Voilà qui me semble bien risqué, réplique Tanid. Si Chan se trompe, nous aurons fait un voyage très long et périlleux pour rien. Ce qu'il nous faut, c'est un conseil avisé. A trois jours de marche au nord habite Gnajna le Sage, un ermite qui se fait appeler Celui Qui ne Connait Pas de Maître. Je peux vous y mener. » Si vous possédez le Médaillon du Rédempteur, rendez-vous au [264](#). Sinon, il vous faut maintenant choisir le conseil que vous suivrez. Si vous décidez de partir pour l'Azanam, guidé par Chan, rendez-vous au [190](#). Mais si vous préférez aller trouver Gnajna le Sage, rendez-vous au [134](#).

19

Le tunnel est tellement étroit que vous êtes obligé de ramper sur les mains et les genoux. Il monte légèrement et se resserre de plus en plus, de telle sorte que vous vous retrouvez bientôt quasi coincé entre les parois rocheuses et lisses. Dans cet espace confiné où vous ne voyez goutte, vous vous sentez soudain pris de claustrophobie. Pour votre plus grand soulagement, le tunnel débouche enfin sur une sorte de caverne, plongée elle aussi dans l'obscurité la plus totale. Vous vous extirpez du boyau, pantelant et baigné de sueur et vous étirez vos membres ankylo-sés. Si vous disposez d'une torche et d'un briquet à amadou et que vous désirez vous en servir pour inspecter la caverne, rendez-vous au [46](#). Vous pouvez aussi, au prix de 1 point de VOLONTÉ, faire luire le bout de votre Baguette de sorcier d'une étincelle phosphorescente. Si vous optez pour cette solution, rendez-vous au [46](#). Si vous ne possédez aucun de ces objets ou si vous préférez ne pas les utiliser, rendez-vous au [59](#).

20

Vous avez tout juste le temps de jauger l'immensité de votre fatale erreur : s'il y a bien une chose qui ne pose pas de problème de conscience aux Chadaki-nés, c'est d'abattre un homme dans le dos... Criblé de flèches, vous vous écroulez à terre, pauvre pantin

désarticulé et sanglant. Votre vie et votre mission trouvent ici un triste terme.

21

Vous gagnez rapidement la route de Shuni qui est complètement déserte, à la plus grande stupéfaction de Chan. « Ça alors ! s'exclame-t-il, l'air hébété. Je ne comprends pas ce qu'il y a ! D'habitude cette route fourmille de commerçants... » Vous marchez trois longues heures sans rencontrer âme qui vive. Enfin, vous apercevez un chariot rangé sur le bas-côté et, à peu de distance, un groupe d'hommes assis en cercle autour d'un petit feu de camp. « Attendez-moi, dit Chan, je vais aller voir si ces hommes sont au courant de ce qui se passe. » A peine quelques minutes plus tard, Chan revient, un poignard à la main. Un sourire béat lui fend le visage : « L'affaire du siècle ! s'écrie-t-il. Je l'ai eu pour 5 Lukats seulement ! Vous rendez-vous compte ? Une arme pareille, ça en vaut au moins 20 ! Ah, des transactions de ce genre, je veux bien en faire tous les jours ! » Il semble bien parti pour une longue tirade sur les joies du marchandage mais Tanid, excédée, l'interrompt sèchement : « Et la route, hein ? Pourquoi n'y a-t-il personne » « Ah, ça ! répond Chan avec une pointe de déception dans la voix. Eh bien, voilà : les Chadakines nous cherchent partout. Les routes et les ponts sont tous barrés, et nul ne peut passer. Ces marchands se sont trouvés bloqués, c'est pourquoi ils campent ici. » « Aïe, aïe, aïe, répondez-vous avec à-propos, voilà qui est bien fâcheux... Je crois que nous avons intérêt à quitter la route et à continuer par la forêt. Qu'en pensez-vous ? » Chan et Tanid étant — pour une fois — d'accord, vous vous enfoncez tous trois dans le bois et vous reprenez votre périple avec une vigilance accrue. Rendez-vous au [39](#).



22

Vous grimpez à l'intérieur du sinueux tunnel mais vous êtes vite obligé de vous arrêter : cet étroit conduit est tellement sombre que vous ne parvenez pas à distinguer votre main, même à deux centimètres de votre visage. Si vous avez une torche et un briquet à amadou, vous pouvez vous en servir pour éclairer le tunnel. Si vous ne possédez pas ces objets ou si vous préférez ne pas y recourir, vous pouvez rendre l'extrémité de votre Baguette de sorcier lumineuse en y insufflant 1 point de VOLONTÉ. La lumière ainsi obtenue durera jusqu'à ce que vous décidiez de l'éteindre, sans pour autant que vous ayez à l'alimenter de points de VOLONTÉ supplémentaires. Après réflexion, vous décidez de poursuivre votre progression :

Dans le noir ?

Rendez-vous au [122](#)

En vous éclairant ?

Rendez-vous au [334](#)

23

Sur la pointe des pieds, vous longez le couloir de droite, Chan sur vos talons. Vous parvenez à un palier d'où partent deux grands escaliers. Si vous possédez le Pouvoir Magique de Voyance, et si vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [92](#) (n'oubliez pas d'inscrire le numéro de ce paragraphe car il vous faudra y revenir par la suite). Si vous n'avez pas le don de Voyance, il vous faut prendre une décision maintenant. Quel escalier allez-vous emprunter :

Celui de gauche ?

Rendez-vous au [137](#)

Celui de droite ?

Rendez-vous au [321](#)

24

Vous sombrez dans un sommeil trouble et agité de cauchemars. Au beau milieu de la nuit, vous vous réveillez dans un sursaut : immobile et accroupie, Tanid contemple les braises mourantes du feu, qui dégagent une lumière ambrée. Si vous désirez aller voir de plus près de quoi il retourne, rendez-vous au 10. S'il vous paraît plus avisé de faire semblant de dormir, rendez-vous au [33](#).

25

Vous débouchez sur une petite antichambre que vous reconnaissez sans peine : c'est là que Mère Magri vous avait soumis à l'Épreuve de Vérité. Posée sur un socle au milieu d'une petite table, la Pierre de Kazim luit d'une lumière surnaturelle. Si vous souhaitez vous emparer de la Pierre de Kazim, rendez-vous au [77](#). Si vous préférez quitter la pièce sans plus attendre, rendez-vous au [129](#).

26

Jetant un rapide coup d'œil par-dessus votre épaule, vous apercevez un petit homme au visage de fouine, qui vous suit en zigzaguant furtivement à la lumière des torches. Comment allez-vous réagir ? Allez-vous continuer votre chemin comme si de rien n'était (rendez-vous au [97](#)), faite volte-face dans l'intention de surprendre l'homme à la tête de fouine (rendez-vous au [166](#)) ou préférez-vous quitter la place du marché pour le semer (rendez-vous au [241](#)) ?

27

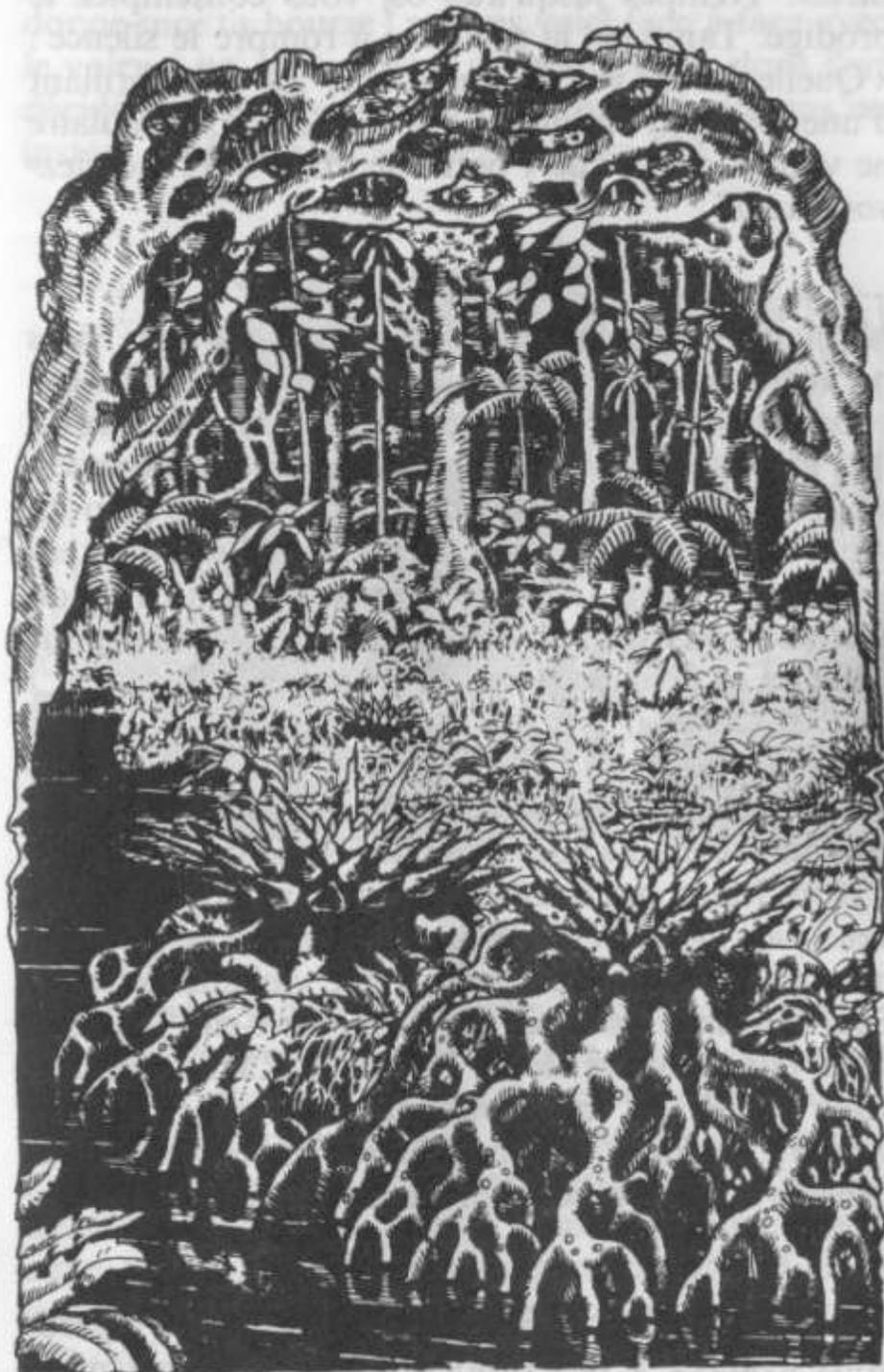
Votre Baguette de sorcier pétille encore d'étincelles qui illuminent le passage. Faisant volte-face d'un bond, vous remontez l'impasse à toutes jambes et vous courez vers la ruelle étroite. Rendez-vous au [195](#).

28

D'un mouvement lesté, vous vous dressez sur les épaules des hommes qui vous portent. Vous voyant debout, la foule pousse une immense clameur, puis se tait brusquement quand vous plongez en arrière dans la masse compacte des badauds. Votre chute est amortie par leurs corps. Vous vous relevez rapidement. Des cris de douleur fusent soudain : à coups de sabre et d'épée, deux soldats Chadakines se taillent un chemin sanglant à travers la muraille humaine qui les sépare de vous. Si vous désirez porter secours à ces gens que vous venez d'abandonner, rendez-vous au [308](#). Si vous préférez profiter du désordre naissant pour prendre la fuite, rendez-vous au [336](#).

29

Peu à peu, l'Azane s'étrécit et ses eaux claires se chargent de boue ; les berges riantes et herbues laissent place à des étendues marécageuses, envahies par d'étranges lianes velues, qui sont en fait des branches de Yaku. Comme des tentacules, ces lianes s'étirent vers le fleuve ou les mares d'eau stagnante qui le bordent pour y capturer quelque proie que le Yaku dévore ensuite en les broyant avec la mâchoire de piquants hérissés qui forment son cœur. Chan vous met en garde contre ces branches vénéneuses. Il devient de plus en plus difficile de longer le fleuve sans risquer de s'empêtrer dans les branches de Yaku. Si vous désirez éviter ce danger en vous éloignant davantage des rives de l'Azane, rendez-vous au [54](#). Si vous préférez continuer à longer le fleuve pour arriver plus directement à la Grande Muraille d'Azakawa et aux forêts de nuages d'Azanam, rendez-vous au [104](#).



29 *Peu à peu, les berges riantes de l'Azane laissent place à des étendues marécageuses.*

30

Ne pouvant déterminer à quel Yaku se rattachent les tentacules qui ondulent vers vous, vous décochez à la volée une violente déflagration de votre Baguette de sorcier. Cet effort vous coûte 2 points de **VOLONTÉ**, mais il en vaut la peine : foudroyées, les vrilles vénéneuses s'affaissent sur le sol. Vous êtes hors de danger... pour le moment. Rendez-vous au [128](#).

31

Vous êtes à bout de forces. Dans un dernier effort, vous fermez les yeux et vous entreprenez d'invoquer les Éléments en récitant des mélopées incantatoires. La dernière note du chant rituel s'éteint. Rien ne semble se produire. Quelques minutes s'écoulent, lourdes d'anxiété. Soudain, un raz de marée déchire l'air : une immense vague s'est levée en amont du fleuve et vient surplomber le pont telle une gigantesque main d'eau. La main se referme pour former un poing et s'abat sur le pont avec violence. L'eau jaillit en trombe, et le pont s'écroule comme un château de cartes. Trempés jusqu'aux os, vous contemplez le prodige. Tanid est la première à rompre le silence : « Quelle force ! » s'exclame-t-elle, les yeux brillant d'une joie tout enfantine. Ce sortilège spectaculaire ne vous a coûté que 1 point de **VOLONTÉ**. Rendez-vous au [75](#).

32

Maniant habilement votre Baguette de sorcier, vous parvenez à éviter le contact mortel du rapace qui vous survole. Ce dernier s'élève alors dans les airs où il se met à tourner en larges cercles concentriques, se préparant de toute évidence à attaquer de nouveau. Et, soudain, il fond sur Chan. Allez-vous tenter de l'atteindre à distance (rendez-vous au [107](#)) ou préférez-vous vous porter aux côtés de Chan pour l'aider à se défendre (rendez-vous au [57](#)) ?

33

Tanid parle à mi-voix, les yeux rivés sur les braises comme si c'était à elles que s'adressaient ses paroles. « Non, Mère, murmure-t-elle, je ne peux pas... je ne veux pas... » Sa frêle silhouette est agitée de tremblements ; elle semble en proie à une violente détresse. Peut-être sa conscience la tourmente-t-elle ? Si vous vous étiez emparé de la Pierre de Kazim, rendez-vous au 51. Si vous souhaitez intervenir, rendez-vous au 10. Enfin, si vous préférez laisser Tanid à ses pensées et vous rendormir, rendez-vous au [69](#).

34

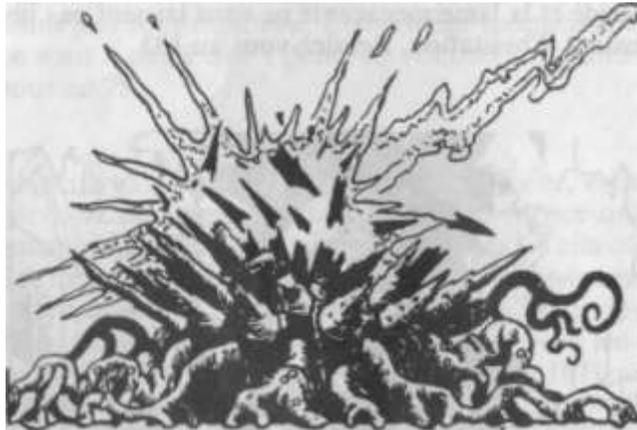
La ruelle est déserte. Sondant l'obscurité du regard, vous avancez à pas prudents. Soudain, une main vous agrippe par derrière, et le froid métal d'une lame de couteau vous glace la gorge. « Retourne-toi ! ordonne une voix menaçante. Et pas d'écarts, sinon je te tranche la gorge... C'est bon, maintenant donne-moi ta bourse ! » Lentement vous vous retournez pour faire face à un voleur minable. Si vous n'avez pas d'argent, ou avez de l'argent, mais ne voulez pas le remettre, rendez-vous au [76](#). Si vous préférez lui remettre votre argent, rendez-vous au [133](#).



35

A la lumière vacillante de votre torche, vous examinez la pièce étroite aux parois lisses, qui ne ressemble ni à une grotte

naturelle ni à une caverne creusée par l'homme. Le sol est jonché de brindilles, de feuilles mortes et, çà et là, d'ossements poussiéreux. De l'autre côté de la caverne part un tunnel, légèrement plus large que celui que vous avez emprunté, et dans lequel souffle une brise fraîche et légère. Vous tombez de fatigue. Faisant fi de toute prudence, vous décidez de vous accorder un peu de repos dans cette caverne qui, après tout, semble fort peu fréquentée... Vous éteignez votre torche et vous poussez un soupir de bien-être. Rendez-vous au [59](#).



36

« Moi, je m'appelle Tanid, dit la jeune fille d'un ton détaché. Et toi ? » Vous répondez machinalement, encore tout étonné de son calme imperturbable. « J'apprends la sorcellerie auprès de Mère Magri, continue-t-elle. Elle dit que tu es sorcier, est-ce vrai ? » « Bien sûr que c'est vrai ! » répondez-vous avec bravade. Sans savoir pourquoi, vous éprouvez un vif désir d'impressionner cette ravissante jeune fille à la chevelure noire et désordonnée, au regard vert et pénétrant. « Eh bien, c'est très mal, déclare-t-elle. Mère Magri va te faire torturer dans la Chambre des Tréfonds Obscurs, comme tous les ennemis du roi démon. » « Mais alors, je dois fuir ! vous exclamez-vous d'une voix paniquée. Peux-tu m'aider ? » Une lueur malicieuse brille dans le regard de Tanid, tandis qu'elle vous répond : « J'ai toujours rêvé de partir d'ici... Peut-être pourrais-tu m'emmener avec toi? » « Oui... oui, bien sûr ! » bafouillez-vous, prêt à dire n'importe quoi pour la convaincre. Tanid garde le silence quelques instants, perplexe.

Soudain la colère se peint sur son visage : « Bien sûr ! siffle-t-elle entre ses dents. Ah ! je me vois bien, tiens, prenant la fuite avec un garçonnet et un petit gros ! » Sur cette envolée qui brise tous vos espoirs, Tanid part d'un grand éclat de rire. Déconfit, vous la regardez s'éloigner. La porte claque derrière elle, un lourd silence tombe. « La peste soit de ces maudits Chadakines ! s'exclame Chan avec amertume. Je suis sûr qu'elle est venue exprès pour nous narguer ! » Vous finissez votre repas en silence, cherchant désespérément à mettre sur pied un plan d'évasion. Si vous décidez de dormir pour reprendre des forces, rendez-vous au [201](#). Si, au contraire, vous préférez rester éveillé, rendez-vous au [144](#).

37

En fouillant le cadavre du geôlier, vous trouvez 3 Lukats et un trousseau de clefs (un Objet Spécial que vous porterez à la main). Si vous le souhaitez, vous pouvez garder ces objets, ainsi que la dague du mort. Si tel est le cas, n'oubliez pas de les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*. Cette pièce n'offre pas d'autre issue, vous repartez donc en direction du second escalier. Rendez-vous au [137](#).

38

Voilà trois jours que vous longez les méandres du fleuve Shuni, vous enfonçant toujours plus avant dans la forêt. Vous n'avez emporté aucune provision avec vous, mais Tanid pourvoie largement à vos besoins à tous trois. Elle a en effet un pouvoir surnaturel sur les animaux : il lui suffit de prononcer quelques formules dans une langue étrange et inconnue pour que les malheureuses créatures s'approchent, comme hypnotisées. Elle leur brise alors le cou avec un sang-froid qui vous surprend. Vous parvenez à éviter les patrouilles Chadakines qui vous cherchent pourtant sans relâche, ce qui vous permet de regagner 2 points de VOLONTÉ et 4 points d'ENDURANCE. Remarquant que le Laumspur pousse en abondance sur les rives du fleuve, vous décidez d'en cueillir un peu. Si vous possédez le Pouvoir Magique

d'Alchimie, vous pouvez garder votre réserve de Laumspur dans votre Pochette à Herbes (n'oubliez pas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*) et la : consommer quand bon vous semblera, ce qui vous revigorera de 4 points d'ENDURANCE. En revanche, si vous ne possédez pas le don d'Alchimie, vous devez manger le Laumspur tant qu'il est frais si vous voulez qu'il soit efficace. Absorbé dans ces conditions, il augmentera votre total d'ENDURANCE de 4 points également. Vous êtes donc tranquillement en train de faire cueillette, quand trois soldats Chadakines surgissent des sous-bois. Rendez-vous au [117](#).

39

Chan vous guide par un étroit sentier forestier, au couvert du sous-bois. Tout à coup, il s'arrête net et penche la tête sur le côté, l'oreille aux aguets. « Que se passe-t-il ? » lui demandez-vous en chuchotant. « J'ai entendu un cri qui vient de là-bas. Écoutez... » Effectivement, des voix et des bruits de lames qui s'entrechoquent vous parviennent, étouffés par la distance. Avec précaution, vous vous glissez tous trois dans les fourrés et vous regardez alentour. A peu de distance, un combat fait rage : six chevaliers en armes, revêtus de tuniques rouge et bleu, se battent vaillamment contre une vingtaine de soldats Chadakines. De toute évidence, ils s'efforcent de défendre leur chariot qui est rangé un peu plus loin, au milieu d'un large pont de pierre. Immobile et sans arme, un homme richement vêtu, juché sur le siège avant du chariot, suit le combat avec frayeur. A en juger par les cadavres de Chadakines qui jonchent le sol, les chevaliers manient l'épée avec une redoutable dextérité, mais cela leur suffira-t-il pour anéantir les Chadakines, trois fois plus nombreux qu'eux ? « Ils n'ont aucune chance », murmurez-vous. « Tu as peut-être raison, Astre d'Or, répond Chan, mais ce ne sont pas des soldats ordinaires. Regarde le blason gravé sur leurs boucliers : une montagne surmontée de deux étoiles. Ce sont les Armes Royales de Durenor, et ces hommes sont des Chevaliers de la Montagne Blanche, de vaillants seigneurs du Durenor, un royaume libre situé à l'extrême nord. » Si vous comptez



39 *Six chevaliers vêtus de rouge et bleu se défendent
contre une vingtaine de Chadakines.*

continuer votre route vers le sud en longeant l'Azane, il vous faudra dépasser le lieu de la bataille sans que les Chadakines vous remarquent. Qu'allez-vous faire ? Si vous souhaitez venir en aide aux Chevaliers de la Montagne Blanche, rendez-vous au 55. Si vous préférez contourner la bataille et traverser la route, rendez-vous au [208](#).

40

Vous vous ruez hors du port et vous descendez la ruelle à toutes jambes, courant entre les ombres comme un animal traqué. De part et d'autre de l'étroit passage, ce ne sont qu'immenses entrepôts abandonnés. Vos pas résonnent terriblement dans l'épais silence de la nuit. Au bout de quelques minutes à peine, vous parvenez à un carrefour : la ruelle où vous vous trouvez continue tout droit, sur la gauche et sur la droite partent deux autres rues. Si vous possédez le Pouvoir Magique de Voyance et que vous désiriez y recourir, rendez-vous au [64](#). Dans le cas contraire, quelle direction allez-vous prendre :

A gauche ?

Rendez-vous au [223](#)

A droite ?

Rendez-vous au [76](#)

Tout droit ?

Rendez-vous au [195](#)



41

Vous voici maintenant dans un long couloir sur lequel s'ouvrent de nombreuses portes. Vous hésitez à en ouvrir une mais ne sachant laquelle choisir, vous vous abstenez. Un frisson glacé vous parcourt soudain l'échine : du fond du couloir une silhouette s'approche à grands pas, brandissant un bâton. Rendez-vous au [349](#).

42

De plus en plus nombreux, les tentacules vous enserrant. Avec un cri de rage, Chan tranche la vrille qui vous étrangle, mais hélas ! le danger est loin d'être écarté : votre visage n'est plus qu'à quelques centimètres du cœur velu et vénéneux du Yaku... Comble de malheur, votre Baguette de sorcier vous glisse des mains, et vous la regardez rouler hors de votre portée avec impuissance et désespoir. Vous êtes tous les deux empêtrés dans les lianes rampantes, et qui sait combien de temps encore vous pourrez tenir... Il vous faut prendre une décision sans perdre une seule seconde. Si vous possédez une Dague sertie de bijoux, cadeau de vos maîtres Majdars, vous pouvez tenter de pourfendre le Yaku avant qu'il ne vous empale sur ses piquants vénéneux (rendez-vous au [216](#)). Si vous disposez d'une autre arme (hormis, bien sûr, votre Baguette de sorcier) et que vous souhaitez vous en servir pour attaquer le Yaku, rendez-vous au [262](#). Enfin, si vous voulez demander à Chan de plonger son épée dans le cœur pourpre du Yaku, rendez-vous au [119](#).



43

Les eaux du lac s'étendent à perte de vue. Dans un fracas assourdissant, les chutes du Chen-Wu casca-dent sur plusieurs centaines de mètres avant de venir se mêler aux courants qui bouillonnent furieusement à leurs pieds. Tout autour, le lac est étrangement calme et lisse. Une brume lumineuse flotte, comme suspendue dans les airs, et projette un halo glauque sur les eaux jaunâtres et boueuses. Scrutant attentivement les berges sablonneuses, vous ne parvenez à y déceler aucune trace de vie : pas le moindre animal, pas le moindre brin d'herbe. Vous ouvrez le Sac à Dos de Chan et examinez son contenu. Vous y trouvez :

- des provisions (de quoi assurer 3 Repas) ;
- 1 petite fiole de Laumspur (qui peut vous revigorer de 2 points d'ENDURANCE) ;
- 2 torches ;
- 1 rouleau de corde ;
- 1 briquet à amadou.

Si vous décidez d'emporter certains de ces objets, n'oubliez pas de les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*.

La brume du lac dégage une vapeur toxique qui vous prend à la gorge. Secoué par de violentes quintes de toux, vous contemplez les hautes falaises qui s'étirent en hémicycle d'est en ouest, formant un gigantesque rempart de pierre. Là, juste derrière ce majestueux rideau, se trouve l'Azanam, but ultime de votre périple. Mais comment allez-vous y accéder ? Si vous possédez le Pouvoir Magique de Voyance et que vous voulez y faire appel, rendez-vous au [143](#). Si vous décidez d'explorer les alentours du lac, rendez-vous au [68](#). Si vous voulez essayer d'escalader les falaises, rendez-vous au [118](#).

44

D'un coup violent, vous pourfendez le crâne du Kraku qui s'écroule sur le sol en poussant un cri perçant. Durant quelques secondes, la monstrueuse bête se débat contre la mort avant d'expirer dans un dernier sursaut. Mais c'est une bien triste victoire que la vôtre, en vérité : l'ultime spasme du Kraku a projeté sa carcasse mourante sur le corps inerte du pauvre Chan... Allez-vous tenter de déplacer le cadavre du Kraku (rendez-vous au [317](#)) ou reprendre votre route en contournant le ravin (rendez-vous au [335](#))?

45

Gravissant les marches, vous arrivez devant une porte en bois, de derrière laquelle vous parviennent des bribes de conversation étouffées, entrecoupées de rires épisodiques. Allez-vous ouvrir la porte (rendez-vous au [312](#)) ou préférez-vous redescendre cet escalier pour emprunter l'autre (rendez-vous au [80](#))?



46

A l'aide de 1 point de VOLONTÉ, vous allumez le bout de votre Baguette de sorcier. La lueur surnaturelle qu'elle dégage fait courir d'inquiétantes ombres sur les parois de la caverne. Vous inspectez soigneusement les lieux : il n'y a pas âme qui vive. Rendez-vous au [35](#).

47

Vous relevez la tête et la lumière crue vous éblouit. Clignant des yeux, vous voyez que le tunnel s'étrangle en un étroit conduit presque vertical. Étouffant un juron, vous sautez pour agripper une racine qui dépasse des parois terreuses et vous commencez à grimper. Votre ascension est lente et pénible, car vous avez tout juste la place de vous faufiler. Parvenu à mi-chemin, vous poussez un cri de désespoir : vous êtes coincé dans un goulot et vous ne pouvez plus bouger d'un pouce. Au-dessous de vous, le chef de file des Mantizes des Antres a rejoint le tunnel. D'une détente rapide et foudroyante de ses longues pattes avant, il se jette sur vos jambes. Une douleur atroce vous déchire aussitôt le mollet droit. Touché par le redoutable venin qui vous ronge la chair comme un acide puissant, vous perdez 8 points d'ENDURANCE. Rassemblant vos dernières forces, vous vous hissez plus avant dans le goulot, au risque d'étouffer. Vous ne sentez plus votre jambe meurtrie. Vous manquez défaillir à chaque seconde et, pourtant, après des efforts surhumains, vous parvenez à sortir du conduit. L'air libre, enfin ! Vous voici dans une vaste clairière bordée d'immenses arbres au feuillage dense et luxuriant. Rendez-vous au [146](#).

48

Le pont est très long, aussi vous faut-il dépenser 3 points de VOLONTÉ pour le recouvrir entièrement d'un écran magique. Le violent effort de concentration que vous venez de fournir vous a épuisé et vous sentez soudain vos jambes vous lâcher. Vous roulez à terre dans un demi-coma. Tanid et Chan vous remettent sur vos pieds et vous traînent jusqu'à la forêt. Rendez-vous au [75](#).

49

Prenant votre élan, vous courez vers le ravin et vous vous élancez dans le vide. Vous planez quelques instants au-dessus du gouffre, jambes ballantes et bras tendus vers l'autre côté du ravin, puis

vous commencez à tomber. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous avez en votre possession l'amulette en argent de Gnajna le Sage, ajoutez 1 point au chiffre obtenu. Si votre total de VOLONTÉ est supérieur à 10, vous pouvez augmenter ce chiffre de 2 points supplémentaires. Si vous parvenez à un total de 0 à 6, rendez-vous au [274](#) ; de 7 à 12, rendez-vous au [210](#).



50

Avant que vous puissiez atteindre la porte principale, une armada de chars Chadakines investit la zone portuaire dans un grondement menaçant. Prise de panique, la foule tente de se disperser, mais en vain : les chars avancent implacablement, fauchant sur leur passage les Shunis terrorisés. Révulsé d'horreur, vous voyez les lames acérées des roues réduire la foule impuissante en un immonde hachis sanguinolent. Et, soudain, un char dévie de sa trajectoire et se dirige droit sur vous. L'œil allumé par la haine, le conducteur vous regarde en éclatant d'un rire sadique et dément. Dans quelques secondes sera sur vous. Il vous faut agir vite. Qu'allez-vous faire ? Si vous souhaitez vous échapper par la ruelle qui se trouve sur votre droite, rendez-vous au [40](#). Si vous préférez faire face et vous battre, rendez-vous au [155](#).

51

En vous approchant du feu, vous voyez que la Pierre de Kazim repose sur les braises ; Tanid a dû vous la voler pendant que vous dormiez (n'oubliez pas de la rayer de votre *Feuille d'Aventure*). Vous scrutez la pierre. Vous sursautez d'effroi en y découvrant le visage hagard de Mère Magri qui vous regarde droit dans les yeux. « Pauvre idiot, persifle-t-elle, je te tiens, maintenant ! » Là-dessus, les braises se raniment et éclatent en hautes flammes rouges. Rendez-vous au [102](#).

52

Vous vous réveillez le lendemain matin, triste et abattu. Loin de vous reposer, votre sommeil agité vous a fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Chan vous exhorte à repartir : « Ce n'est pas le moment de flancher, dit-il, nous devons continuer, ne serait-ce que pour rendre hommage au sacrifice de Tanid. » Vous sentez bien que Chan a raison, aussi vous pré-parez-vous avec lassitude. « En marchant d'un bon pas, poursuit-il, nous arriverons aux gorges de l'Agazad dans l'après-midi. » Le soleil atteint bientôt son zénith et l'atmosphère se fait lourde et humide. Tout autour de vous s'étalent les mornes plaines des Waterlides : sable, rochers et poussière s'étendent à perte de vue... De longues journées de marche vous attendent. Vos provisions commencent à se faire rares. L'Azane se rétrécit à mesure que vous vous rapprochez du lac Chen-Wu où il prend sa source, au pied des chutes du Chen-Wu et de la Grande Muraille d'Azakawa. Au-delà, de l'autre côté du rempart de pierre, s'étend l'Azanam, terre d'accueil de la Tribu Perdue de Lara. Chan attire votre attention sur une petite cabane en bois, à quelques centaines de mètres à l'est, et vous êtes tous les deux fort surpris de trouver une habitation si loin de toute civilisation. Si vous désirez aller y jeter un coup d'œil, rendez-vous au [152](#). Si vous préférez passer outre et continuer votre chemin, rendez-vous au [227](#).

53

Vous ne voulez pas éveiller davantage les soupçons de l'homme du port, aussi ne parvenez-vous pas à vous concentrer suffisamment pour pouvoir exercer votre don de Voyance. Vous vous contentez alors de faire appel à votre intuition pour découvrir la véritable personnalité du marin, lequel, ne se doutant de rien, continue à marchander pendant que vous sondez son aura. Vous comprenez vite que vous avez affaire à un pauvre bougre inoffensif : le port est son fief et il y règne en petit margoulin, à l'affût de pots-de-vin à soutirer aux contrebandiers et aux marchands véreux. Votre bateau vaut deux fois plus que la somme qu'il vous offre, mais votre don de Voyance vous fait entrevoir que vous aurez sans doute besoin d'argent dans un proche avenir. Conscient que vous n'aurez pas d'autre occasion de faire des affaires, vous décidez de vous laisser rouler par le gardien du port sans sourciller. Le recours au Pouvoir Magique de Voyance vous a coûté 1 point de VOLONTÉ. Rendez-vous maintenant au [16](#).

54

Quittant les rives de l'Azane, vous vous dirigez vers l'est, vous enfonçant dans les Dents du Dragon. A mesure que vous vous éloignez du fleuve, les aiguilles de calcaire se font plus nombreuses et plus rapprochées. Vous êtes bientôt oblité de zigzaguer de l'une à l'autre, ce qui rend votre progression extrêmement lente et pénible. Vous ne pouvez guère faire plus de vingt pas en ligne droite sans vous heurter à une colonne rocheuse. Une heure s'est écoulée. Le soleil, maintenant haut dans le ciel, vous darde implacablement de ses rayons puissants, et force vous est d'admettre que vous vous êtes bel et bien perdus dans ce dédale de stalagmites. Si vous possédez le Pouvoir Magique de Voyance et si vous désirez y recourir, rendez-vous au [278](#). Si vous ne maîtrisez pas le don de Voyance, il vous faut choisir arbitrairement la direction à prendre. Qu'allez-vous faire :

Tourner à gauche ?

Rendez-vous au [184](#)

Tourner à droite ?

Rendez-vous au [228](#)

Continuer tout droit ?

Rendez-vous au [238](#)

55

Vous réfléchissez en silence à la stratégie à adopter. L'arbalète à la main, cinq soldats Chadakines quittent la route et s'approchent du lieu du combat. Parvenus à quelques mètres à peine de votre cachette, ils s'arrêtent pour bander leurs arcs. Si jamais ils se mettent à décocher des flèches de l'endroit où ils sont postés, les chevaliers n'auront pas la moindre chance de s'en sortir. Si vous possédez le don d'Envoûtement, vous pouvez y recourir pour tenter de sortir les chevaliers de ce mauvais pas (rendez-vous au [70](#)). Dans le cas contraire, deux possibilités s'offrent à vous. Vous pouvez soit attaquer les Chadakines de l'endroit où vous êtes, en leur envoyant une déflagration à longue portée (rendez-vous au [81](#)), soit vous approcher furtivement pour les attaquer par surprise (rendez-vous au [99](#)).



56

Vous fermez les yeux et vous tentez de vous concentrer. Chahuté par la foule, assourdi par les cris des badauds excités, vous éprouvez beaucoup de difficulté à faire naître une image dans votre esprit. Cet effort vous coûte 2 points de VOLONTÉ. Des cris de terreur se mêlent soudain aux acclamations des Shu-nis. Rouvrant les yeux, vous voyez avec effroi les deux soldats Chadakines se frayer un chemin vers vous à grands coups de

sabre. Qu'allez-vous faire ? Si vous décidez de concentrer tous vos efforts pour créer un Envoûtement, rendez-vous au [251](#). Si vous préférez interrompre votre méditation pour venir en aide à la foule sans défense, rendez-vous au [84](#).

57

Instinctivement, Chan s'est jeté à terre. Vous vous précipitez à ses côtés, brandissant bien haut votre Baguette de sorcier vers le Kraku qui s'approche dangereusement. Une décharge d'énergie fend l'air et vient transpercer l'aile de l'immonde rapace qui s'écroule avec des piaillements suraigus. Si vous voulez frapper de nouveau le Kraku, rendez-vous au [307](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [182](#).

58

Trois jours durant, vous cheminez vers les collines de Tchamzi. Ce périple, qui se déroule sans encombre, vous permet de regagner **3** points de **VOLONTÉ** et 6 points d'ENDURANCE. La forêt est dense et touffue, aussi parvenez-vous aisément à esquiver les patrouilles Chadakines. Vous n'avez pas de provisions avec vous, mais Tanid pourvoit largement à vos besoins à tous trois grâce à son pouvoir surnaturel sur les animaux et qui lui permet de faire sortir les lapins de leur terriers et les oiseaux de leurs nids. En toute confiance, les malheureuses bêtes viennent à elle et elle en profite alors pour leur briser le cou. Tanid considère qu'elle s'acquitte ainsi amplement de sa part de corvée, aussi exige-t-elle que Chan s'occupe de la cuisine, ce à quoi il obtempère en bougonnant. Vous voici enfin à la lisière de la forêt. Face à vous, de l'autre côté du fleuve, se dressent les collines de Tchamzi. En examinant les berges, vous remarquez qu'elles sont parsemées de grandes touffes de Laumspur. Si vous possédez le Pouvoir Magique d'Alchimie, vous pouvez en cueillir quelques branches que vous placerez dans votre Pochette à Herbes (n'oubliez pas, alors de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous pourrez consommer ce Laumspur quand vous voudrez, et vous vous en trouverez fortifié de 4 points

d'ENDURANCE. En revanche, si vous n'avez pas le Pouvoir d'Alchimie, il vous est impossible de faire des réserves de Laumspur. Si vous souhaitez regagner 4 points d'ENDURANCE, vous devez manger les herbes tout de suite, tant qu'elles sont fraîches. Vous trouvez enfin un endroit où les eaux du Shuni sont peu profondes et vous traversez le fleuve à gué. Vous voici au pied des collines de Tchamzi. « La grotte de Gnajna est tout en haut », explique Tanid. Vous vous apprêtez à gravir les flancs de la colline quand, soudain, Chan pousse un cri en pointant le ciel du doigt : « Regardez ! Des Narguins ! Ils nous attaquent ! » Levant la tête, vous apercevez une nuée de créatures simiesques à la peau grisâtre, qui fondent sur vous en agitant frénétiquement leurs ailes de chauve-souris. « N'ayez pas peur ! s'exclame Tanid en avançant vers les horribles créatures. « Ne l'écoute pas, Astre d'Or ! s'écrie Chan, de plus en plus paniqué. Ces monstres sont les esclaves de Charatchak, le roi démon. Nous sommes trahis ! » Rasant les collines, les Narguins s'approchent à grande vitesse. Qu'allez-vous faire :

Attaquer les Narguins ?

Rendez-vous au [101](#)

Les laisser s'approcher encore un peu ?

Rendez-vous au ([126](#)

59

Vous avez très faim maintenant. Si vous ne prenez pas un repas, vous allez perdre 3 points d'ENDURANCE. Ce problème résolu, vous vous couchez et vous vous endormez instantanément, ivre de fatigue. La nuit se déroule sans incident. Vous vous réveillez frais et dispos, regaillard de **2** points d'ENDURANCE et de 1 point de **VOLONTÉ**. Un bruit étrange vous fait soudain dresser l'oreille. Rendez-vous au [65](#).

60

Sans même reprendre haleine, vous gravissez l'étage supérieur. Chan vous suit à grand-peine, soufflant comme un phoque. Quel escalier allez-vous prendre maintenant :

Celui de droite ?

Rendez-vous au [45](#)

Celui de gauche ?

Rendez-vous au [80](#)



61

Vous relevez la tête et vous apercevez pour la première fois de nombreux rapaces perchés sur les stalagmites qui vous entourent. « Des Krakus, murmure Chan, je croyais qu'ils n'existaient que dans les légendes. » Les Krakus vous regardent fixement, sans ciller de leurs gros yeux globuleux. Ils ressemblent à des crapauds géants avec leur peau verdâtre et plissée, toute couverte de pustules, et leur cou flasque et blanc crayeux qui s'enfle comme une énorme bulle prête à éclater à chacun de leurs sinistres croassements. Après un rapide examen de la situation, qu'allez-vous faire : passer calmement devant les Krakus en essayant de ne pas vous faire remarquer (rendez-vous au [186](#)), attaquer le Krakus le plus proche (rendez-vous au [111](#)) ou prendre la fuite en courant (rendez-vous au [86](#)) ?

62

Le jour se lève sur votre chagrin. Le prêtre du culte Majdar gît sur son grabat, mort. Au bout d'un moment, la silhouette de la jeune fille qui vous avait apporté à manger s'encadre entre les

barreaux de votre cellule. « Tenez, dit-elle en faisant passer un bol de riz, mangez. » « Le vieux prêtre est mort », dites-vous en pointant du doigt son corps inerte. La jeune fille le regarde d'un œil froid. « Je vais en informer Mère Magri, dit-elle sans la moindre trace d'émotion. Elle voudra peut-être capturer son âme avant qu'elle s'envole vers l'Au-Delà ; on trouvera bien quelque tâche utile à lui imposer... C'était un vieil imbécile, il l'a bien mérité ! » Chan et vous la regardez en silence, abasourdis par le peu de cas qu'elle semble faire d'une âme humaine. La jeune fille vous rend votre regard avec de grands yeux innocents. Elle n'a absolument pas conscience d'avoir dit des paroles monstrueuses, et son joli visage reflète l'image même de la candeur enfantine. Si vous désirez entamer une conversation avec elle, rendez-vous au [7](#). Sinon, rendez-vous au [36](#).



63

assister au massacre ! » Sur ces mots, elle quitte la pièce ronde en courant, et une nuée de soldats Chadakines vous encerclent aussitôt. Toutes les issues sont barrées et vous n'avez même pas votre Baguette de sorcier pour vous défendre. Que peut votre courage face à la cruauté des Chadakines ? Vous voici rapidement taillé en pièces. Votre mission s'achève ici.

64

Vous sondez le proche avenir et votre Pouvoir Magique de Voyance vous avertit d'un danger qui vous guette dans les impasses latérales. Il vous faut donc continuer tout droit. Le recours au Pouvoir Magique de Voyance vous a coûté 1 point de VOLONTÉ. Rendez-vous au [195](#).

65

Il vous semble entendre des bruits de pas précipités, suivis du chuintement sourd d'un objet — un coffre, peut-être — qu'on traîne par terre. Vous vous levez d'un bond. A la lumière pâle et tamisée qui filtre du tunnel que vous avez emprunté, vous distinguez un autre boyau au fond de la pièce. C'est de là que provient le bruit. Rasant les parois de la caverne, vous atteignez l'entrée du boyau et vous vous y dissimulez, légèrement en retrait : vous avez l'intention de prendre le nouvel arrivant par surprise. En fait de surprise, c'est vous qui accusez difficilement le choc quand, au bout de quelques secondes à peine, un étrange cortège débouche du boyau : un énorme insecte d'au moins un mètre de long est entré, traînant derrière lui la carcasse à demi décharnée d'un serpent mort. Cet animal géant est tellement affairé à déchiqeter sa proie qu'il ne vous remarque pas. Si vous voulez utiliser du Baume de Yabari, rendez-vous au [72](#). Sinon, rendez-vous au [83](#).

66

Avant même que vous n'ayez eu le temps de lever votre Baguette de sorcier, une flèche siffle au-dessus de votre tête et vient se ficher dans le cou d'un soldat Chadakine, qui s'écroule avec une expression de surprise horrifiée sur le visage. Ses camarades éclatent de rire en le regardant mourir. Tandis que le premier arbalétrier bande de nouveau son arme, le second vous décoche une autre flèche qui se plante profondément dans votre épaule. Vous laissez échapper un cri de douleur. Cette blessure vous coûte 3 points d'ENDURANCE. Dans un sursaut d'énergie, vous insufflez 1 point de VOLONTÉ à votre Baguette de sorcier et vous envoyez une violente décharge au soldat qui vous a attaqué ; il tombe aussitôt à terre, raide mort. Le premier arbalétrier s'apprête à tirer de nouveau, et vous vous rendez compte avec un frisson d'angoisse que vous ne survivrez pas à une seconde flèche. Même si vous parveniez à tuer l'arbalétrier, il vous faudrait encore affronter son officier. Votre épaule commence déjà à raidir, et vous n'êtes plus en état de vous battre. Vous vous

jetez aux pieds des Chadakines, implorant grâce. La clémence n'est pourtant pas leur fort... Rendez-vous au [311](#).

67

Vous voyant vous précipiter sur elle, Tanid a un triste sourire. « Pauvre imbécile, dit-elle, tu viens de signer ton arrêt de mort. » Elle s'éclipse avant même que vous ayez pu l'atteindre. Vous voulez vous lancer à sa poursuite, mais il est déjà trop tard : s'infiltrant par la porte et par la trappe, une marée de soldats Chadakines envahit la pièce. Le dernier son que vous entendrez est la voix glaciale de Mère Magri ordonnant votre mise à mort. Vous avez échoué dans votre mission, et il ne vous reste que quelques secondes à vivre...

68

Les eaux jaunes et boueuses du lac Chen-Wu emplissent l'air de miasmes putrides, et les vapeurs toxiques et nauséabondes qui en émanent vous soulèvent le cœur. Vos poumons brûlent, vous avez du mal à respirer. Vous arrivez devant la carcasse d'un animal que vous ne parvenez pas à identifier. La bête a été entièrement dépecée et vous vous demandez comment cela a pu se produire car il n'y a pas le moindre indice d'une présence vivante alentour. Le sang vous martèle les tempes cruellement et votre vue se brouille. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous voulez persévérer dans votre exploration, rendez-vous au [293](#). Si vous préférez grimper jusqu'au pied de la Grande Muraille d'Azakawa pour en examiner les fondements, rendez-vous au [118](#).



69

Vous vous rendormez, mais cette fois-ci pour de bon. Vous ne vous réveillerez jamais, hélas !... car une forme noire et terrifiante jaillit soudain du feu et se jette sur vous, s'emparant à la fois de votre âme et de votre vie. Votre aventure s'achève ici : vous avez échoué dans votre mission.

70

Vous entrez dans une intense méditation, vous efforçant de tisser un réseau de sortilèges envoûtants autour des soldats Chadakines qui se battent sur le pont. Soudain, l'officier en chef de la patrouille Cha-dakine se retourne vers les arbalétriers et les fusille du regard, la face déformée par un rictus de rage. Il lance des ordres en hurlant, et dix de ses hommes se précipitent aussitôt vers les arbalétriers trop étonnés pour réagir. Vous êtes parvenu à créer l'illusion que les arbalétriers sont des Chevaliers de la Montagne Blanche, et les Chadakines, se croyant menacés sur leurs arrières, contre-attaquent. Ce sortilège vous a coûté **2** points de **VOLONTÉ**. En poussant des cris barbares, les guerriers Chadakines se jettent sur les arbalétriers qui ripostent en décochant une volée de flèches. Cinq soldats tombent raides morts. Sans demander leur reste, les arbalétriers abandonnent leurs armes et détalent le long de la route, suivis de près par les survivants, ivres de rage et assoiffés de vengeance. Qu'allez-vous faire maintenant ? Si vous décidez d'envoyer une décharge d'énergie de votre Baguette de sorcier aux Chadakines qui sont restés sur le pont, sans pour cela quitter votre cachette, rendez-vous au [88](#). Sinon, rendez-vous au [156](#).

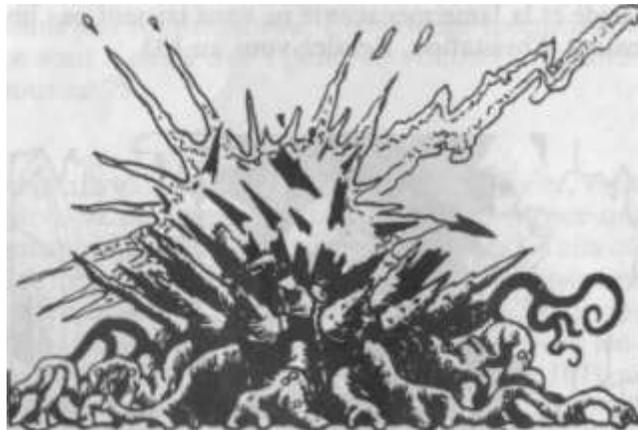
71

Le voleur gît à vos pieds, mort. En fouillant ses poches, vous trouvez votre bourse et 10 Lukats, que vous pouvez aussi prendre si vous le souhaitez. Peut-être serez-vous également intéressé par la dague du voleur ? Qu'à cela ne tienne, vous pouvez vous en emparer, mais n'oubliez pas de noter vos acquisitions sur votre

Feuille d'Aventure. Vous regagnez la ruelle étroite. Rendez-vous au [195](#).

72

L'insecte géant ne semble toujours pas s'apercevoir de votre présence. Vous restez là, immobile et plaqué contre la paroi tel un caméléon, tandis qu'il ronge inlassablement la dépouille du serpent. Après un temps qui vous semble une éternité, l'insecte boulimique quitte enfin la caverne en sortant par l'étroit goulot de l'autre tunnel. Vous poussez un profond soupir de soulagement. Sans perdre une minute, vous vous précipitez vers l'ouverture la plus large qui donne, elle aussi, sur un tunnel en pente. Rendez-vous au [22](#).



73

Vous videz les dernières gouttes d'acide Azaran sur la serrure. La fiole est maintenant vide et vous devez la jeter car elle est contaminée (n'oubliez pas de rayer l'acide Azaran de votre *Feuille d'Aventure*). Rongée par l'acide, la serrure cède aisément. Vous poussez doucement la porte et vous vous retrouvez sur un palier d'où partent deux autres escaliers : l'un vers la gauche, l'autre vers la droite. Si vous possédez le Pouvoir Magique de Voyance, vous pouvez y recourir pour choisir la direction à prendre. Rendez-vous dans ce cas au 92 (notez d'abord le numéro de ce paragraphe car il vous faudra y revenir). Si vous

n'avez pas le don de Voyance, il faut vous décider tout de suite. Allez-vous prendre :

L'escalier de gauche ?

Rendez-vous au [80](#)

L'escalier de droite ?

Rendez-vous au [45](#)

74

Debout au bord du précipice, Chan regarde l'abîme avec appréhension. Vous vous efforcez de l'encourager : « Allez, Chan, saute ! lui criez-vous. C'est facile, je t'assure ! Dépêche-toi, le temps presse ! » Rien à faire. Chan vous regarde d'un air penaud et hoche la tête. « Non, je ne peux pas, je n'y arriverai pas », dit-il d'une voix faible. Vous le persuadez de vous jeter son Sac. à Dos pour s'alléger, mais il n'ose toujours pas sauter. Si vous possédez un rouleau de corde, rendez-vous au [194](#). Sinon, rendez-vous au [219](#).

'75

Vous suivez la route qui longe la forêt. « Cette voie est très fréquentée, commente Chan. Beaucoup de commerçants et de voyageurs l'empruntent pour gagner le port de Shuni. Si nous voulons passer inaperçus et nous reposer un peu, il nous faut quitter la route et nous enfoncer dans les bois. » « Le camelot n'a pas tort », persifle Tanid en lançant à Chan un regard hautain et insolent. Sous l'effet de la colère, le malheureux commerçant vire au rouge vif. Rendez-vous au [3](#).

76

Vous n'avez pas fait trois pas que vous sentez le froid contact de la lame d'un couteau sur votre gorge. Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous envoyez aussitôt une décharge d'énergie de votre Baguette de sorcier, manquant de peu votre agresseur, qui dévale sans demander son reste. Vous vous rendez compte que vous êtes en danger dans ce passage obscur et vous regagnez la ruelle. Vous apercevez alors un individu disparaître au coin d'une

rue. Bientôt le silence se referme sur le bruit de ses pas. Rendez-vous au [195](#).

77

Vous prenez la Pierre de Kazim et vous ouvrez grand la porte de l'antichambre. Debout dans la pièce ronde se tient Tanid, la jeune fille au service de Mère Magri. « Astre d'Or ! s'exclame-t-elle. Te voilà enfin ! » « Méfie-toi, vous dit Chan, c'est une esclave Chadakine, on ne peut pas lui faire confiance ! » Qu'allez-vous faire :

Attaquer la jeune fille ?

Rendez-vous au [67](#)

Lui poser des questions ?

Rendez-vous au [147](#)

78

La tempête de sable fait toujours rage et ne semble pas près de se calmer de sitôt. La nuit tombe et vous vous rendez à l'évidence : il vous faut dormir dans cette cabane. Peut-être pourrez-vous reprendre votre route au matin. Vous avez faim et vous devez consommer un repas, sinon vous perdrez 3 points d'ENDURANCE. Le lendemain matin, vous vous réveillez reposé par un sommeil paisible et revigoré de 2 points d'ENDURANCE et de 1 point de VOLONTÉ. D'un pas énergique, vous reprenez votre marche le long de l'Azane, traversant les plaines des Waterlides et les gorges de l'Agazad. Rendez-vous au [29](#).



79

Vous secouez doucement le marin par l'épaule. « Excusez-moi, monsieur, vous ne vous sentez pas bien ? » lui demandez-vous. Il ouvre des yeux chassieux et vous regarde en faisant la grimace. « De quoi je me mêle ? » bougonne-t-il. Puis, sans vous laisser le temps de répondre, le marin se lève et vous assène un mémorable coup de poing, fauchant au passage la table et les chopes de bière. Vous roulez au sol comme une vulgaire botte de foin, perdant 1 point d'ENDURANCE dans la chute. Dans un semi-brouillard, vous vous sentez traîné par la peau du cou jusqu'à la porte, qui claque bruyamment derrière vous. Vous vous relevez péniblement et vous titubez vers la place du marché. Rendez-vous au [157](#).

80

Chan sur vos talons, vous gravissez les marches quatre à quatre. Vous apercevez une trappe au-dessus de votre tête. Vous la poussez et vous vous hissez à l'intérieur. Vous voici dans une pièce ronde comportant deux portes. Un rai de lumière jaune passe sous la porte qui se trouve juste en face de vous. Allez-vous l'ouvrir (rendez-vous au [25](#)) ou essayer l'autre porte (rendez-vous au [41](#)) ?

81

Vous visez soigneusement les arbalétriers Chadakines et vous leur envoyez, dans le dos, une foudroyante décharge d'énergie de votre Baguette de sorcier, tuant net deux d'entre eux. Ce coup de maître vous a affaibli de 2 points de VOLONTÉ. Figés sur place, les trois autres arbalétriers semblent ne pas en croire leurs yeux. N'y tenant plus,- Chan bondit sur ses pieds et s'élançe comme une flèche vers les trois hommes en poussant des cris aigus et vengeurs. Il est déjà si près d'eux que vous n'osez pas envoyer une autre décharge, de peur qu'il ne périsse foudroyé lui aussi. Qu'allez-vous faire :

Vous précipiter à son secours ? Rendez-vous au [99](#) Le laisser à son triste sort ? Rendez-vous au [145](#)

82

Poussant la porte, vous pénétrez dans une salle bondée et enfumée. Dans un joyeux brouhaha, les serveuses s'affairent auprès d'une clientèle bigarrée : marins, pêcheurs, commerçants et voyageurs au long cours semblent tous ici chez eux. Ça et là fusent des rires gras et des exclamations des plus gaillardes. Si vous n'avez pas assez d'argent pour vous payer à boire ou si vous ne voulez pas le dépenser, rendez-vous au [105](#). Si vous décidez d'aller prendre un verre au comptoir, rendez-vous au [339](#).



83

Soudain, l'insecte géant s'immobilise, redresse la tête et tend ses antennes, comme aux aguets. Puis ses yeux aux multiples facettes se posent sur VOUS Avant que vous ayez eu le temps de réagir, la bête vous envoie par la petite trompe qu'il porte sur le haut du crâne un jet brunâtre que vous évitez de justesse. En tombant à terre, le liquide se met aussitôt' à fumer et à bouillonner, rongant la pierre comme un acide. Alors l'insecte, desserrant ses mâchoires de prédateur, lâche sa proie puis rebrousse chemin de toute la vitesse de ses nombreuses pattes. Qu'allez-vous faire ? Si vous souhaitez l'attaquer avec votre Baguette de sorcier avant qu'il n'ait le temps de quitter la caverne, rendez-vous au [91](#). Si vous préférez lui courir après, rendez-vous au [98](#).

84

Dans un geste de désespoir, vous brandissez bien haut votre Baguette de sorcier, lançant une puissante charge d'énergie qui survole la foule comme un éclair, avant de se planter avec un grondement sonore dans le cœur de l'un des guerriers Chadakines. Le malheureux s'écroule au sol tel un pantin et se tord de douleur en poussant des cris de bête égorgée ; une épaisse fumée bleue monte de la plaie qui lui déchire la poitrine. Quant à vous, vous êtes épuisé : l'affolement avec lequel vous avez mené cette attaque vous a coûté 3 points de VOLONTÉ. Avec une exultation féroce, la foule se jette sur l'autre soldat qui tente vainement de s'enfuir. Si vous décidez de profiter de la situation pour sauter à terre, rendez-vous au [196](#). Si vous préférez achever le guerrier Chadakine, rendez-vous au [224](#).

85

Le lendemain matin, vous vous réveillez frais et dispos, regaillardi de 1 point de VOLONTÉ et de 1 point d'ENDURANCE. Tanid et Chan, levés depuis longtemps, sont impatients de repartir. Rendez-vous au [18](#).

86

v attrapant par la main Chan — qui ne se fait pas prier —, vous décampez à toutes jambes. Malheureusement pour vous, votre mouvement de panique a attiré l'attention des Krakus, qui déploient aussitôt leurs ailes avec des croassements furieux. De longues lieues vous séparent encore de la Grande Muraille d'Azakawa, et vous priez le ciel d'y parvenir avant que les rapaces ne vous rattrapent. Hélas ! pensez-vous soudain avec angoisse, quand bien même vous parviendriez jusqu'à la Muraille, comment pourrez-vous la traverser ? Vous pressentez avec terreur que votre folle course risque d'être vaine. Si vous ne trouvez pas un endroit pour vous cacher ou si, une fois arrivés à la Muraille, vous ne parvenez pas à l'escalader rapidement, vous êtes faits et refaits, deux pauvres bouchées pour les Krakus. En

attendant, que faire ? Vous continuez à courir à toutes jambes, ne trouvant d'autre solution. Rendez-vous au [266](#).

87

Le cœur étreint par la crainte, vous sortez du pentacle et vous récitez le chapitre du *Tome Interdit*, intitulé « Le Chant des Morts ». Le fantôme du prêtre assassiné pousse alors un lourd soupir. « Tout est accompli, dit-il. Prends l'amulette que porte encore la dépouille de ma dernière vie, elle te protégera des morts malfaisants. » Vous décrochez l'amulette pendue par une chaîne en argent au cou du défunt et vous la passez au vôtre (inscrivez-la comme Objet Spécial sur votre *Feuille d'Aventure*). Le recours à l'Évocation vous a coûté 2 points de VOLONTÉ. Le silence retombe, opaque comme un brouillard. Peu à peu, le froid envahit la cellule. Et ce sont d'abord de très faibles notes, à peine audibles, qui parviennent à vos oreilles, pour monter lentement en un crescendo infernal qui vous glace l'âme. Les morts sont là, les morts vont vite, ils crient vengeance, ils crient haine et torture. Avec un hurlement, le vent s'engouffre dans la cellule, les portes claquent. Chan est debout, immobile et silencieux. Vous le saisissez par le bras. « Vite, lui chuchotez-vous à l'oreille, allons-nous-en. » Vous voici tous deux dans le couloir, courant à perdre haleine. Surgissant des murs et du sol, les ombres des morts prennent forme et se répandent partout. Vous vous retournez et vous apercevez sur votre droite le cadavre du geôlier, horriblement mutilé. Sa main déjà raide serre encore un poignard que vous- pouvez prendre si vous le souhaitez (n'oubliez pas alors de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). Qu'allez-vous faire maintenant ? Vous pouvez prendre les clés du geôlier et libérer les détenus enfermés à cet étage (rendez-vous au [125](#)), grimper l'escalier de gauche (rendez-vous au [137](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [212](#)).



87 *Surgies des murs et du sol, les ombres des morts prennent forme et se répandent dans les couloirs.*



88

Fendant l'air, la charge d'énergie de votre Baguette de sorcier s'abat sur un des guerriers Chadakines, qui meurt sur-le-champ. Cette attaque vous a coûté 2 points de VOLONTÉ. Profitant de la panique des Chadakirres qui se voient maintenant menacés sur deux fronts, les Chevaliers gagnent du terrain. Étant donné la distance, il vous faut dépenser beaucoup de VOLONTÉ pour attaquer les Chadâkines de l'endroit où vous êtes. Aussi décidez-vous de vous approcher stratégiquement en prenant l'ennemi à revers. Avec un cri sauvage, vous bondissez des taillis où vous étiez caché et vous courez vers le champ de bataille, suivi par un Chan pantelant qui fait tournoyer son épée en de grotesques tourniquets. En vous voyant approcher, les Chevaliers poussent une immense clameur et redoublent d'énergie, acculant les Chadakines dans leurs retranchements. Secondé par votre fidèle et brave acolyte, vous fondez sur les ignobles soldats, et votre Baguette, crachant son feu en tous sens, sème la panique la plus totale. Un Chadakine s'effondre, blessé à mort (cet effort vous a affaibli de 1 point de VOLONTÉ). Rendez-vous au [189](#).

89

Malgré tous vos efforts et votre ruse, vous ne parvenez pas à semer l'homme qui vous suit. Pis encore : voici que les deux Chadakines se rallient à lui. Vous n'avez plus le choix. Prenant vos jambes à votre cou, vous détalez. Rendez-vous au [241](#).

Le feu se ravive soudain, jaillissant en hautes flammes blafardes, d'où émerge la figure vacillante de Mère Magri. Dansant dans les flammes, la vieille sorcière se met à réciter un sortilège dans une langue mystérieuse et gutturale. « Astre d'Or, prends garde à toi ! » s'exclame Tanid. Si vous possédez le Pouvoir Magique de Sorcellerie, vous pouvez, si vous le désirez, créer un Écran Magique pour vous protéger (rendez-vous alors au [139](#)). Mais si vous décidez d'attaquer l'image de Mère Magri, rendez-vous au [123](#).

Vous abattez votre Baguette de sorcier sur l'insecte qui s'affaisse aussitôt. Vous l'achevez de 1 point de VOLONTÉ. Examinant de plus près le cadavre, vous voyez que vous avez eu affaire à une Mantize des Antres. La Mantize des Antres est un insecte qui, à l'instar de sa cousine la fourmi, vit en colonies souterraines. Elle creuse son nid à même la pierre en la rongant à l'aide de petits jets d'un puissant acide que renferme sa poche frontale. Vous êtes entré par mégarde dans un nid de Mantizes mais cela ne vous fait pas peur : en effet, si vous parvenez à sortir de ce dédale sain et sauf, vous déboucherez à l'air libre de l'autre côté de la Grande Muraille d'Azakawa, à l'orée en somme de l'Azanam. Et n'est-ce pas là votre aspiration la plus chère ? Ce n'est pas néanmoins sans une certaine appréhension que vous vous engagez dans un tunnel obscur. Désirez-vous éclairer le bout de votre Baguette de sorcier ? Vous le pouvez, au prix de 1 point de VOLONTÉ. La lumière ainsi créée luira jusqu'à ce que vous l'éteignez, sans que vous ayez à la raviver de points de VOLONTÉ supplémentaires. Si vous possédez une torche et un briquet à amadou, vous pouvez aussi vous en servir. Si vous décidez de poursuivre votre chemin dans l'obscurité, rendez-vous au [122](#). Si vous préférez vous éclairer, rendez-vous au [141](#).

92

Votre don de Voyance vous permet de déterminer qu'il vous faut prendre à gauche. Le recours à ce Pouvoir Magique vous a coûté 1 point de VOLONTÉ. Maintenant, retournez au paragraphe d'où vous venez.

93

Le vieux prêtre Majdar s'apprête à reprendre la parole quand un grand frisson le secoue, le laissant mort dans vos bras. Les yeux embués de larmes,, vous vous tournez vers Chan. « Il est mort », dites-vous d'une voix étranglée. « Alors, répond Chan en baissant les bras, tout est perdu. Il n'y a plus d'espoir. » Tristes et abattus, vous gardez tous deux le silence. Mais, peu à peu, la nature reprend ses droits : le sommeil vous gagne et vous vous endormez, à bout de forces. Rendez-vous au [258](#).



94

Brandissant votre Baguette de sorcier qui pétille d'un feu meurtrier, vous foncez droit sur les Chadakines, Chan sur vos talons. Cette attaque surprise sème la confusion au sein des rangs Chadakines, et les chevaliers en profitent pour gagner du terrain sur l'ennemi, tout en vous encourageant de la voix. Des déflagrations d'énergie jaillissent de votre Baguette et, au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous parvenez à tuer le soldat le plus proche. A votre grande surprise, Chan abat aussi un guerrier

Chadakine. Et c'est au tour de Tanid de prendre part au combat, l'arbalète à la main. Avec cet incroyable sang-froid qui la caractérise, la jeune fille vise l'officier en chef et lui décoche une flèche qui va se planter en plein dans sa gorge. Le Chadakine s'écroule raide mort. Rendez-vous au [215](#).

95

Tout en discutant avec Chan, vous examinez la porte du donjon, et plus particulièrement sa serrure. Votre Pouvoir Magique de Sorcellerie devrait vous permettre d'enfoncer la porte sans difficulté ; la serrure, en revanche, risque de nécessiter de nombreux points de VOLONTÉ pour céder. Vous n'avez aucun moyen de savoir à l'avance combien de points de VOLONTÉ le sortilège va absorber ; tout ce que vous savez, c'est qu'une fois le processus enclenché vous ne pourrez plus revenir sur votre décision. Si vous voulez tenter de forcer la porte à l'aide de votre Pouvoir Magique de Sorcellerie, rendez-vous au [109](#). Si vous préférez ne pas recourir à ce pouvoir, n'ayant pas, entre autres raisons, de grandes réserves de points de VOLONTÉ, rendez-vous au [172](#) pour y choisir un autre Pouvoir Magique.

96

Avec toute la force de votre instinct de survie, vous décochez une déflagration d'énergie qui décapite net la Mantize. Cet effort vous a affaibli de 2 points de VOLONTÉ ; quant à votre blessure à la jambe, elle vous a fait perdre 2 points d'ENDURANCE et vous élance douloureusement. Vous vous redressez à grand-peine et vous vous traînez jusqu'à un conduit qui débouche sur le tunnel supérieur. Et là, enfin, avec un tremblement de joie, vous apercevez une lumière au bout du tunnel : l'air libre ! Rassemblant vos dernières forces, vous gravissez l'étroit conduit, progressant centimètre par centimètre en vous aidant de vos mains meurtries, tandis que de vos pieds vous refoulez les créatures de cauchemar qui montent en lente procession vers vous. Le calvaire vous semble interminable, et c'est avec une émotion sans bornes que vous débouchez enfin à la surface. !

Le visage baigné de larmes, vous contemplez la clairière et les arbres qui vous entourent. Rendez-vous au [146](#).

97

Au bout d'un moment, l'homme s'arrête auprès de deux soldats Chadakines et pointe un doigt dans votre direction, visiblement en proie à la plus vive excitation. Qu'allez-vous faire : quitter la place du marché en courant (rendez-vous au [241](#)) ou essayer de vous noyer dans la foule (rendez-vous au [89](#)) ?



98

Vous tentez de rattraper l'insecte géant, mais vous le perdez vite de vue. Le tunnel où vous avancez monte en pente douce et sinueuse, si bien que vous êtes rapidement plongé de nouveau dans l'obscurité. Vous cessez de courir. Si vous possédez une torche et un briquet à amadou, et que vous désiriez allumer la torche, rendez-vous au [108](#). Si vous avez toujours votre Baguette de sorcier, vous pouvez vous en servir pour vous éclairer. Rendez-vous, dans ce cas, au [115](#). Si vous ne possédez aucun de ces objets, ou si vous ne souhaitez pas les utiliser, rendez-vous au [122](#).

99

A pas de loup, vous vous dirigez vers les arbalétriers en brandissant votre Baguette de sorcier, qui laisse derrière elle un sillon d'étincelles magiques. L'œil féroce et les mâchoires serrées, Chan se livre à une pantomime guerrière, qui — Dieu seul sait pourquoi — est loin de produire l'effet recherché... Les Cha-

dakines n'ont pas même le temps de bander leurs arbalètes que vous leur tombez dessus à bras raccourcis. Votre **HABILETÉ** se trouve accrue de 4 points : 2 pour l'effet de surprise et 2 pour le soutien de Chan, dont la vaillance n'a d'égale que l'embompoint. Vous devez affronter tous les Chadakines en même temps, comme s'il s'agissait d'un ennemi unique, et c'est un combat à mort que vous allez livrer.

CINQ ARBALÉTRIERS CHADAKINES HABILETÉ : 25
ENDURANCE : 32

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez maintenant lancer une attaque à longue portée contre les Chadakines qui sont sur le pont (rendez-vous au [88](#)) ou bien charger (rendez-vous au [94](#)).

100

Voilà un bon moment que vous rôdez dans le quartier du port. Vous n'avez cependant pas découvert grand-chose : des bâtiments désaffectés et quelques mystérieux badauds, surgissant de l'ombre, un baluchon sous le manteau, rien de plus. L'ennui est sur le point de vous gagner, quand vous apercevez soudain deux soldats en faction sur les quais. Ce sont des Chadakines. Leur allure redoutable est à la hauteur de leur réputation : le crâne entièrement rasé à l'exception d'une petite houpette qui s'agite à chaque mouvement de tête, les deux mastodontes, revêtus d'armures en acier noir incrusté d'or, font les cent pas en brandissant d'immenses cimenterres. Soudain, ils vous aperçoivent et vous intiment en hurlant l'ordre de ne plus bouger d'un pouce. Allez-vous leur obéir (rendez-vous au [121](#)) ou préférez-vous prendre la fuite en courant (rendez-vous au [40](#)) ?





101 *Lorsque le Narguin s'approche de vous, votre Baguette de sorcier foudroie net la créature velue.*

Lorsque le premier Narguin s'approche de vous, vous décochez une déflagration de votre Baguette de sorcier, foudroyant net la malheureuse créature velue. Cette attaque vous a coûté 2 points de VOLONTÉ. Surpris et paniqués, les autres Narguins s'éparpillent en poussant des cris aigus. « Non ! » s'exclame Tanid d'une voix horrifiée avant de s'enfuir en courant vers les collines arides. Vous apercevez alors les Narguins qui, remis de leur frayeur, vous encerclent avec des couinements vengeurs. Ils sont neuf en tout et vont vous attaquer un par un à coups de griffe et de dent. Si vous disposez d'une autre arme, donnez-la à Chan pour qu'il se batte à vos côtés : votre HABILITÉ s'en trouvera accrue de 2 points (n'oubliez pas de rayer l'arme de votre *Feuille d'Aventure*).

HABILITÉ ENDURANCE

[Premier NARGUIN 10 10](#)

[Deuxième NARGUIN 9 10](#)

[Troisième NARGUIN 10 10](#)

[Quatrième NARGUIN 7 9](#)

[Cinquième NARGUIN 8 10](#)

[Sixième NARGUIN 10 12](#)

[Septième NARGUIN 9 9](#)

[Huitième NARGUIN 11 9](#)

[Neuvième NARGUIN 10 9](#)

Si vous êtes encore vivant après cinq Assauts, rendez-vous au **130**.

102

Une langue de feu s'échappe des flammes et vient pénétrer votre esprit, vous arrachant un cri de douleur : il vous semble qu'on vous déchire l'âme à coups de griffe. Vous perdez 2 points de VOLONTÉ. Vous vous éloignez du feu en titubant. La figure de Mère Magri a disparu, faisant place à une forme noire qui plane dans l'âtre. Cette ombre menaçante s'élève soudain, et vous avez à peine le temps de discerner deux yeux glauques et une bouche béante qu'elle fond sur vous. Rendez-vous au [149](#).

103

Vous êtes venu à bout d'une Mantize, mais le reste de la colonie vous rattrape en grouillant. Dites adieu à vos rêves de réussite, car il est trop tard pour fuir : en quelques secondes, les insectes géants vous déchiquettent. Votre mission s'achève ici.

104

Il devient bientôt impossible d'éviter les grappes de Yaku entremêlées, et vous vous faufilez entre elles avec adresse, en prenant bien soin de ne pas toucher le cœur hérissé des plantes vénéneuses. Malheureusement, vous effleurez du pied une tentacule, qui prend aussitôt vie et vous enlace la cheville avec une rapidité foudroyante. Sans avoir le temps de dire ouf, vous perdez l'équilibre et vous tombez par terre. Vous vous sentez immédiatement traîné vers le cœur du Yaku, distant d'à peine quelques mètres. Il faut réagir vite. Qu'allez-vous faire : allez-vous pourfendre le tentacule qui vous enserre la cheville (rendez-vous au [248](#)) ou préférez-vous envoyer une déflagration de votre Baguette de sorcier au cœur du Yaku (rendez-vous au [179](#)) ?

105

Vous apercevez une chaise vide et vous allez vous y asseoir. Autour de vous sont attablés trois autres clients. Qui sait si l'un d'eux ne pourrait pas vous donner de précieuses informations sur la Tribu Perdue de Lara ? Mais lequel allez-vous aborder ? Si



105 *Autour de vous sont attablés un marin tatoué, un riche commerçant et un mystérieux personnage encapuchonné.*

vous disposez du Pouvoir Magique de Voyance, vous pouvez y faire appel pour vous aider dans votre choix, rendez-vous alors au [313](#). Si vous décidez d'adresser la parole au marin tatoué qui ronfle bruyamment à vos côtés, affalé sur la table, rendez-vous au [79](#). En face de vous, un commerçant, fort riche à en juger par ses habits et sa pelisse, pousse de petits ricanements de satisfaction en sirotant son vin. Si c'est à lui que vous désirez parler, rendez-vous au [131](#). Votre troisième compagnon de table est un personnage qui surprend par son calme. Vêtu d'une longue robe et encapuchonné de noir, l'homme est tranquillement assis dans un coin sombre. Si vous décidez de jeter sur lui votre dévolu, rendez-vous au [209](#).

106

Vous rebroussez chemin, tournant le dos aux collines de Tchamzi. Tanid marche en silence à vos côtés. Son silence est lourd de reproches, elle ne semble pas prête à vous pardonner votre conduite. Vous voici, une fois de plus sur les berges du Shuni. Et, une fois encore, vous traversez le fleuve, témoin de vos atermoiements. Vous marchez depuis environ une demi-heure quand trois guerriers Chadakines surgissent brusquement des taillis : vous vous êtes laissé prendre dans une embuscade ! Rendez-vous au [117](#).



107

Chan est debout, paralysé par la peur. Son épée pend à sa main droite inerte ; de la main gauche, il se cache les yeux, osant à peine écarter les doigts pour regarder d'un œil effaré les évolutions du Kraku, qui s'approche à tire-d'aile. Brandissant

vous Baguette de sorcier, vous perforez d'une langue de feu les ailes du Kraku, qui tourbillonne et s'écrase à terre, en poussant des hurlements de bête qu'on égorge. Cette attaque vous a affaibli de 2 points de VOLONTÉ. Désirez-vous achever le Kraku (rendez-vous au [307](#)) ou préférez-vous reprendre la fuite sans tarder (rendez-vous au [182](#)) ?

108

Vous continuez votre progression à la lumière de la torche. Le boyau est tellement étroit que vous êtes contraint d'avancer plié en deux. Le tunnel s'élargit enfin, et c'est avec un vif soulagement que vous vous redressez légèrement et caressez vos reins rudement mis à l'épreuve. Rendez-vous au [135](#).

109

Vous consacrez un temps infini à votre mise en condition mentale, arpentant la cellule sous le regard d'un Chan complètement mystifié. Quand vous sentez enfin prêt, vous concentrez toute votre énergie psychique sur la porte, appuyant votre effort de 2 points de VOLONTÉ. Rien ne se passe. Rassemblant vos forces, vous sacrifiez 1 point de VOLONTÉ supplémentaire. La porte se met alors à pivoter légèrement dans ses gonds et le bois se fendille. Hélas ! la serrure tient bon. Dans un ultime effort, vous ajoutez encore 1 point de VOLONTÉ, et la porte cède enfin ! Avec un fracas épouvantable, le panneau de bois s'écroule sur le sol ; quant à vous, vous avez perdu 4 points de VOLONTÉ et 1 point d'ENDURANCE. Vous êtes exténué, mais enfin libre ! Prenant Chan par la main, vous grimpez les marches quatre à quatre et regagnez le couloir. Sur votre droite, à l'étage inférieur, résonnent déjà des cris d'alerte. Vous reconnaissez la voix tristement familière de votre geôlier, ponctué par le sinistre cliquetis de ses clés. Allez-vous l'affronter (rendez-vous au [243](#)) ou préférez-vous filer dans la direction opposée (rendez-vous au [333](#)) ?



110

Brusquement, la mystérieuse inscription se met à luire, se gravant dans votre esprit. Tout devient clair et intelligible, tandis que les paroles suivantes résonnent dans votre tête :

C'est en Azanam que vit la Tribu de Lara, Par-delà les Gorges de l'Agazad, Par-delà la Croisée des Dents du Dragon ; En Azanam enfin retrouvée, La Tribu de Lara.

Rendez-vous au [190](#).

111

Vous visez soigneusement et vous décochez un trait d'énergie en direction du sommet de la colonne de pierre. Le Kraku exhale une longue et douloureuse plainte, mais survit à la déflagration de 2 points de VOLONTÉ que vous lui avez infligée. Vous en êtes complètement désarçonné. « Sa carapace doit être plus résistante qu'une armure d'acier pour ne pas craquer sous un tel choc ! » murmurez-vous avec stupeur. Chan prend ses jambes à son cou et vous le suivez, encore tout ébranlé par votre cuisant échec. Rendez-vous au [266](#).

112

Vous mettez le cap sur le port. Quand vous n'êtes plus qu'à quelques nœuds du môle, vous entreprenez d'amener vos voiles. Vous avez fière allure, debout contre le soleil couchant, les cheveux flottant à la brise marine, tel un jeune dieu naissant de la Mer des Rêves ! Le port est en proie à une activité fébrile :

marins et pêcheurs se hâtent de décharger les bateaux avant la tombée de la nuit, et les quais grouillent d'une foule industrielle et affairée. Vous remarquez un mouvement de foule en direction du môle. Effectivement, quand vous l'atteignez quelques minutes plus tard, un attroupement s'est formé. Vous jetez une corde vers le ponton, et des dizaines de mains se tendent pour l'attraper. En un rien de temps, votre bateau est amarré. La foule ne fait que grossir ; des paroles exaltées vous parviennent maintenant et vous comprenez enfin que vous êtes l'objet de toute cette agitation. « Un Ancien ! Un Ancien d'au-delà de la Mer des Rêves ! » « L'as-tu vu ? » « Oui, je l'ai vu, le Majdar, calme et auguste ! » « Il a traversé la Mer des Rêves ! » « Il vient nous sauver ! » « Gloire ! Gloire au Majdar ! » On se bouscule pour vous voir, des dizaines de mains se tendent vers vous, avides de vous toucher, d'agripper les plis de votre robe. Une voix s'élève soudain, couvrant les autres : « Amis, dit-elle, cet homme est un dieu ! Qui donc aurait pu traverser la Mer des Rêves ? » L'hystérie de la foule déferle alors sans retenue. « Sauve-nous, seigneur ! crie-t-on de toutes parts ! Libère-nous des Chadakines ! Détruis le roi démon ! »

Vous vous demandez avec inquiétude jusqu'où peut mener ce délire de masse. Votre malaise ne fait que s'accroître quand vous vous retrouvez soudain hissé sur les épaules d'un solide marin. Deux soldats, l'épée tirée, tentent de se frayer un chemin vers vous et la foule, loin de vous protéger, vous porte vers eux. « Tue les Chadakines, seigneur ! » vous exhorte-t-on. Qu'allez-vous faire : attaquer les guerriers Chadakines (rendez-vous au [84](#)), recourir à votre Pouvoir Magique d'Envoûtement pour échapper à la foule et aux Chadakines (rendez-vous au [56](#)) ou bien prendre la fuite sans faire appel à la magie (rendez-vous au [28](#)) ?



113

Contournant la grotte, vous poursuivez votre lente escalade. La paroi de pierre se fait de plus en plus lisse, et bientôt elle n'offre plus la moindre prise. A un mètre, deux peut-être, au-dessus de votre tête, vous apercevez une cavité. Vous êtes à bout de forces et vous sentez votre corps près de vous lâcher d'une seconde à l'autre. Qu'allez-vous faire : tenter d'atteindre la cavité en tendant la main (rendez-vous au [138](#)) ou abandonner la partie et rebrousser chemin (rendez-vous au [188](#)) ?

114

Vous concentrez toutes vos forces psychiques pour diriger l'énergie magique de Sorcellerie sur la porte. Comme rien ne semble se produire, vous insufflez **2** points de **VOLONTÉ** au sortilège. Aussitôt, le loquet pivote et la porte s'ouvre. Vous traversez le palier. Vous vous retrouvez au pied de deux grands escaliers qui partent l'un vers la gauche, l'autre vers la droite. Si vous disposez du Pouvoir Magique de Voyance, vous pouvez y recourir. Rendez-vous alors au 92 (inscrivez d'abord le numéro de ce paragraphe car il vous faudra y revenir ensuite). Si vous décidez de prendre l'escalier de gauche, rendez-vous au [80](#). Si vous préférez emprunter celui de droite, rendez-vous au [45](#).

115

Au prix de **1** point de **VOLONTÉ**, **VOUS** allumez le bout de votre Baguette de sorcier. Cette lumière vous éclairera jusqu'à ce que vous décidiez de l'éteindre et vous n'aurez pas besoin de lui insuffler de points de **VOLONTÉ** supplémentaires. A demi courbé,

vous reprenez votre lente progression dans l'étroit boyau qui s'élargit enfin : vous voici à l'orée du tunnel. Rendez-vous au 135.

116

Vous concentrez toute votre énergie psychique pour former un écran de force mentale capable de résister aux pouvoirs divinatoires de la Pierre de Kazim. Un nuage de mécontentement voile la face de Mère Magri, mais elle ne bronche pas. Peu à peu, vous sentez les doigts inquisiteurs de la Pierre fouiller votre champ intérieur, titillant vos sens, grattant vos parois psychiques en quête d'une brèche où s'engouffrer, s'efforçant d'ébranler votre résistance mentale. Des frissons vous parcourent, vous avez la chair de poule, mais vous tenez bon, sacrifiant **1** point de **VOLONTÉ** dans la lutte. La vieille sorcière grimace atrocement et redouble de concentration. La force de la Pierre de Kazim s'intensifie et vous êtes contraint de dépenser encore 1 point de **VOLONTÉ** pour faire front. Mère Magri vous jette un regard oblique et lugubre, les traits déformés par une rage impuissante. Soudain, sa respiration s'accélère et, dans un ultime effort, elle redouble la puissance de la Pierre. Qu'allez-vous faire ? Si vous décidez d'utiliser **2** points de **VOLONTÉ** supplémentaires pour vous défendre de ce nouvel Assaut, rendez-vous au [150](#). Si vous préférez essayer de résister à l'ennemi par votre force mentale, protégé par votre écran de Sorcellerie, rendez-vous au [226](#).



117

Les Chadakines vous traquent depuis deux jours, prêts à se battre. Poussant des cris de guerre et roulant leurs yeux blancs, ils se précipitent sur vous. Ivre de violence, le premier soldat

entre dans le champ d'action de votre Baguette de sorcier, et vous l'éliminez sans peine au prix de 1 point de VOLONTÉ.

Plus prudents que leur camarade, les deux autres guerriers Chadakines se mettent à tournoyer autour de vous, sautillant agilement et vous harcelant de petits coups d'épée que vous évitez de justesse. Ils semblent jouer de vous comme d'un animal en cage, vous coupant toute retraite. Vous allez devoir les affronter en même temps dans un combat à mort.

GUERRIERS CHADAKINES HABILITÉ: 15 ENDURANCE : 25
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [164](#).

118

Vous contemplez les hautes parois de pierre lisse qui s'élèvent presque à perte de vue sans offrir la moindre prise ou aspérité. Longeant les fondements de la Grande Muraille, vous cherchez désespérément une brèche ou un sentier qui vous permettrait de l'escalader. Mais en vain. Les brouillards du lac Chen-Wu tourbillonnent à vos pieds, dégageant des vapeurs toxiques. Un malaise vous saisit soudain et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous apercevez alors une fissure dans la pierre, à un ou deux mètres de votre tête. En l'examinant, vous constatez que c'est une petite grotte, juste assez grande pour qu'un homme s'y allonge. Si vous voulez grimper jusqu'à la grotte pour l'inspecter, rendez-vous au [268](#). Si vous préférez regagner les environs du lac Chen-Wu et ses chutes, rendez-vous au [293](#).

119

Chan obéit sans hésiter. Il brandit bien haut son épée puis la plante avec un cri terrible en plein cœur du Yaku. Vous sentez les tentacules qui vous ensèrent frémir, se raidir, puis brusquement se dessécher, vous libérant tous deux. La plante gît maintenant à vos pieds, secouée par des spasmes d'agonie. Vous êtes contusionné et endolori et vous avez perdu 2 points d'ENDURANCE, mais vous êtes vivant grâce à Chan. Vous le remerciez, la gorge nouée par l'émotion. Rendez-vous au [128](#).



120

Vous plongez dans la mêlée, renversant deux guerriers Chadakines au prix de 1 point de **VOLONTÉ**. Chan, qui vous suit de près, parvient à en désarmer un troisième. Votre attaque surprise a causé un trouble certain dans les rangs Chadakines ; néanmoins, vous êtes loin d'être tiré d'affaire : quatre soldats initialement assignés à la défense des arrières avancent vers vous, l'œil rogue et menaçant. Vous allez devoir les affronter tous à la fois. Heureusement, avec Chan à vos côtés, votre **HABILETÉ** se trouve accrue de 3 points pour toute la durée du combat. Courage car c'est une lutte à mort qui vous attend...

COMMANDO CHADAKINE HABILETÉ : 25 ENDURANCE : 30

Si vous êtes encore en vie après trois Assauts, rendez-vous au [189](#).

121

Les deux guerriers sont maintenant debout devant vous et vous avez tout le loisir de remarquer, non sans un dégoût horrifié, que ces gens-là n'ont pas de pupilles : rien qu'un immense iris blanc et globuleux. L'un d'eux se permet de vous marteler la poitrine du doigt, en vous demandant d'un petit ton prétentieux : « Et... peut-on savoir, jeune homme, ce que vous faites ici, au juste ? » Vous bredouillez de vagues explications, essayant de leur faire croire que vous êtes un pêcheur. Malheureusement pour vous,

vous ne devez pas avoir la tête de l'emploi, car les Chadakines vous regardent d'un œil de plus en plus suspicieux et décident de vous arrêter. Qu'allez-vous faire ? Si vous décidez de les attaquer, rendez-vous au [265](#). Si vous préférez vous laisser faire pour ne pas révéler vos pouvoirs, rendez-vous au [300](#).

122

Redoublant de précautions, vous reprenez votre marche à tâtons dans les ténèbres. Au bout de quelques minutes, le tunnel prend fin et vous trébuchez dans le vide. A peine vous relevez-vous qu'une douleur fulgurante vous déchire la jambe droite : vous vous sentez happé par une pince qui vous étreint avec la force de tenailles d'acier. Vous voici traîné au sol jusqu'au repaire de l'ennemi que vous ne verrez jamais... Dans le silence et l'obscurité la plus opaque, la bête se met à déchiqueter votre mollet. La douleur vous fait défaillir, et vous ne vous réveillerez jamais : votre vie et votre mission sont anéanties en quelques coups de mandibule.

123

Vous vous félicitez d'avoir votre Baguette de sorcier à portée de main et vous lui insufflez 1 point de **VOLONTÉ** avant d'en frapper violemment Mère Magri. Mais votre coup ne rencontre que le vide : cette figure qui vous regarde en ricanant de plus belle n'est qu'une hallucination, créée par les pouvoirs psychiques de la sorcière. Elle se met maintenant à chanter une incantation :

Mundi Klaysha — Sorti Magri,

Charatchak Chinto, Gordus Shando...

Peu à peu, le visage de Mère Magri se dissout dans les flammes pour laisser place à une forme d'une noirceur extrême. La chose s'élançe soudain du feu, et vous avez à peine le temps d'apercevoir deux yeux et une bouche béante qu'elle s'abat vers vous. Ren-dez-vous au [149](#).



124

Vous avez donc décidé de faire appel à votre Pouvoir Magique d'Envoûtement. Peut-être parviendrez-vous à convaincre le geôlier de vous ouvrir les portes de la cellule, grâce à quelque artifice magique ? Vous décidez d'un plan et entrez en transe pour faire naître l'illusion. « Au feu ! Au feu ! » vous exclamez-vous soudain, martelant les murs de vos poings. Chan vous regarde, abasourdi, car il n'y a pas la moindre trace de fumée dans la cellule. « Geôlier, ouvre avant que tout ne brûle ! » criez-vous de plus belle. Chan se laisse prendre au jeu, et vous voilà hurlant et gesticulant tous deux comme des fous. Au bout de quelques minutes, le geôlier arrive en boitillant et se campe derrière les barreaux. « J'avais bien cru sentir une odeur de brûlé », dit-il. Votre sortilège marche à merveille : il est persuadé de voir d'immenses flammes gagner l'escalier du donjon et d'épaisses volutes de fumée noire s'échapper de votre cellule. Il sort son trousseau de clefs avec précipitation et vous ouvre la porte. Chan et vous-même bondissez vers l'escalier sans demander votre Veste, laissant le pauvre geôlier en pleine perplexité. Comprendra-t-il jamais comment le feu peut brûler sans dégager de chaleur, et pourquoi l'atmosphère ne devient pas étouffante ? Ce remarquable sortilège vous a coûté **2** points de **VOLONTÉ**. Qu'allez-vous faire maintenant ? Si vous voulez profiter de ce que le geôlier a le dos tourné pour revenir l'attaquer par surprise, rendez-vous au [243](#). Si vous préférez

continuer votre chemin, allez-vous prendre le couloir de gauche (rendez-vous au [23](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [333](#)).

125

Vous arrachez le trousseau de clefs des mains du mort et vous repartez en courant le long du couloir, vous arrêtant à chaque porte pour l'ouvrir aussi vite que vous le pouvez. Les unes après les autres, les cellules se vident de leurs prisonniers qui s'éparpillent dans les couloirs. Qu'allez-vous faire des clefs ? Si vous voulez les garder, inscrivez-les comme Objet Spécial sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous apercevez une étroite galerie au bout du couloir. Si vous désirez y aller, rendez-vous au [333](#). Si cela ne vous dit rien, retournez sur vos pas ; vous arriverez au palier d'où vous pourrez prendre :

L'escalier de gauche

Rendez-vous au [137](#)

L'escalier de droite

Rendez-vous au [212](#)

126

Les Narguins se posent et vous encerclent. Leur chef fait un pas en avant et se met à gesticuler et à pousser de petits cris aigus en montrant les collines. « Il veut nous mener à Gnajna, leur maître », explique Tanid. L'œil sombre, Chan intervient : « Je n'aime pas ça, Astre d'Or, bougonne-t-il. Tout le monde sait que le roi démon a mis ces animaux à son service et qu'il en fait des espions ou des messagers. Et si ce Gnajna était passé du côté des Chadakines ? » Si vous voulez suivre les Narguins, rendez-vous au [161](#). Si vous préférez quitter les collines de Tchamzi, rendez-vous au [106](#).

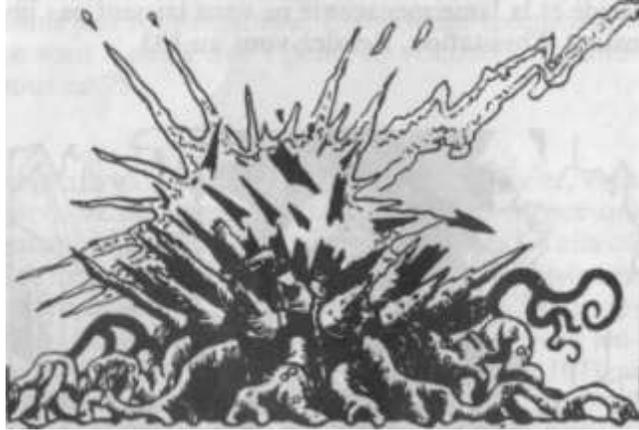
127

Impressionnés par votre foudroyante victoire, les gens du port donnent libre cours à un enthousiasme délirant : on vous entoure, on vous acclame, les vivats fusent de toutes parts. Un grondement sourd fait brutalement taire les clameurs. Un vent

de panique balaie la foule quand parviennent, résonnant de plus en plus fort, le claquement de sabots qui battent le pavé à vive allure et le grincement de lourdes roues métalliques. « Les Roues de la Mort ! » s'exclame une voix. Trois chars de guerre franchissent les portes du quartier conduits par des guerriers Chadakines qui déchirent l'air à grands coups de fouet. De longues lames d'acier sont fixées à chaque essieu qui fauchent les malheureux Shunis sur leur passage. Les Chadakines lancent leurs chars dans la foule, et c'est un véritable carnage. Vous profitez de la panique générale pour vous enfuir. Allez-vous vous engager dans une petite ruelle (rendez-vous alors au [40](#)) ou préférez-vous tenter de gagner l'entrée principale du port (rendez-vous au [50](#)).

128

Chan s'est maintenant réfugié à vos côtés. De longs tentacules grouillants vous encerclent, mais ils semblent encore hésiter à attaquer. « Cet endroit aurait besoin d'un bon désherbage », murmure Chan avec un demi-sourire. Vous êtes tous deux bien perplexes : à moins de rester plantés là *ad vitam aeternam*, vous devrez passer devant le terrible Yaku... « Ce qu'il faudrait, dites-vous d'un air songeur, c'est arriver à détourner leur attention quelques instants... » « Ne me regarde pas comme ça ! » s'exclame aussitôt Chan, pris de panique. Malgré le côté dramatique de votre situation, vous ne pouvez réprimer un fou rire en voyant la mine effarée du marchand. « Mais non, bien sûr, je ne pensais pas à toi, le rassurez-vous, mais il doit bien y avoir un moyen de s'en sortir... » Si vous voulez recourir à l'un de vos Pouvoirs Magiques, vous avez le choix entre la Communication avec les Éléments (rendez-vous au [181](#)) ou l'Envoûtement, à condition que vous disposiez également de quelques champignons de Calacène (rendez-vous au [206](#)). Si vous n'avez aucun de ces Pouvoirs, ou si vous préférez ne pas vous en servir, vous pouvez tenter de fuir en vous battant contre les ignobles plantes (rendez-vous au [12](#)).



129

Sans un regard de plus pour la redoutable Pierre, vous ouvrez la porte de l'antichambre et vous débouchez sur une vaste pièce ronde. Tanid, la jeune servante de Mère Magri, se précipite vers vous. « Astre d'Or ! s'exclame-t-elle. Je te trouve enfin ! » « Méfie-toi, vous chuchote Chan, c'est une esclave Chadakine, on ne peut pas lui faire confiance. » Qu'allez-vous faire :

Attaquer la jeune fille ?

Rendez-vous au [67](#)

Lui poser des questions ?

Rendez-vous au [147](#)

130

Vous commencez à accuser une certaine fatigue quand Tanid revient, tenant par la main un vieillard au visage ridé, qui semble en proie à une vive colère. Il prononce quelques paroles dans une langue étrangère et les Narguins s'envolent aussitôt pour disparaître rapidement dans les airs. Le vieil homme se jette alors à genoux auprès d'un Narguin mort. « Oh ! mes pauvres enfants, mes yeux, mes oreilles, que vous ont-ils fait ? » déclare-t-il avec douleur en caressant le cadavre déjà raide de la malheureuse bête. Puis se tournant vers vous, il ajoute : « Misérables crétins, vous ne comprenez rien à rien ! Ils ne vous voulaient pas de mal, au contraire ; je les avais envoyés vous saluer ! » « Essaie de comprendre, Gnajna, l'implore Tanid, ils ne savaient pas, ils ont eu peur... » « Tanid, rétorque le vieil aveugle,

pourquoi m'as-tu amené ces abrutis ? » « Nous cherchons la Tribu Perdue de Lara », répondez-vous piteusement. « Eh bien, vous cherchez votre perte, commente sèchement Gnajna. La route de l'Azanam est semée de périls. Partez, maintenant ! Vous n'êtes pas les bienvenus ici ! » Rendez-vous au [106](#).



131

Vous engagez la conversation avec le marchand au visage rubicond. Vous apprenez qu'il se nomme Chan-Li et qu'il connaît comme sa poche non seulement les terres de l'Empire Chadakine, mais aussi nombre des étranges contrées qui s'étendent au-delà des frontières. Vous amenez délicatement la conversation sur la Tribu Perdue de Lara. « Ah ! nous y voilà ! » s'exclame le marchand avec une satisfaction évidente. Il s'installe confortablement sur sa chaise et reprend : « De nombreuses légendes circulent à propos des hommes de Lara, et je les ai toutes entendues au cours de mes voyages. Dans les royaumes libres du Nord, les Terres Ultimes notamment, on ne parle jamais des Kundis de Lara, pas plus d'ailleurs qu'ici, dans l'Empire. Mais, en revanche, un jour que je traitais quelque affaire avec les Magiciens de Dessi, dans la lointaine cité d'Elzian, un vieillard me raconta une histoire qui me sembla tout à fait authentique. Au dire de cet homme, les Kundis se seraient exilés dans les forêts de nuages de l'Extrême Sud et, plus précisément, dans cette région qu'on appelle l'Azanam. Mais d'aucuns prétendent, au contraire, qu'ils se seraient réfugiés

dans les montagnes de Tchuri... » Échauffé par l'alcool, le marchand se met à raconter toutes les histoires qu'il a entendues sur la Tribu de Lara, parlant de plus en plus fort. Vous remarquez qu'autour de vous les gens vous observent en chuchotant, aussi tentez-vous de calmer le marchand. Mais il est déjà trop tard : une poigne d'acier se referme sur votre épaule. Vous vous retournez pour faire face à quatre soldats Chadakines à la mine patibulaire, qui vous arrêtent tous deux sans autre forme de procès. Rendez-vous au 300.



132

Tandis que vous brandissez votre Baguette de sorcier en direction du pont, Tanid bondit comme un ressort et s'agrippe au dos d'un arbalétrier, faisant dévier la trajectoire de la flèche qu'il destinait à Chan. Une fraction de seconde de plus, et vous pouviez dire adieu à votre compagnon. Puis, avec l'assurance d'une professionnelle, elle tranche la gorge du soldat d'un coup de couteau. Quant à vous, vous ne perdez pas votre temps non plus : d'une déflagration qui vous coûte 2 points de VOLONTÉ, vous foudroyez net un guerrier Chadakine. Rendez-vous au [203](#).



133

Vous tendez docilement votre bourse au bandit qui vous gratifie d'une courbette moqueuse. « Et maintenant, dit-il d'une voix pleine de fiel et un mauvais sourire aux lèvres, cher monsieur, un peu de silence ! » Il se jette sur vous et ses intentions ne font aucun doute : la canaille veut vous tuer ! Vous allez devoir vous battre.

VOLEUR HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 12

Si vous êtes encore vivant après deux Assauts et que vous désirez prendre la fuite, rendez-vous au [27](#). Si vous continuez à vous battre et que vous êtes vainqueur, rendez-vous au [71](#).

134

« Tu as raison, Tanid, dites-vous, nous avons besoin de conseils. Mais qui est ce Gnajna, pouvons-nous lui faire confiance ? » « Absolument, répond la jeune fille. Gnajna ne fraie avec personne. Il y a de longues années de cela, les Chadakines lui firent crever les yeux, pensant dans leur ignorance qu'ils pourraient ainsi aveugler son jugement et anéantir sa grande sagesse. Gnajna vit maintenant en ermite dans les collines de Tchamzi, au nord d'ici. Venez, suivez-moi. » Rendez-vous au [58](#).

135

Un insecte géant, encore plus grand que le précédent, vous barre la route. Vous vous êtes fourvoyé dans un nid de Mantizes des Antres... Ces créatures vivent en colonies souterraines, creusant leurs nids à même la pierre en l'attaquant avec un acide surpuissant qu'elles sécrètent. Si vous parvenez à retrouver votre chemin dans ce dédale de galeries, vous déboucherez certainement à l'air libre au-dessus de la Grande Muraille d'Azakawa, et vous pourrez alors pénétrer dans les terres d'Azanam. Mais, auparavant, il vous faut affronter la Mantize qui se dresse devant vous, bien déterminée - semble-t-il - à ne pas vous laisser passer. Pattes tendues, pinces et mâchoires grinçant sinistrement, l'animal vous observe. Rendez-vous au [197](#).

136

Vous avancez à pas de loup, fouillant l'obscurité des yeux à la recherche de quelque ennemi tapi dans l'ombre, prêt à bondir de derrière un rocher ou un taillis. Rien. Tout est désert. Et pourtant l'étrange croassement persiste et devient plus aigu et plus fort. La peur a gagné Chan, qui tremble maintenant comme une feuille. Il tend la main vers son épée, mais vous lui faites signe de ne pas bouger : un mouvement brusque pourrait attirer l'attention d'une bête sauvage... Si vous disposez du Pouvoir Magique de Voyance, vous pouvez y faire appel pour tenter de déterminer la nature du danger qui plane sur vous. Rendez-vous alors au [345](#). Si vous préférez ne pas y recourir ou si vous ne possédez pas ce don, rendez-vous au [61](#).

137

Vous grimpez les marches quatre à quatre et vous parvenez à un petit palier : sur la gauche, une lourde porte en bois massif, sur la droite une arcade d'où part un étroit couloir. Soudain, le sol se met à trembler sous vos pieds et vous percevez, assourdi par la distance, des cris et le fracas de murs qui s'écroulent. « Que fait-on ? » demande placidement Chan. Si vous souhaitez recourir au

Pouvoir Magique de Voyance pour trouver la réponse à cette question, rendez-vous au [92](#) (notez le numéro de ce paragraphe car vous devrez y revenir). Si vous ne disposez pas de ce Pouvoir, ou si vous ne désirez pas y faire appel, vous avez le choix entre passer :

Par la porte de bois

Rendez-vous au [142](#)

Par l'arcade

Rendez-vous au [163](#)

138

De toutes vos forces, vous tendez les doigts vers la cavité. Hélas ! l'effort vous fait dérapier ; vos pieds cèdent sous la paroi lisse, et c'est la chute : vous tournoyez dans le vide, l'estomac renversé et le cœur battant la chamade avant de vous fracasser contre le sol. Le choc vous tue instantanément. Votre mission s'achève ici.

139

Concentrant toutes vos forces psychiques, vous parvenez à vous entourer d'un écran d'énergie qui vous protège de ses rayons magnétiques. Il vous en a coûté 2 points de VOLONTÉ. Le visage de Mère Magri se dissout dans les flammes, où surgit aussitôt une vision encore plus épouvantable : une sorte d'ombre d'un noir d'encre percée de deux yeux glauques et d'une bouche béante et sans lèvres. La chose s'anime soudain et se jette sur vous. Rendez-vous au [149](#).





140 *Les dômes et les clochers de Shuni s'élèvent fièrement dans les rayons du couchant.*

140

Le soleil se couche à présent. Vous apercevez plusieurs bateaux de pêche loin devant vous, qui font voile vers l'ouest. A mesure que vous naviguez, les barques se font plus nombreuses et vous voyez même quelques cargos. Soudain, vous tressaillez d'allégresse : à l'horizon se dessine une côte. Vous distinguez bientôt des dômes et des clochers qui s'élèvent fièrement dans les rayons du couchant, semblant protéger de leur ombre majestueuse le port où sont amarrés des centaines de bateaux de pêche et de voiliers. Face à vous se dresse la première ville que vous ayez jamais vue : Shuni. Si vous souhaitez gagner le port avant qu'il fasse nuit noire, rendez-vous au 112. Si vous préférez attendre pour accoster au couvert des ténèbres, rendez-vous au [280](#).

141

Au bout de quelques minutes, vous débouchez sur une croisée de tunnels, encore plus larges et plus sinueux que celui d'où vous venez. Perplexe, vous vous demandez s'il vaut mieux tourner à gauche ou à droite, quand un bruit suspect vous tire de vos pensées : une sorte de grattement... Et, tout à coup, du tunnel de droite surgit une immense Mantize des Antres, qui se rue vers vous en faisant claquer ses pinces comme des tenailles. Rendez-vous au [197](#).

142

Vous poussez violemment la porte et vous laissez échapper un cri de déception : elle est verrouillée. Si vous possédez le trousseau de clés du géôlier, rendez-vous au [286](#). Sinon, qu'allez-vous faire : recourir à la Sorcellerie pour ouvrir la porte (rendez-vous au [159](#)), recourir à l'Alchimie dans le même dessein (rendez-vous au [170](#)) ou bien passer l'arcade sur votre droite et vous engager dans le couloir (rendez-vous au [163](#))?

143

Vous poussez un cri en découvrant l'image mentaïe de votre avenir, qui hurle de frayeur dans votre esprit : « Mort ! Mort et danger ! » Vous essayez de toutes vos forces de localiser la source du danger, mais vos sens affolés vous rapportent des menaces de mort de toutes parts : de l'est, de l'ouest, du nord, du sud, du ciel, de la terre... Une seule chose vous apparaît clairement : il vous faut quitter ce lieu dangereux au plus vite. Le recours à la Voyance vous a coûté 1 point de VOLONTÉ ; d'autre part, ces effrayantes visions vous ont affaibli de 1 point d'EN-DURANCE. Qu'allez-vous faire maintenant ? Si vous souhaitez explorer les environs du lac Chen-Wu, rendez-vous au [68](#). Si vous préférez chercher un moyen pour escalader les falaises, rendez-vous au [118](#).

144

Vous avez passé toute la journée à réfléchir au Pouvoir Magique auquel vous devriez recourir pour vous enfuir de ce donjon, pesant le pour et le contre. Maintenant que la nuit tombe, vous êtes prêt à prendre une décision. Rendez-vous au [172](#).



145

La stupéfaction se peint sur le visage des arbalétriers quand ils aperçoivent le personnage replet et rubicond qui se précipite sur eux en poussant des cris stridents. Chan se livre maintenant à une série de moulinets grotesques avec son épée, ratant systématiquement sa cible, pour la plus grande hilarité des Chadakines. Mais qu'advient-il de lui quand ces derniers se

lasseront de ses pathétiques pitreries ? Si vous désirez vous porter à son secours, rendez-vous au [99](#). Si vous préférez attaquer les Chadakines qui sont sur le pont, allez-vous leur envoyer une autre décharge d'énergie à longue portée (rendez-vous au [132](#)) ou foncer à l'attaque (rendez-vous au [169](#)) ?

146

Debout dans la clairière bordée d'Azabois géants, vous reprenez peu à peu vos esprits. Vous remarquez alors que le sol est percé d'énormes taupinières, sans nul doute les entrées de tunnels similaires à celui d'où vous sortez. Et, soudain, le cauchemar recommence : tel un raz de marée funeste, des centaines de Mantizes des Antres jaillissent de leurs repaires et déferlent sur vous. Une paire d'antennes surgit du tunnel le plus proche de vous. Qu'allez-vous faire : envoyer une décharge d'énergie de votre Baguette de sorcier dans le tunnel (rendez-vous au [158](#)) ou courir vous abriter dans les fourrés (rendez-vous au [232](#)) ?

147

Vous regardez la jeune fille droit dans les yeux. « Tanid, lui dites-vous, tu es au service de Mère Magri. Que comptes-tu faire ? » « Je sais où ils ont caché ta Baguette de sorcier, répond-elle. Je peux t'y mener et ensuite t'aider à fuir, à condition que tu me prennes avec toi. Décide-toi vite car le temps presse. Nous sommes en danger, ici. » Effectivement, vous entendez les pas des Chadakines qui se rapprochent et les vitupérations de Mère Magri qui aboie des ordres d'une voix furieuse. Qu'allez-vous faire ? Si vous acceptez la proposition de Tanid, rendez-vous au [221](#). Si vous préférez la refuser, rendez-vous au [63](#).

148

Une main palmée s'agrippe à l'escarpement rocheux, prémices d'un horrifiant spectacle que vous contemplez à la lumière froide des rayons lunaires : le Kraku, blessé et sanguinolent, se hisse sur le plateau. Comme mû par une force surnaturelle, il traîne son corps meurtri vers vous. Chan le regarde, terrassé. Vous le

forcez à repartir : « Allez, Chan, l'encouragez-vous, encore un effort ! Nous sommes presque arrivés au lac Chen-Wu ! » S'appuyant à votre bras, Chan se redresse et vous reprenez tous deux votre lente marche vers le sud, épuisés et titubant. Inexorable, le Kraku vous suit, gagnant peu à peu du terrain. Apercevant un ravin de près de deux mètres de large qui vous barre la route, vous poussez un cri de désespoir. Que faire ? Il est impossible de le contourner car le Kraku se rapproche de plus en plus. Et dire qu'à vol d'oiseau la Grande Muraille d'Azakawa n'est guère qu'à quelques minutes... Si vous voulez tenter de sauter par-dessus le ravin, rendez-vous au [49](#). Si vous préférez affronter le Kraku, rendez-vous au [233](#).

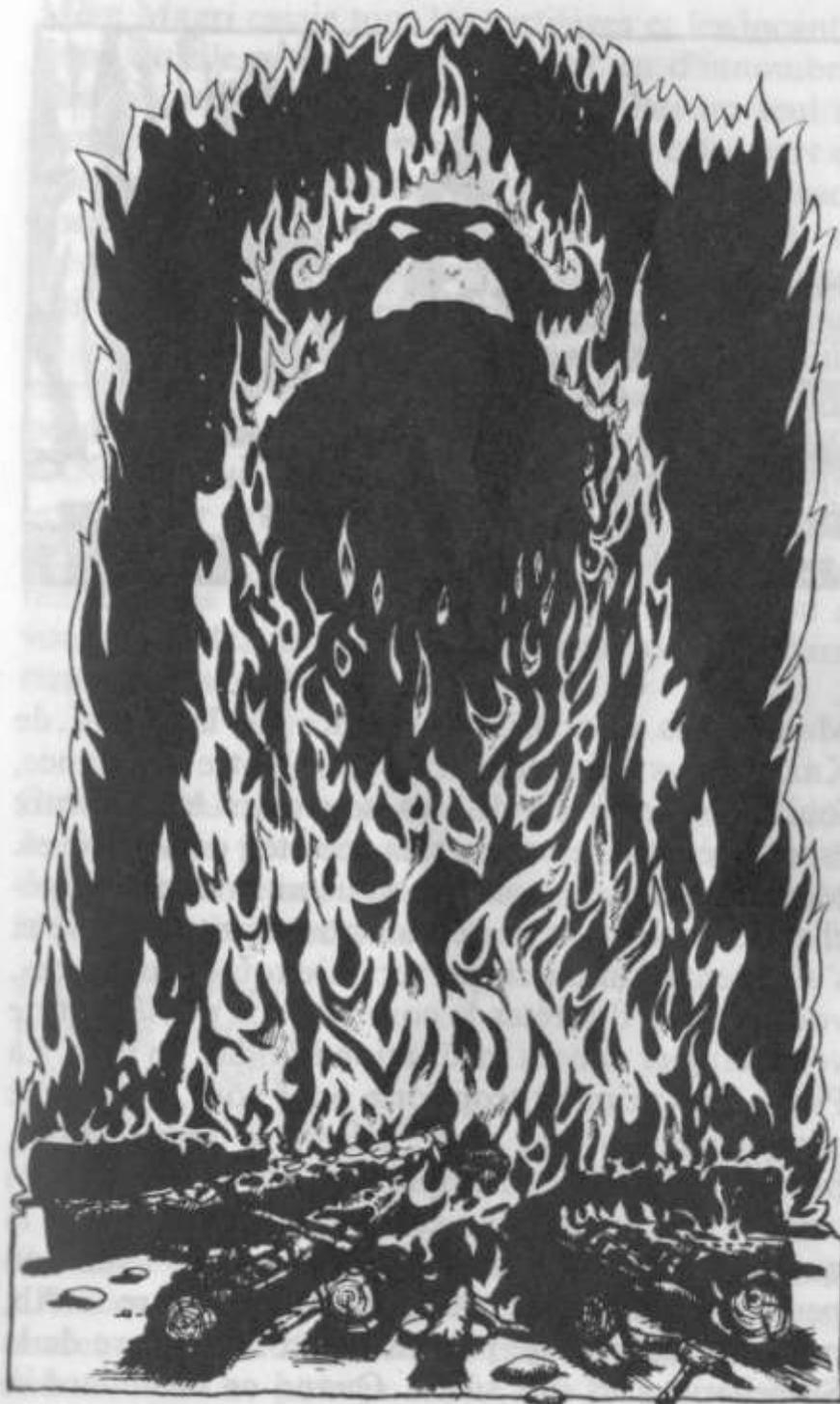
149

« Un Klaysha ! hurle Tanid. Un Mangeur d'Ames ! » Entre le Klaysha et vous, c'est un combat à mort qui s'annonce. A chaque Assaut, il vous faudra soustraire de vos totaux 1 point de VOLONTÉ et 2 points d'ENDURANCE. Si vous vous êtes protégé d'un écran magique de Sorcellerie, vous ne retirerez que 1 point de VOLONTÉ et 1 point d'ENDURANCE j par Assaut. Courage, le Klaysha veut vous dévorer l'âme !

KLAYSHA HABILITÉ: 25 ENDURANCE : 30

Si vous êtes encore en vie après quatre Assauts, rendez-vous au [165](#).





149 *C'est un Klaysha, un Mangeur d'Ames, qui se dresse devant vous au milieu des flammes !*

Malgré vos efforts, la puissance de la Pierre de Kazim vous submerge. Elle sape votre résistance, fouille les tréfonds de vos souvenirs et de votre esprit, pénètre les chambres secrètes de vos rêves. Mère Magri s'aperçoit que vous ne pouvez l'empêcher de franchir les portes de votre esprit, et ses yeux s'allument d'un plaisir pervers. De toutes vos forces, vous essayez d'arrêter le cours de vos pensées et de vous réfugier dans la méditation Majdar, en vain. La Pierre de Kazim est trop forte pour vous. « Voilà, je commence à y voir clair, murmure Mère Magri, plongée dans la contemplation des formes et des ombres qui s'agitent au cœur de la Pierre. Il y a là quelque chose de caché, quelque noble cause ou peut-être un projet de grande envergure... Ah, peste ! Il est protégé par un Pouvoir ! Encore de la Sorcellerie, j'en suis sûre... Quand ce brouillard se dissipera-t-il enfin ? » Et les heures de votta ordalie s'écoulent, une à une, longues et lentes. Inlassable, Mère Magri essaie tous les sortilèges et les incantations qu'elle connaît, psalmodiant en d'innombrables langues étranges et inconnues. Pas un seul ne parvient à soulever le voile qui couvre cette part de mémoire où vous maintenez votre quête et vos enseignements. Vous comprenez, le cœur plein de reconnaissance, que vos maîtres de l'île de la Désolation vous avaient protégé à votre insu d'un écran de mystère. Mais Mère Magri se refuse à abandonner la partie et vous harcèle sans relâche. Vous avez perdu 4 points de **VOLONTÉ** et 2 points d'**ENDURANCE** et vous sentez avec terreur la folie et le délire vous attirer peu à peu dans leurs filets. Si votre total de **VOLONTÉ** est tombé à zéro ou même plus bas, rendez-vous au [237](#). S'il est supérieur à zéro ou si vous possédez le Talisman Magique des Majdars, rendez-vous au [348](#).

Grâce à l'Alchimie, vous pourrez préparer l'Acide Azaran, une potion qui ronge tous les métaux. Il vous faut toutefois disposer de tous les ingrédients indiqués dans la formule :

« *Acide Azaran* : 1 part de soufre 1 part de salpêtre 1 part de cristaux d'Azaran

Bien mélanger tous les ingrédients et faire chauffer à feu doux. »

Si vous avez tous les ingrédients dans votre Pochette i Herbes ainsi qu'une fiole vide pour les y mélanger, rendez-vous au [297](#). Si l'un d'entre eux vous fait défaut, vous ne pouvez recourir à l'Alchimie pour vous enfuir, et il vous faut choisir un autre Pouvoir Magique. Rendez-vous au [172](#).

152

Vous voici devant la cabane qui a l'air abandonnée : la porte bat au vent et les fenêtres sont envahies par des branches jaunâtres d'Ogosh, une plante locale parfaitement inoffensive. Un bruissement vous parvient de l'intérieur. Qu'allez-vous faire ? Si vous souhaitez entrer dans la cabane, rendez-vous au [252](#). Si vous préférez jouer de l'effet de surprise en poussant brusquement la porte, rendez-vous au [277](#). Mais vous pouvez également envoyer Chan en éclaireur ; rendez-vous dans ce cas au [302](#).



153

A peine avez-vous refermé la porte que vous parviennent des bruits de pas : à en juger par le tumulte, quatre soldats Chadakines s'approchent en courant. « Fais vite, Astre d'Or, ils

arrivent ! » s'exclame Chan, paniqué. Vous tournez la clef dans la serrure. Il était temps ! Dix secondes plus tard, les Chadakines sont là, tambourinant furieusement la porte et vous ordonnant d'ouvrir. Devant votre refus d'obtempérer, les soldats se mettent à assener de violents coups sur la porte pour l'enfoncer. Si vous disposez du Pouvoir Magique de Sorcellerie et que vous souhaitez y recourir pour interdire la porte, rendez-vous au [185](#). Sinon, rendez-vous au [198](#).

154

Ignorant la douleur que vous ressentez à la jambe, vous serrez bravement les dents. La Mantize des Antres bondit vers vous, pinces tendues, avide de votre chair tendre et vulnérable.

MANTIZE DES ANTRES HABILITÉ : 15 ENDURANCE : 18

Passé le premier Assaut, vous avez la possibilité de fuir en vous rendant au 4. Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [103](#).

155

Votre offensive est téméraire, mais inconsidérée. Vous avez à peine le temps de décocher une mortelle déflagration au conducteur du char que les chevaux vous renversent. Que ne vous êtes-vous souvenu des paroles de Mateyra... De puissants sabots vous piétinent, brisant tous les os de votre corps, bientôt sans vie. Vous avez échoué dans votre mission.

156

Tanid et Chan debout à vos côtés, vous observez la bataille qui se déroule sur le pont. Les Chevaliers de la Montagne Blanche ont abattu plusieurs Chadakines mais ils semblent maintenant perdre l'avantage. « Il faut les aider ! » vous exclamez-vous. Vous vous faufilez furtivement vers le pont, comptant attaquer les Chadakines par derrière. Tanid a disparu. Vous allez devoir passer à l'offensive uniquement avec Chan. Si vous décidez

d'attaquer l'officier en chef, rendez-vous au [215](#). Si vous préférez attaquer le gros de la troupe Chadakine, rendez-vous au [120](#).

157

Vous voici sur la place du marché qui grouille d'animation. Des centaines de commerçants vendent leurs marchandises à la lumière de grands flambeaux. Vous déambulez entre les étals, émerveillé par la variété des produits qu'ils offrent. Si vous disposez du Pouvoir Magique d'Alchimie, rendez-vous au [183](#). Sinon, rendez-vous au [26](#).



158

Au prix de 1 point de **VOLONTÉ**, vous décochez un rayon d'énergie qui s'engouffre dans le boyau. Au contact de l'air vicié du tunnel, la déflagration se transforme en une énorme boule de feu qui se met à rouler comme un météore à travers les galeries, laissant sur son passage des dizaines de Mantizes carbonisées. Clopin-clopant, vous vous réfugiez dans le sous-bois. Vous haletez de fatigue et de douleur, épuisé par tant d'heures de course avec votre jambe blessée. Les épaisses racines d'Azaboïs qui sortent de terre entravent votre cheminement, et vous tombez à plusieurs reprises. Soudain, votre cœur se serre d'angoisse : les Mantizes des Antres n'ont pas abandonné leur chasse à l'homme ! Les voici par milliers qui jaillissent de la profondeur des taillis pour converger vers vous à la vitesse d'un

raz de marée. Votre cœur bat la chamade. Comment allez-vous vous tirer de ce mauvais pas cette fois-ci ? Rendez-vous au [232](#).

159

Votre Pouvoir de Sorcellerie saura ouvrir la porte, certes, mais au prix de combien de points de **VOLONTÉ** ? Il se peut fort bien qu'il en épuise un grand nombre, et cela vous ne pouvez le savoir d'avance. Il vous faut initier le sortilège pour en découvrir le prix, peut-être hélas ! à vos dépens. Car, une fois le processus amorcé, vous ne pourrez revenir sur votre décision ; il faudra mener le sortilège à terme. Si vous êtes toujours déterminé à recourir à la Sorcellerie, rendez-vous au [114](#). Si vous êtes doué du Pouvoir d'Alchimie et que vous préférez y faire appel pour ouvrir la porte, rendez-vous au [170](#). Enfin, si vous décidez de renoncer aux services de vos Pouvoirs Magiques pour vous engager sous l'arcade qui se trouve à votre droite, rendez-vous au [163](#).

160

Vous versez délicatement la potion dans la bouche du vieillard, dont les joues reprennent progressivement des couleurs. Il parvient à ouvrir les yeux et vous regarde avec reconnaissance : « Merci, frère, dit-il, tu as eu un geste charitable. J'aimerais te remercier, mais auparavant je dois dormir, dormir... ». Machinalement, vous finissez votre écuelle en silence. Peu à peu, vous parvenez à apaiser vos angoisses en méditant et en récitant des Mantras Majdars. Vous glissez dans un profond sommeil. Rendez-vous au [301](#).



Sautillant comme des feux follets, les Narguins vous mènent à travers les collines arides et dépouillées. Vous parvenez enfin à une petite grotte creusée à même un escarpement rocheux qui surplombe en à pic l'étendue vallonnée. Un vieillard est assis en tailleur à l'entrée de la caverne, scrutant l'horizon de ses yeux aveugles. « Qui va là ? dit-il sans même tourner la tête dans votre direction. Qui vient troubler la solitude de Gnajna ? » « C'est moi, Tanid ! répond la jeune fille. Je t'amène Astre d'Or, un grand sorcier qui a le courage de se rebeller contre le roi démon. Il a besoin de ton sage conseil. » Vous prenez alors la parole : « Je cherche la Tribu Perdue de Lara, dites-vous d'une voix ferme, car j'ai une mission à accomplir et les Kundis de Lara peuvent m'aider. » L'homme reste silencieux quelques instants. « Vous devez gagner la grande jungle d'Azanam, située dans l'extrême Sud, déclare-t-il enfin. Malheureusement, c'est un parcours semé de périls car il vous faudra passer par les gorges d'Agazad et les Dents du Dragon. » « Les gorges d'Agazad, explique Chan, s'étendent en un vaste canyon hérissé d'aiguilles rocheuses qu'on appelle les Dents du Dragon. Prenez garde à vous, c'est une terre étrange, peuplée de créatures hostiles et dangereuses. Vous n'êtes pas préparé pour une telle expédition, mais je comprends et j'admire votre détermination. Aussi je désire vous aider. » Sur ces mots, le vieillard disparaît dans la grotte pour en ressortir quelques minutes plus tard, les bras chargés de divers objets. Il vous prie de choisir ceux qui vous semblent plus utiles à votre périple. Vous avez le choix entre :

un anneau d'Argent (Objet Spécial qui porte chance, selon Gnajna),

- des provisions pour 5 Repas,

- une Dague,

deux doses de Laumspur (chaque dose de potion vous permettra de regagner 3 points d'ENDURANCE. Inscrivez-les soit dans la

case Objets du Sac à Dos de votre *Feuillë d'Aventure*, soit — si vous disposez du Pouvoir d'Alchimie — dans la case Pochette à Herbes),

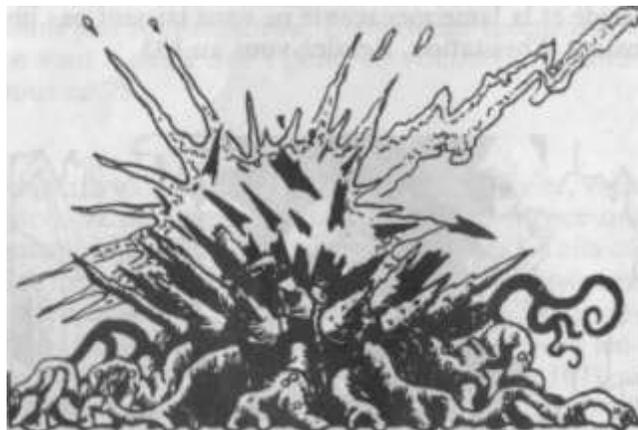
un rouleau de corde (Objets du Sac à Dos).

N'oubliez pas que votre Sac à Dos ne peut contenir plus de huit objets en tout.

Dans sa générosité, Gnaja n'oublie pas Chan et Tanid, à qui il offre de la nourriture, des sacs à dos et les armes de leur choix. Vous remerciez le vieil ermite avec effusion et prenez congé de lui. Si vous disposez du Pouvoir Magique d'Alchimie, rendez-vous au [193](#). Sinon, rendez-vous au 15.

162

Vous visez soigneusement le char et vous envoyez une déflagration au moment même où il traverse le pont. Cette attaque vous coûte 2 points de **VOLONTÉ** car la distance la rend plus difficile. Le rayon d'énergie rate sa cible de peu, mais la foudre qu'elle a fait jaillir devant le char terrifie les chevaux qui s'emballent, précipitant le conducteur paniqué dans une course folle. Rendez-vous au [255](#).



163

Passant sous l'arcade, vous vous retrouvez dans un corridor étroit qui descend en pente raide. Au fur à mesure que vous avancez, la lumière se fait rare et l'inquiétude vous gagne. Rendez-vous au [333](#).

164

Les trois Chadakines gisent morts à vos pieds. Vous fouillez leurs cadavres et trouvez 10 Lukats et suffisamment de provisions pour 2 Repas. Quant à Chan, il vous adresse un clin d'œil malicieux et s'empare de l'épée d'un des guerriers. « Ça me fera un souvenir ! » dit-il en riant. Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre l'autre épée, mais n'oubliez pas, dans ce cas, de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*. Tournant le dos au théâtre de ce sanglant combat, vous reprenez votre route vers l'Azane. Rendez-vous au 39.

165

A mesure qu'il suce votre énergie mentale comme un vampire des âmes, le Klaysha gagne en force. Vous avez beau pourfendre son enveloppe noire, il continue à se nourrir de votre esprit. Soudain, la créature enfle comme une voile gonflée par des vents funestes et se jette sur vous : vous croyez étouffer dans les plis de cette noirceur létale. Le choc a été terrible. Vous y laissez 5 points de **VOLONTÉ** et 5 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours en vie et que votre total de **VOLONTÉ** est tombé à zéro ou au-dessous, rendez-vous au [177](#). S'il est supérieur à zéro, rendez-vous au [192](#).

166

Vous faites demi-tour et vous marchez d'un pas résolu vers votre poursuivant, qui fait aussitôt signe à deux guerriers Chadakines. Qu'allez-vous faire :

Tenter de fuir ?

Rendez-vous au [241](#)

Vous préparer à affronter les Chadakines ? Rendez-vous au [11](#)

167

« Allez-vous-en, vous autres ! Fuyez ! » criez-vous à vos compagnons. Faisant fi de vos ordres, Chan et Tanid se campent à vos côtés, armés de leur seul courage. Le char a franchi le pont, maintenant, et il fonce vers vous dans un fracas de tonnerre. Allez-vous lui décocher une déflagration à longue portée sans plus attendre (rendez-vous au [162](#)), ou rester sur vos positions et le laisser s'approcher davantage (rendez-vous au [180](#)) ?

168

Par bonne brise, vous naviguez toujours plus avant dans les mers aux eaux profondes. L'Empire Chadakine s'étend bien loin à l'ouest, et c'est un long voyage que le vôtre. Deux jours et une nuit s'écoulent, sans que rien ne vienne en briser la monotonie. Vous avez consommé 2 Repas (rayez-les de votre *Feuille d'Aventure*), mais vous avez à peine fermé l'œil de toute la durée de la traversée, affairé comme vous l'étiez à maintenir le cap sur l'ouest. Vous voici donc exténué et affaibli de 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [140](#).

169

A peine avez-vous eu le temps d'esquisser un pas vers les soldats qu'un arbalétrier — qui s'est dégagé sans peine des moulinets de Chan — bondit dans le taillis où vous êtes embusqué. L'œil féroce et le rictus cruel, il ajuste une flèche et pointe son arbalète droit sur votre cœur. Soudain, son visage se contracte de douleur, il

s'écroule comme une masse. Vous apercevez, planté entre ses omoplates, le poignard de Tanid. Avec un soupir de soulagement, vous bénissez le ciel de l'arrivée salvatrice de la jeune fille. « Vite ! vous dit cette dernière d'une voix alarmée. Chan est en danger ! » Rendez-vous au [203](#).

170

Si vous disposez d'une fiole d'Acide Azaran, rendez-vous au 73. Si vous ne possédez pas cette potion, vous pouvez tenter d'ouvrir la porte à l'aide de votre Pouvoir Magique de Sorcellerie en vous rendant au [159](#). Enfin, si vous préférez sortir par l'arcade de droite, rendez-vous au [163](#).

171

Vous fouillez rapidement le corps du garde et trouvez 5 Lukats dans sa poche, que vous pouvez prendre si vous le souhaitez, ainsi que son épée. (N'oubliez pas. d'inscrire les objets dont vous vous emparez sur votre *Feuille d'Aventure*.) Rendez-vous maintenant au [137](#) pour grimper l'autre escalier.

172

Vous réfléchissez calmement et posément aux attributs de chacun de vos Pouvoirs Magiques afin de déterminer lequel se prêtera le mieux à votre propos. Pour lequel allez-vous opter :

La Sorcellerie	Rendez-vous au 95
L'Envoûtement	Rendez-vous au 124
La Communication avec les Éléments	Rendez-vous au 271
L'Alchimie	Rendez-vous au 151
La Psychomancie	Rendez-vous au 236
La Voyance	Rendez-vous au 211

173

L'Évocation, qui vous permet d'entrer en contact avec le Royaume des Morts Rendez-vous au [250](#) « Idiot ! s'exclame Tanid avec colère. Tu m'oblige à te détruire ! » Sur ces paroles, elle pointe votre Baguette de sorcier vers vous et vous envoie une décharge d'énergie qui vous foudroie en plein cœur. Vous mourez sur le coup, tué par votre propre arme. Votre mission s'achève ici.

174

Chan est épuisé et vous le traînez à grand-peine. Au-dessus de vos têtes, le ciel est noir de Krakus qui planent en décrivant des cercles concentriques, comme des vautours guettant leur pâture. A l'horizon se dessinent les majestueuses chutes du Chen-Wu qui tombent en bouillonnant dans les eaux du lac Chen-Wu, où l'Azane prend sa source. « Je n'en peux plus ! Je suis à bout ! » gémit Chan en sanglotant. Sans pitié, vous lui répondez en criant : « Tu dois continuer ! Il le faut ! » Hélas ! les jambes du malheureux le lâchent au bout de quelques centaines de mètres, et il s'écroule sur le sol sans forces. Vous vous retournez et apercevez une silhouette familière, dont la vue vous surprend pourtant désagréablement... Rendez-vous au [148](#).

175

« Tu as des Pouvoirs, jeune étranger, murmure Mère Magri. Je décèle de la Sorcellerie en toi. Comment cela est-il possible ? Qui sont tes maîtres ? » Si vous ne parvenez pas à résister à la Pierre de Kazim, votre mission et vos origines seront connues de cette sorcière, suppôt du roi démon. Si vous disposez du Pouvoir Magique de Sorcellerie, vous pouvez y recourir pour tenter de détruire la Pierre de Kazim (rendez-vous au [191](#)) ou pour protéger votre esprit du pouvoir inquisiteur de la Pierre de Kazim à l'aide d'un écran magique (rendez-vous au [116](#)). Si vous préférez faire appel à votre force de volonté pour résister à la Pierre de Kazim, rendez-vous au [226](#).



175 « Je décèle de la Sorcellerie en toi, murmure
Mère Magri. Qui sont tes maîtres ? »

176

A bout de souffle et le cœur battant la chamade, vous gagnez le palier supérieur. Si vous avez le trousseau de clefs du geôlier et si vous souhaitez verrouiller la porte derrière vous, rendez-vous au [153](#). Si vous préférez décamper sans perdre une minute, rendez-vous au [60](#).



177

Vous êtes trop faible pour résister au fantôme des ténèbres qui dévore votre âme avec appétit. Vous vous écroulez sur le sol, corps sans vie dont le triste destin vient rejoindre celui des milliers de victimes de Mère Magri et de ses lugubres acolytes au service du roi démon. C'est ici que s'achèvent votre vie et votre mission.

178

Une jeune fille, venue apporter trois bols de riz, s'attarde à vous regarder à travers les barreaux de la cellule. Vous la remerciez gentiment : « Béni soit celui qui donne, car son don l'enrichit », lui déclarez-vous selon la coutume Majdar. Surprise, la jeune fille s'éclipse. Vous prenez alors un bol de riz et le portez au vieillard, qui semble près de rendre l'âme. « Ça fait vingt ans que je moisiss dans ce donjon, vous dit-il dans un râle. Vingt ans ! Je n'ai jamais rien fait de mal, et maintenant je vais mourir... » Le cœur serré, vous écoutez le récit du vieil homme : c'est un ancien prêtre du culte Majdar, emprisonné et persécuté pour avoir mis sa vie et sa foi au service de la sagesse de vos maîtres. Si vous possédez une fiole de Laumspur et que vous souhaitez en donner à boire au

vieillard" pour soulager ses souffrances, rendez-vous au 160. Si vous n'avez pas de Laumspur ou si vous préférez le garder, rendez-vous au [93](#).

179

Vous brandissez votre Baguette de sorcier et attaquez le Yaku, envoyant une violente décharge d'énergie au cœur de la plante. Celle-ci, foudroyée, relâche aussitôt son étreinte. Cette attaque vous a coûté 1 point de VOLONTÉ. Voilà soudain que Chan s'écroule en poussant un cri : un tentacule rampant lui enserre les jambes comme un étau. Qu'allez-vous faire ? Si vous décidez de courir aux côtés de Chan, rendez-vous au [240](#). Si vous préférez envoyer une décharge d'énergie au cœur du Yaku vers lequel le tentacule traîne votre malheureux compagnon, rendez-vous au [285](#).

180

Deux guerriers Chadakines conduisent le char qui fonce vers vous à toute allure. Au moment même où vous allez leur décocher une décharge d'énergie, Tanid se jette devant vous, en plein dans la trajectoire du char. « Katta Chi ! » crie-t-elle d'une voix stridente. A votre plus grand étonnement, les chevaux s'emballent aussitôt : comme terrifiés, ils hennissent et ruent dans toutes les directions. « Cela fait longtemps que je possède la maîtrise des animaux », commente la jeune fille avec une fierté non dissimulée. Rendez-vous au [255](#).



181

Au prix d'une intense concentration qui vous coûte 1 point de VOLONTÉ, vous envoyez vos pensées dans le Champ des Éléments. Vous n'avez pas la moindre idée de l'aide que vont vous porter ces derniers. Le ciel se couvre soudain de nuages et vous comprenez avec un tressaillement de joie que l'eau vient à votre secours. Une violente averse éclate, inondant les Yakus dont le cœur devenu blême s'ouvre en minces réceptacles avides de cette manne céleste, miraculeuse en cette région aride et caillouteuse. Leur soif assouvie, les plantes vénéneuses se mettent à dodeliner de bien-être, puis s'immobilisent. Feignant une décontraction totale, Chan et vous-même dépassez les Yakus et reprenez votre route. Vous marchez de longues heures. Comme le soleil décline, Chan pousse un soupir de soulagement : à l'horizon se dessine enfin la majestueuse silhouette de la Grande Muraille d'Azakawa. Vous vous mettez tous deux à courir à perdre haleine, déterminés à atteindre les frontières de l'Azanam avant la tombée de la nuit. Rendez-vous au [325](#).

182

Prenant vos jambes à votre cou, vous foncez comme une flèche en direction de la Grande Muraille d'Azakawa suivi de près par Chan qui galope en haletant. Rendez-vous au [249](#).

183

Votre attention est attirée par une grande pancarte qui annonce :

MADAME TARLAS REMÈDES ET POTIONS A BASE
D'HERBES FOURNISSEUR AUPRÈS DE LABOUR ET DE LA
NOBLESSE

Et, en effet, l'étal de dame Tarlas croule sous un amoncellement hétéroclite de potions, d'élixirs, de plantes et de racines séchées. Votre œil expert sait aisément reconnaître les produits de qualité et vous avez tôt fait de repérer un certain nombre d'articles qui pourraient vous être utiles pour pratiquer l'Alchimie, à savoir :

1 fiole de cristaux d'Azaran (dissous dans du soufre, ces cristaux se transforment en un acide qui peut ronger n'importe quel métal) Prix : 5 Lukats

1 mortier et 1 pilon (Objets du Sac à Dos) Prix : 5 Lukats

- 1 flacon de Naphta (liquide inflammable et volatil) Prix : 2 Lukats

- 2 fioles de Laumspur (potion de guérison dont l'absorption régénère de **3** points d'**ENDURANCE**) Prix : 2 Lukats pièce

- 1 fiole d'Essence des Tombes (poison mortel) Prix : 1 Lukat

- 1 fiole d'Alether (potion qui augmentera votre **HABILETÉ** de 2 points si vous l'absorbez avant un combat) Prix : 2 Lukats

- 1 poche de feuilles d'Azaboïs séchées (excellente base pour les potions ; le sachet contient de quoi faire quatre fonds de potion) Prix : 5 Lukats

- 3 graines de Tamara (Le sorcier qui avale une graine de Tamara peut se servir de sa Baguette ou recourir à un Pouvoir Magique sans dépenser de points de **VOLONTÉ**. Vous pouvez mettre les graines de Tamara indifféremment dans votre Pochette à Herbes ou dans votre Sac à Dos car elles ne prennent pratiquement pas de place.) Prix : 3 Lukats pièce

Vous pouvez acheter autant d'articles que vous le souhaitez. Vous rangerez dans votre Sac à Dos les objets qui ne peuvent tenir dans la Pochette à Herbes ; n'oubliez pas d'inscrire chaque acquisition dans la case correspondante de votre *Feuille d'Aventure*. Et, maintenant, rendez-vous au [26](#).

184

Vous tournez sur la gauche et vous reprenez votre lente marche zigzagante vers le sud, vous guidant grâce au soleil. Comme le jour commence à décliner, Chan pousse un long soupir de

soulagement : les colonnes de pierre se font plus espacées et vous apercevez, se dessinant à l'horizon, la Grande Muraille d'Azakawa. C'est une immense barre rocheuse, haute de plusieurs centaines de mètres, qui s'étend à perte de vue d'est en ouest. Droit devant vous, dominant les falaises abruptes, les chutes du Chen-Wu déferlent en majestueuses cascades. Vous pressez l'allure, soucieux d'atteindre les frontières de l'Aza-nam avant la nuit et de quitter au plus vite ce désert cauchemardesque peuplé de créatures lugubres et dangereuses. Rendez-vous au [325](#).



185

« Au nom du ciel ! s'exclame Chan. Qu'est-ce que tu fabriques encore ? » « Chut ! » lui intimez-vous sèchement. Puis vous fermez les yeux et entrez dans une profonde concentration. Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous parvenez à créer une plaque magique pour barrer la porte. Les gardes Chadakines devront peiner longtemps pour parvenir à l'enfoncer... Et maintenant, quel escalier allez-vous emprunter :

Celui de gauche ?

Rendez-vous au [80](#)

Celui de droite ?

Rendez-vous au [253](#)

La tête rentrée dans les épaules, vous passez à pas de loup devant les rapaces. Vous n'osez pas vous retourner, mais il vous semble bien entendre comme un bruissement d'ailes en provenance de la colonne de pierre la plus proche, sur laquelle est perché un gigantesque Kraku... Rendez-vous au [86](#).



A travers le brouillard de fatigue qui vous submerge, vous sentez qu'on vous traîne lors de l'antichambre pour vous faire descendre les longs escaliers en colimaçon qui mènent au donjon de la Halle aux Corrections. Les murs humides dégagent des senteurs oppressantes qui torturent vos sens et pèsent sur votre cœur. Un cri atroce vous parvient soudain, suivi d'un ricanement bestial. « Qu'est-ce que c'est ? » demandez-vous d'une voix étranglée. « Ne t'inquiète pas ! répond un des Chadakines. Tu l'apprendras bien assez tôt ! » Vous voici dans un couloir sur lequel donnent de grandes portes en fer. « Geôlier ! » appelle le Chadakine. Emergeant de l'obscurité, un être sale et bossu s'approche en clopinant dans un cliquetis de clefs. « Vous avez de la visite Maître Tourneclaf, reprend le garde. Mettez-nous cet oiseau au frais ! » Le visage du geôlier s'illumine d'une joie sadique : « Merveilleux, dit-il en vous dévorant des yeux, c'est tout simplement merveilleux... Un nouvel hôte ! Soyez le bienvenu, très cher ! » Là-dessus, l'homme ouvre une porte et vous pousse d'une bowjade brutale dans une fosse sombre et puante. La tête

la première, vous dégringolez les escaliers de pierre et vous perdez connaissance avant d'atteindre le sol. Si vous êtes allé à l'Auberge de la Lune Riante, rendez-vous au [230](#). Sinon, rendez-vous au [261](#).

188

Le cœur plein de regrets, vous vous mettez à redescendre la paroi rocheuse en prenant appui sur les moindres aspérités. Votre progression se révèle périlleuse et épuisante. Vous atteignez enfin la petite grotte et vous vous hissez à l'intérieur. Rendez-vous au 8.

189

Vous voici soudain face à face avec l'officier Chadakine. En poussant un cri formidable, le guerrier se jette sur vous. C'est un adversaire redoutable et vous comprenez vite qu'il serait vain de tenter de fuir : cet assoiffé de sang vous frapperait dans le dos sans hésiter. Vous allez devoir l'affronter dans un combat à mort. Heureusement, la présence de Chan à vos côtés augmente votre HABILITÉ de 3 points pour toute la durée du combat.

OFFICIER CHADAKINE HABILITÉ : 25 ENDURANCE : 26

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [215](#).



190

« En route pour le sud ! » dites-vous à Chan. « Très bien, répond ce dernier. Tout ce que j'espère, c'est que je ne vous mène pas sur

une fausse piste... » « A quoi d'autre s'attendre pourtant, avec toi comme guide ? » persifle Tanid avec un sourire mielleux. Le ton monte rapidement et, en deux minutes, voilà vos compagnons de route qui s'insultent vertement, prêts à en venir aux mains. « Ça suffit, les enfantillages ! coupez-vous d'une voix qui n'admet pas de réplique. Nous n'avons pas de temps à perdre ! Chan, guide-nous ! » Subitement calmé, Chan obtempère. « Le Shuni, explique-t-il, conflue avec l'Azane au cœur de cette forêt. En longeant le fleuve jusqu'à sa source, on arrive en Azanam. Pour rejoindre l'Azane, il y a deux possibilités : la première consiste à gagner le Shuni, au nord, et à le remonter vers l'ouest jusqu'à l'endroit où il conflue avec l'Azane ; la seconde, c'est de reprendre la Grande Route de Shuni que nous avons quittée hier et de continuer vers le sud car la route traverse l'Azane. Quel chemin préfères-tu, Astre d'Or ? » Consultez la carte qui figure au début de ce livre avant de répondre. Si vous décidez de rejoindre l'Azane en passant par le nord puis en longeant le Shuni, rendez-vous au [38](#). Si vous préférez regagner la Grande Route de Shuni au sud, et la suivre jusqu'à l'Azane, rendez-vous au [21](#).

191

Concentrant toute votre force mentale, vous captez l'énergie brute de la Sorcellerie de son champ astral et la rassemblez en une boule de pure pensée qui se tapit en votre esprit, prête à bondir sur la Pierre de Kazim. Combien de points de VOLONTÉ voulez-vous consacrer à votre offensive contre la Pierre :

- | | |
|------------|------------------------------------|
| 2 points ? | Rendez-vous au 323 |
| 3 points ? | Rendez-vous au 150 |
| 4 points ? | Rendez-vous au 320 |

N'oubliez pas de calculer votre nouveau total de VOLONTÉ avant de vous rendre au paragraphe indiqué.

192

Vous suffoquez dans l'obscurité totale. De très loin, vous semble-t-il, parviennent des paroles étouffées. C'est Chan : « Tanid, sauve-le ! » supplie-t-il. Et c'est alors que vous entendez la voix claire et courageuse de Tanid pour la dernière fois... Rendez-vous au [276](#).

193

Quand Gnajna apprend que vous êtes versé dans les arts de l'Alchimie, il vous offre à choisir parmi les objets suivants :

- 1 mortier et 1 pilon
- 1 sachet de cristaux d'Azaran
- 1 pot de baume de Yabari (cette pommade éloigne les insectes et masque l'odeur humaine)
- 4 graines de Tamara (à chaque fois que vous avalerez l'une de ces graines, vous pourrez vous servir de votre Baguette de sorcier ou recourir à un Pouvoir Magique sans dépenser aucun point de VOLONTÉ. Si vous les prenez, vous pourrez les ranger dans votre Sac à Dos ou dans votre Pochette à Herbes car elles ne prennent pratiquement pas de place.)

Vous pouvez prendre tous les objets que vous désirez, mais n'oubliez pas de les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*. Sauf indication contraire, rangez vos nouvelles acquisitions dans votre Pochette à Herbes. Rendez-vous au [15](#).

194

Vous lancez la corde à Chan mais celui-ci, paralysé par la peur, la manque et vous devez vous y prendre à trois reprises avant qu'il l'attrape enfin. Parvenu tout près de Chan, le Kraku s'immobilise. Vous le regardez, les nerfs à vif à cause de l'angoisse, tandis que votre compagnon essaie maladroitement d'attacher la corde

autour de sa taille. Ses mains tremblent, il n'y arrive pas, et vous attendez, de plus en plus tendu, prêt à tirer Chan de l'autre côté du ravin dès qu'il sera encordé. Le Kraku ne bouge toujours pas et, quand vous finissez par en comprendre la raison, il est déjà trop tard... Rendez-vous au [269](#).

195

La ruelle s'élargit peu à peu et vous apercevez maintenant une lueur. Avançant de quelques pas, vous voyez qu'elle provient d'un bâtiment à la façade austère, au bout de la rue, qui fait le coin avec la place du marché? Le porche est surmonté d'une grande enseigne en bois sur laquelle est écrit :

AUBERGE DE LA LUNE RIANTE

Vous vous dites alors qu'il est grand temps de vous mêler aux gens de Shuni : peut-être pourrez-vous glaner quelque précieuse information sur la Tribu Perdue de Lara? Préférez-vous tenter votre chance à l'Auberge de la Lune Riante (rendez-vous au [82](#)) ou sur la place du marché (rendez-vous au [157](#)) ?

196

Vous bondissez lestement à terre. La foule en délire ne vous remarque même pas, tout affairée à assouvir sa haine sur le soldat Chadakine. A coups de coude, vous vous frayez un chemin à travers les Shunis, vous efforçant de ne pas penser au sort atroce qui attend le guerrier livré à une foule déchaînée et assoiffée de sang. Vous voici au coin d'une ruelle étroite et sombre. Votre seule autre possibilité de quitter le quartier du port serait de passer par la porte principale qui grouille de monde, car la population, toujours plus nombreuse, afflue vers l'attroupement. Qu'allez-vous faire ? Si vous décidez de passer par la porte principale, rendez-vous au [50](#). Si vous préférez vous engager dans la ruelle, rendez-vous au [40](#).



197 *La Reine Mantize vous attaque avec une rapidité et une férocité stupéfiantes.*

197

La rapidité et la férocité de la Reine Mantize — car c'en est une — vous sidèrent. La créature attaque et vous ne pouvez fuir : vous allez devoir l'affronter dans un combat à mort.

REINE MANTIZE HABILITÉ: 15 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [213](#).

198

Un craquement violent vous fait sursauter. Vous vous retournez pour apercevoir la lame d'une hache qui dépasse de la porte. Les Chadakines recourent aux grands moyens, et le panneau de bois ne saurait y résister longtemps ! Deux escaliers vous font face. Par lequel allez-vous fuir :

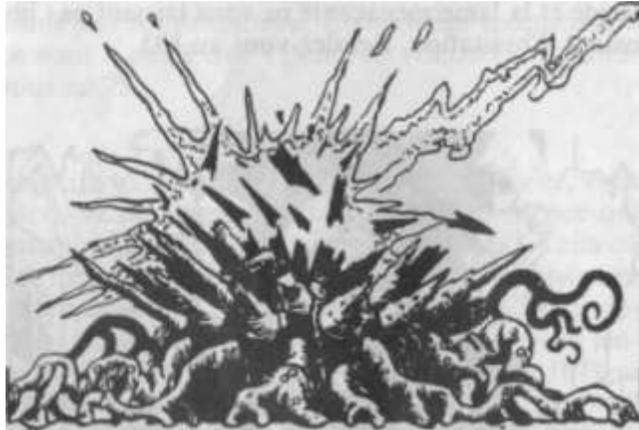
Celui de gauche ? Rendez-vous au [80](#)

Celui de droite ? Rendez-vous au [225](#)

199

Vous surplombez un vallon que traverse le Shuni. De l'autre côté du fleuve s'étend une forêt luxuriante. « Venez, dit Tanid, il y a un pont près d'ici ; nous allons le passer pour gagner le couvert de la forêt. Là, nous pourrions nous reposer, mais pas avant, ce serait beaucoup trop dangereux. » « La sorcière dit vrai », commente Chan d'un ton méprisant. La jeune fille le fusille d'un regard glacial mais se tient coite. Malgré la fatigue, vous reprenez votre marche. Vous parvenez enfin à un large pont, orné d'imposantes sculptures. « Les Chadakines ne vont pas tarder à nous rattraper, déclare Tanid, connais-tu un sortilège qui pourrait détruire le pont après notre passage ? » Si vous désirez recourir à votre Pouvoir Magique de Communication avec les Éléments pour détruire le pont, rendez-vous au [31](#). Si vous préférez créer une barrière magique à l'aide de votre Pouvoir de Sorcellerie, rendez-vous au [48](#). Enfin, si vous décidez de ne faire

appel à aucun Pouvoir Magique pour économiser votre énergie, rendez-vous au [244](#).



200

Vous pénétrez dans la ruelle étroite bordée d'immenses entrepôts. Vous cantonnant dans les zones d'ombre, vous parvenez à passer inaperçu. Au bout d'un moment, la ruelle où vous avancez forme un carrefour avec deux autres voies qui partent l'une sur la gauche, l'autre sur la droite. Qu'allez-vous faire :

Continuer tout droit dans la ruelle ?

Rendez-vous au [195](#)

Tourner à gauche ?

Rendez-vous au [223](#)

Tourner à droite ?

Rendez-vous au [76](#)

201

Vous vous réveillez à la tombée du jour, reposé et régénéré de 1 point d'ENDURANCE et de 1 point de VOLONTÉ. Il vous apparaît clairement maintenant que votre seul espoir d'échapper aux tortures de la Chambre des Tréfonds Obscurs est de recourir à vos Pouvoirs Magiques. Rendez-vous au [172](#).

202

Debout sur le pont, vous fermez les yeux. Les bras tendus, vous entrez peu à peu en transe, selon les techniques que vous ont enseignées vos maîtres, psalmodiant des incantations dans la langue secrète des Éléments et irradiant votre énergie psychique vers leur champ de réception mentale. Quelques instants s'écoulent, une brise légère se lève et vient gonfler la voile. Vous rouvrez les yeux et vous souriez de joie : tout autour de vous, les Esprits des Vents évoluent en un gracieux ballet pour accélérer votre allure. Une bourrasque propulse soudainement votre esquif, vous jetant au sol : avec un cri joyeux, un Génie des Airs s'est engouffré dans la grand-voile, entraînant le bateau à une vitesse folle. « Merci à vous, Pouvoirs des airs ! » vous exclamez-vous avec reconnaissance. Vous avez grand-peine à vous maintenir debout pour garder le cap, ce qui n'est pas sans vous amuser. Quelle bonne idée que de recourir à ce sortilège ! Au prix de 1 seul point de VOLONTÉ, vous filez comme une flèche vers votre destination. Rendez-vous au [140](#).

203

D'un geste rapide et sûr, Tanid essuie la lame poisseuse de sang frais sur la tunique du soldat qu'elle vient de tuer avant de se jeter sur les deux arbalétriers qui harcèlent Chan, terrorisé. Vous vous joignez à elle et, en quelques secondes, c'est un combat sans merci qui s'engage : jamais les guerriers Chadakines ne se rendront, vous allez devoir lutter jusqu'à leur mort... ou la vôtre. Heureusement, la présence de Chan et de Tanid à vos côtés accroît votre HABILITÉ de 4 points pour toute la durée du combat.

ARBALÉTRIERS CHADAKINES HABILITÉ : 15 ENDURANCE : 18 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [156](#).

204

Au prix de **2** points de **VOLONTÉ**, vous envoyez une violente décharge d'énergie de votre Baguette de sorcier qui tranche net le tentacule ; celui-ci se rétracte aussitôt, comme carbonisé, libérant votre compagnon. Mais, pendant que vous vous efforcez de sauver Chan, deux autres vrilles en ont profité pour venir s'enrouler autour de votre corps. L'une enserre votre jambe droite, l'autre votre cheville gauche, et toutes deux vous renversent à terre. Vous comprenez alors avec effroi qu'elles n'appartiennent pas au même Yaku ; chacune vous tire dans une direction différente, et vous vous sentez écartelé. Qu'allez-vous faire ? Si vous souhaitez envoyer une décharge d'énergie au cœur du Yaku le plus proche, qui se trouve à peine à une longueur de Baguette de vous, rendez-vous au [329](#). Si vous voulez attaquer le tentacule qui vous enserre la jambe droite, rendez-vous au [279](#). Enfin, si vous préférez attaquer celui qui vous tire par la cheville gauche, rendez-vous au [304](#).



205

Vous engagez une clef dans la serrure et vous tentez de la tourner, mais en vain. Dépité, vous vous apprêtez à en essayer une autre quand, brusquement, la porte s'ouvre : vous voici face à face avec un guerrier Chadakine qui laisse échapper une exclamation étonnée avant de dégainer son épée. La présence de Chan à vos côtés ainsi que l'effet de surprise qui joue en votre

faveur augmentent votre HABILITÉ de 5 points pour toute la durée du combat.

GUERRIER CHADAKINE HABILITÉ : 11 ENDURANCE : 15

Si vous le désirez, vous pouvez à tout moment fuir par l'arcade située à droite en vous rendant au [163](#). Si VOUS êtes vainqueur, rendez-vous au [176](#).

206

Vous avalez les champignons roses et vous attendez qu'ils agissent. Au bout de quelques minutes, vous vous sentez envahi par les ondes de la communication végétale : vous allez pouvoir entrer en contact avec les Yakus. Adoptant sans peine le langage de ces plantes - pourtant les plus vicieuses qui soient -vous leur adressez des vibrations de passivité. Dociles, elles recroquevillent aussitôt leurs tentacules et sombrent dans un sommeil végétatif tout à fait rassurant. Vous déclarez alors la conversation close et reprenez votre route, entraînant un Chan éperdu d'admiration à travers les rangées de plantes domptées. Comme le jour commence à décliner, vous arrivez en vue de la Grande Muraille d'Azakawa. Rendez-vous au [325](#).



207

Comble de malheur, la flamme de votre torche se met à vaciller et s'éteint brusquement, vous pion-géant dans l'obscurité la plus

totale. Vous n'avez pas le temps de la rallumer, aussi avancez-vous bravement à tâtons dans le noir en brandissant votre Haguette de sorcier. Hélas ! vous n'êtes pas de taille à affronter quatre Mantizes des Antres, créatures des ténèbres, sans y voir goutte... Les insectes géants se jettent sur vous dans un horrible cliquetis de mandibules et vous déchiquettent sans pitié. Votre vie et votre mission s'achèvent ici.

208

Lorsque vous quittez la forêt, vous apercevez un commando de cinq guerriers Chadakines portant des arbalètes qui remontent la route vers vous. Ils vous ont vu, et vous voilà pris entre eux et le combat qui fait rage sur le pont. Si vous voulez décocher aux arbalétriers une décharge d'énergie à longue portée à l'aide de votre Baguette de sorcier, rendez-vous au [81](#). Si vous préférez tirer parti au maximum de l'effet de surprise en passant aussitôt à l'attaque, rendez-vous au [99](#).

209

Vous remarquez que l'homme porte au cou une amulette en bois qui représente un poing fermé : c'est l'emblème de l'ordre contemplatif des Rédempteurs, une secte religieuse persécutée par les Chadakines et dont les préceptes demeurent secrets. Vous lui adressez la parole mais, au lieu de vous répondre, le pèlerin porte aussitôt un doigt à sa bouche. « Chut ! Pas un mot ! » murmure-t-il en vous four-tant deux objets dans la main : une fiole de potion rose et un médaillon gravé-de signes mystérieux. Si vous décidez de les garder, inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*, le premier comme Objet du Sac à Dos et le second comme Objet Spécial. Vous avez à peine le temps d'examiner vos nouvelles acquisitions que quatre guerriers Chadakines font brusquement irruption dans la salle et la balaient du regard : de toute évidence, ils cherchent quelqu'un. Sans un mot, le Rédempteur se lève et s'éclipse discrètement. Soudain, une chope de bière s'abat bruyamment devant vous : c'est le marchand bedonnant qui vous l'offre. Avec un sourire cordial, il

vous invite à boire en sa compagnie et vous demande qui vous êtes. Allez-vous accepter son invite (rendez-vous au [131](#)) ou préférez-vous quitter l'auberge (rendez-vous au [157](#))?

210

Vous atteignez l'autre bord du ravin, mais votre atterrissage est douloureux : vous titubez, perdez pied et dévalez la pente caillouteuse sur le dos. Vous vous relevez contusionné et affaibli de 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [74](#).

211

Vous concentrez votre énergie mentale et la projetez dans l'avenir au prix de 1 point de VOLONTÉ. La vision est trouble, mais il est cependant une image qui revient sans cesse : celle du prêtre mort. Vous ressentez un besoin de plus en plus fort d'évoquer l'esprit du vieillard. Si vous décidez d'appeler l'esprit du prêtre Majdar, rendez-vous au [250](#). Si vous avez déjà recouru au Sortilège d'Évocation ou si vous préférez ne pas tenir compte de la vision, retournez au [172](#) pour y choisir un autre Pouvoir Magique.

212

Arrivé en haut de l'escalier, vous pénétrez dans une petite pièce. Vous tournant le dos, un garde Chadakine, affalé sur une chaise, ronfle bruyamment.

Allez-vous l'attaquer (rendez-vous au [309](#)) ou préférez-vous quitter la pièce sur la pointe des pieds pour emprunter l'autre escalier (rendez-vous au [137](#)) ?



213

Il faut agir vite, maintenant. Vous vous engouffrez dans un tunnel à votre gauche et vous vous mettez à courir à toutes jambes. Au bout d'un moment, le tunnel se divise en deux boyaux : l'un partant vers le haut, l'autre vers le bas. Allez-vous vous engager dans le boyau qui s'enfonce vers les profondeurs (rendez-vous au [272](#)), grimper dans celui qui monte in pente rame (rendez-vous au [267](#)) ou préférez-vous revenir sur vos pas (rendez-vous au [284](#)) ?

214

La serrure cède dans un claquement. « Loué soit le . n I ! » vous exclamez-vous. « Loué soit le geôlier ! » réplique Chan en essuyant de la main la sueur qui perle à son front. Franchissant la porte, vous débouchez à nouveau sur un palier. Deux majestueux escaliers vous font face. Si vous possédez le Pouvoir Magique de Voyance, vous pouvez y recourir en vous rendant au [92](#) (n'oubliez de noter le numéro de ce paragraphe car vous devrez y revenir). Si vous décidez d'emprunter l'escalier de gauche, rendez-vous au [176](#). Si vous préférez prendre celui de droite, rendez-vous au [45](#).



215

La force de votre Baguette de sorcier a terrassé le Chadakine. Le voyant se figer au sol, les Chevaliers de la Montagne Blanche montent à l'assaut en poussant des cris victorieux. Les Chadakines se battent farouchement, mais les Chevaliers parviennent à disloquer leurs rangs et à les isoler en petits groupes. La suprématie des valeureux combattants de la Montagne Blanche dans cet affrontement d'homme à homme éclate alors au grand jour : les Chadakines sont rapidement anéantis. Quant à vous, votre participation au combat vous a coûté 1 point de VOLONTÉ supplémentaire. A peine le dernier Chadakine a-t-il rendu l'âme que l'homme qui était juché sur le chariot bondit à terre et court vers vous. « Merci à toi, étranger ! vous déclare-t-il avec un large sourire. On peut dire que tu es intervenu à point nommé ! » Il se présente : Madim Rendalim, herboriste de Durenor, célèbre à travers les Terres Ultimes de l'Extrême Nord pour ses dons de guérisseur et sa connaissance exceptionnelle des plantes. Il était parti en voyage dans les provinces de l'Empire Chadakine pour y chercher l'arbre de Druse dont la sève épaisse et translucide constitue le seul remède connu contre la terrible Peste Pourpre. « J'avais enfin trouvé un arbre de Druse à peu de distance d'ici, dans la forêt de Longue fougère qui s'étend au pied des Monts Kashima, raconte-t-il, et je m'apprêtais à regagner le port de Shuni pour m'embarquer vers Hammerdal, ma terre natale, quand ces brutes épaisses de Chadakines nous ont interceptés. Ils avaient barré toutes les

routes qui mènent à Shuni et ne voulaient pas nous laisser passer. Il semblerait qu'ils aient été à la recherche de fugitifs ou de hors-la-loi. » En témoignage de sa reconnaissance, l'herboriste vous offre les objets suivants :

1 fiole d'élixir de Rendalim (qui vous régénère de 6 points d'ENDURANCE) ;

Des provisions pour 5 Repas ;

1 mortier et 1 pilon (objets contenus dans votre Sac à Dos

1 graine de Tamara (si vous avalez l'une de ces naines, vous pourrez recourir à un Pouvoir Magique ou vous servir de votre Baguette de sorcier sans dépenser aucun point de VOLONTÉ) ;

1 pochette hermétiquement scellée contenant des champignons de Calacène (les spores de ces champignons peuvent renforcer les illusions créées par le Pouvoir Magique d'Envoûtement).

Vous pouvez prendre autant d'objets que vous le souhaitez. Sauf indication contraire, vous les garderez dans votre Pochette à Herbes. Si vous n'avez pas de Pochette à Herbes, rangez vos acquisitions dans votre Sac à Dos (n'oubliez pas alors de les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). L'herboriste offre aussi de nombreux cadeaux à Chan et à Tanid. Vous le remerciez tous trois chaleureusement et vous prenez congé de lui et des courageux Chevaliers, leur adjurant de ne dire à personne qu'ils vous ont vus. Rendez-vous au [2](#).

216

Dans un effort désespéré, vous vous rapprochez du cœur du Yaku, la dague à la main. Vous brandissez l'arme... et vous manquez votre cible ! Il s'en faut de très peu, mais hélas ! vous n'avez pas le temps de renouveler votre tentative : le cœur du Yaku, dont vous vous êtes dangereusement rapproché, vous engloutit d'une bouchée avide. A la douleur de centaines de piquants hérissés qui lacèrent votre visage succède bientôt

l'inconscience rassurante de la mort. Vous avez échoué dans votre mission, et le Yaku gardera à jamais les traces de votre existence dans ses entrailles vénéreuses.

217

Vous sondez l'aubergiste, essayant de le faire parler sans attirer ses soupçons. L'œil sagace du compère s'allume d'une leur intéressée et il se penche vers vous en se frottant les mains : « Si ce sont des renseignements que vous voulez, vous dit-il à voix basse, n'oubliez pas, cher monsieur, que nous vivons une période dangereuse et trouble, où des paroles hasardeuses peuvent coûter une vie humaine... Et la vie se fait chère, si vous voyez ce que je veux dire... » conclue-t-il en tendant la main. Vous déposez 1 Lukat dans sa paume, mais l'homme se contente de hocher la tête et d'ajouter avec un demi-sourire : « Très chère même... » Au prix de 4 Lukats (n'oubliez pas de les rayer de votre *Feuille d'Aventure*), vous parvenez enfin à délier la langue de l'aubergiste. « Bien, vous dit-il, que voulez-vous savoir, au juste ? » Plein d'appréhension, vous lui demandez de vous raconter la légende de la Tribu Perdue de Lara. L'homme a aussitôt un violent mouvement de recul. « La Tribu Perdue ! s'exclame-t-il, éberlué. Moi, je ne sais pas ! Je n'ai jamais quitté Shuni de ma vie ! lit puis c'est défendu de parler de ça ! C'est contre la loi Chadakine ! Demandez plutôt aux gens là-bas, ce sont des voyageurs, ils s'y connaissent mieux que moi ! » Alors, l'aubergiste vous indique une table du doigt, empoche lestement vos 4 Lukats et file à l'autre bout de la salle sans vous laisser le temps de protester. Rendez-vous au [105](#).



218

Dans l'après-midi du troisième jour, vous parvenez au confluent du Shuni et de l'Azane. Chan s'est révélé un excellent guide et vous avez pu, grâce à lui, progresser sans perdre de temps ni faire fausse route. « Le village d'Iwo se trouve à quelques kilomètres au sud, explique-t-il, et c'est là que la Grande Route de Shuni enjambe l'Azane. Nous allons nous y rendre, mais il faudra redoubler de prudence aux abords du pont. » Rendez-vous au [39](#).



219

Avant que vous ayez eu le temps d'intervenir, l'im-mode Kraku se jette sur Chan et referme sur lui ses ailes funestes, l'enveloppant comme dans un linceul. Un frisson d'horreur vous parcourt le corps et vous détournez les yeux, l'estomac révolté. Vous n'avez pas le cœur de regarder. Le sac à dos de Chan à votre épaule, vous partez en direction du lac Chen-Wu, seul et aveuglé par le chagrin. Rendez-vous au [294](#).

220

En reniant les morts, vous vous êtes parjuré. Vous sentez soudain une main invisible qui arrache votre âme de votre corps et la précipite dans les fosses abyssales de l'Empire des Ténèbres, où elle deviendra le jouet des Maîtres du Supplice... Votre mission s'achève ici, mais vos tourments ne font que commencer...

« Très bien, Tanid, nous te suivons », répondez-vous à la jeune fille qui pousse un profond soupir de soulagement. « Par ici », déclare-t-elle en indiquant l'antichambre de Mère Magri. Blême de peur, Chan murmure des paroles confuses d'où se détachent çà et là quelques mots : « Boucherie... destruction... mort... trahison... » Vous l'attrapez par la main et pénétrez dans l'antichambre. « Casas Indu », dit Tanid, ouvrant par ces paroles magiques une porte secrète qui donne sur un couloir obscur. « C'est un passage secret », explique-t-elle. Elle décroche un flambeau et l'approche de la paroi, éclairant ainsi une petite niche ; votre cœur se soulève de joie quand vous y apercevez votre Baguette de sorcier et votre Sac à Dos. « Et voici tes affaires ! » ajoute la jeune fille d'un ton détaché. Vous récupérez immédiatement vos biens. « Et maintenant, Tanid ? » « Maintenant dans le passage secret, et vite ! » Vous vous engouffrez dans l'étroit corridor, suivi de Chan. Tanid ferme la marche. « Casas Sandra ! » dit-elle, et la paroi secrète se referme sur vous. Si vous vous « tes emparé de la Pierre de Kazim, vous pouvez la ranger dans votre Sac à Dos, mais n'oubliez pas de l'inscrire dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [292](#).

Le passage de gauche décrit bientôt un coude abrupt vers la droite. A peine émergez-vous du tournant que vous apercevez une immense Reine Mantize un peu plus loin devant vous. Plus grande que ses consœurs ouvrières, la Reine Mantize est dotée de pattes avant surdéveloppées et de pinces redoutables ; sa tête et les segments supérieurs de son corps forment un angle droit avec son abdomen, comme si elle était toujours sur le point d'attaquer. Apparemment, l'insecte géant s'est planté en faction à l'entrée d'un passage qui part de la droite du tournant. Attiré par la lumière de votre torche, il se dresse sur ses pattes arrière et tourne ses yeux globuleux vers vous en claquant frénétiquement des pinces. Si vous désirez lui décocher une décharge d'énergie à

longue portée à l'aide de votre Baguette de sorcier, rendez-vous au [239](#). Si vous souhaitez vous ruer à l'attaque, rendez-vous au [246](#). Enfin, si vous préférez retourner sur vos pas, rendez-vous au [260](#).

223

Vous vous engagez dans la ruelle de gauche où flottent d'écoeuvants effluves d'ordures en décomposition. Les conduites d'égout semblent un lointain souvenir. D'énormes rats gambadent, à l'affût de quelque déchet, s'abreuvant dans les flaques d'eau putride qui sourdent çà et là du bitume défoncé. Au moins, vous dites-vous avec philosophie, pour peu ragoûtant que soit cet endroit, il ne paraît pas dangereux. Il vous faut maintenant tenter de rassembler des informations sur la Tribu Perdue de Lara tout en prenant garde de ne pas éveiller la méfiance des Shunis. Si vous décidez de marcher plus avant dans cette rue pour y glaner quelques renseignements, rendez-vous au [34](#). Si vous préférez regagner la ruelle étroite dont vous venez, rendez-vous au [195](#).

224

« Mort au Chadakine ! » hurlez-vous, gagné par l'hystérie meurtrière de la foule. Des clameurs de triomphe s'élèvent, on vous dépose à terre et on fait cercle autour de vous et du guerrier. Celui-ci, pantelant et inondé de sueur, jette des coups d'oeil paniqués dans toutes les directions, tel un animal traqué qui cherche désespérément une issue par où s'enfuir. La foule en liesse le raille, l'agonit d'injures. Vous en profitez pour le regarder de plus près : l'homme a le crâne rasé et ses yeux entièrement blancs sont dépourvus de prunelles. Voyant qu'il ne peut pas échapper à la foule, le Chadakine serre férocement les mâchoires, dégaine son épée et s'avance vers vous, l'œil chargé de haine. « Prépare-toi à mourir, petit ! » vous lance-t-il. Les Shunis vous pressent et vous ne pouvez reculer : vous allez devoir affronter le guerrier Chadakine dans un combat à mort.



224 *Le guerrier Chadakine dégaine son épée et vous lance un regard haineux de ses yeux dépourvus de prunelle.*

GUERRIER CHADAKINE HABILITÉ: 13 ENDURANCE: 20 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [127](#).

225

Vous vous élancez dans l'escalier, mais vous vous arrêtez à mi-hauteur : en haut des marches, une porte s'est ouverte sur la silhouette redoutable d'un garde Chadakine. Dès qu'il vous aperçoit, l'homme appelle ses compagnons à la rescousse. Vous comprenez alors votre fatale erreur : cette porte que vous aviez hâte d'atteindre est celle de la salle de repos des soldats... Une nuée de gardes armés jusqu'aux dents en surgit. Entre-temps, vos poursuivants se sont rapprochés et les voici sur vos talons : Chadakines devant, Chadakines derrière, vous êtes pris au piège. Dans un dernier regard, vous apercevez le visage résigné de Chan qui succombe sous l'épée d'un Chadakine. Vous ne tardez pas à partager le sort de votre infortuné compagnon. Ainsi, s'achèvent votre vie et votre mission.

226

C'est un véritable duel d'énergie psychique qui s'engage, entre vous et la Pierre de Kazim. Celle-ci dégage une lueur de plus en plus vive et colorée, et vous sentez ses doigts de feu lacérer votre esprit avec impatience. Ruisselant de sueur, vous vous concentrez de toutes vos forces. A elles deux, Mère Magri et sa Pierre de Kazim totalisent 50 points de VOLONTÉ. Additionnez vos totaux de VOLONTÉ et d'HABILITÉ et soustrayez la somme ainsi obtenue de 50. Si votre score final est supérieur ou égal à 15, rendez-vous au [295](#). S'il est inférieur, rendez-vous au [320](#).

227

Vous pressez l'allure et, longeant toujours le fleuve, vous parvenez rapidement aux gorges d'Agazad. Il y regne une chaleur insoutenable, et la terre craquelée du canyon semble cuire sous les rayons brûlants du soleil. Au loin, l'horizon se perd dans des brumes de chaleur. Rendez-vous au [29](#).



228

Vous tournez donc sur la droite, et il vous semble bientôt beaucoup plus facile de garder la même direction. Vous vous réjouissez d'autant plus que les aiguilles se font de plus en plus rares et espacées. Hélas, vous déchantez rapidement : vous voici sortis des Dents du Dragon, certes, mais au lieu de vous trouver au pied de la Grande Muraille d'Azakawa, vous êtes au beau milieu d'une vaste plaine désertique. Perplexe, Chan scrute l'horizon. Soudain, il pousse un cri de dépit en pointant le doigt vers l'ouest : « Oh, non ! s'exclame-t-il. Regardez là-bas ! C'est l'Azane... Nous avons marché vers le nord, tout ce temps-là et nous voici de retour aux Waterlides ! » Découragé, votre compagnon se laisse tomber sur le sol en grommelant. Si vous décidez de faire route vers l'ouest pour rejoindre l'Azane et, de là, les gorges d'Agazad, rendez-vous au [328](#). Si vous préférez retourner sur vos pas, rendez-vous au [6](#).

229

L'énergie transperce le Yaku, dont les tentacules se dressent en un dernier sursaut avant de retomber sur le sol, flétris et sans vie. Cette attaque vous a coûté 2 points de VOLONTÉ. Vous constatez avec soulagement que Chan est parvenu à se libérer de l'étreinte île l'autre Yaku mais qu'une troisième plante vénéneuse darde déjà ses tentacules vers lui. Si vous voulez décochez une décharge d'énergie à longue portée au Yaku qui menace Chan,

rendez-vous au [5](#). Si vous préférez attaquer la grappe de tentacules qui ondulent vers vous, rendez-vous au [30](#).

230

Le réveil est douloureux : votre tête vous fait cruellement souffrir et vos yeux vous brûlent. Soudain, le souvenir des événements de la veille vous submerge comme un raz de marée, achevant de vous saper le moral. Vous redressez la tête et regardez autour de vous. Assis à l'autre bout de la cellule, desolé et penaud, se trouve Chan-Li, le marchand de l'Auberge de la Lune Riante. « Alors, ils t'ont eu toi aussi, mon ami », vous dit-il avec une pointe d'ironie désabusée. Rendez-vous au [291](#).

231

Le Kraku fond sur vous à une telle vitesse, descendant quasiment à la verticale, que vous n'avez ni le temps ni le recul nécessaires pour lui décocher une décharge d'énergie à longue portée. Les ailes déployées, le rapace ramène ses pattes en avant dans un rapide mouvement de balancier de tout son corps. L'effet de cette technique de freinage ne se fait pas attendre : il s'immobilise brusquement dans l'air, puis se pose doucement au sol, à quelques mètres à peine de vous. Sans vous laisser le temps de réagir, il bondit aussitôt vers vous. Les pattes du Kraku sont munies d'étranges ventouses, sa peau grumeleuse luit sous une couche épaisse d'un poison gluant et mortel que vous devez à tout prix éviter de toucher. Le Kraku s'efforce de vous enserrer de ses ailes empoisonnées, et vous ne l'esquivez qu'à grand-peine. Tout au long du combat, votre stratégie sera axée sur la défense car vous ne pouvez prendre le risque d'un contact avec la peau venimeuse du Kraku, ce qui vous donnera un handicap de 2 points d'**HABILETÉ**.

KRAKU HABILETÉ: 12 ENDURANCE : 30

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [256](#).



233 *Le Kraku saisit le malheureux Chan dans les plis baveux de sa langue tentaculaire.*

232

Vous êtes obligé de vous arrêter car un énorme tronc d'arbre vous barre la route. Vous vous retournez et vous réprimez un sursaut d'horreur en apercevant une gigantesque Mantize des Antres se ruer vers vous. Vous êtes bel et bien cerné. Un frisson glacial vous parcourt l'échine ; affaibli et blessé, vous allez devoir affronter l'un de ces monstres rampants une fois de plus. Courage... Rendez-vous au [154](#).

233

Vous campant solidement sur vos jambes, vous vous préparez à riposter à une nouvelle attaque du Kraku. Celui-ci s'arrête à quelques pas de vous et vous jette un regard glauque et sinistre. Et soudain, sans crier gare, l'ignoble rapace ouvre grande la bouche et en sort une langue monstrueuse et tentaculaire qu'il propulse vers Chan. En moins de deux secondes voilà votre malheureux compagnon ficelé dans les plis baveux de cet organe démesuré, hurlant de frayeur et de dégoût. Si vous n'agissez pas immédiatement, Chan va périr englouti dans la panse vénéneuse du Kraku. Rendez-vous au [337](#).

234

Vous vous engagez dans le passage de droite mais, au bout de quelques pas, une vision d'horreur vous cloue sur place : une Mantize géante fonce vers vous, claquant ses mandibules et fouettant l'air de ses pattes avant démesurées. Rendez-vous au [197](#).

235

Les yeux fermés pour mieux vous concentrer sur l'image de la serrure, vous palpez les clefs les unes après les autres. Au bout d'un moment, vos doigts croient reconnaître la bonne clef. Vous l'engagez dans la serrure et, effectivement, le pêne tourne sans opposer de résistance. Le recours à ce sortilège vous a coûté 1 point de VOLONTÉ. Rendez-vous au [214](#).

236

Pressant les murs de la cellule de vos mains, vous appelez l'esprit des morts à votre aide, de toute la force de votre concentration psychique. Peu à peu, des plaintes s'élèvent des parois, et les tourments endurés par tous les malheureux qui sont morts dans ce cachot se mettent à défiler dans votre esprit. Des voix résonnent à vos oreilles répétant inlassablement : « Appelle le prêtre, appelle le prêtre... » Le recours à ce sortilège vous a coûté 1 point de VOLONTÉ. Retournez maintenant au [172](#) pour y choisir un autre Pouvoir Magique.

237

Soudain quelque chose claque dans votre tête : la pierre angulaire de votre cerveau a éclaté, et c'est tout l'édifice mental de votre esprit qui s'écroule comme un château de cartes. La Pierre de Kazim vous a détruit, et vous voici condamné à errer tout le restant de vos jours, tel un idiot de village, brandissant une Baguette de sorcier dont vous ne saurez plus jamais vous servir. Vous vivrez de la charité des bonnes gens, qui vous prendront encore plus en pitié quand, parfois, vous évoquerez une incompréhensible mission par bribes incohérentes. Vous avez échoué dans votre quête.

238

Malgré les doutes qui vous assaillent, vous continuez tout droit. Vous avez l'impression d'errer entre 1rs pics rocaillieux et escarpés qui n'offrent pas le moindre point de repère. Une heure passe, vous entendez alors un son qui vous est connu : le léger clipotis des eaux de l'Azane. Vous apercevez maintenant un Yaku, puis un second. Chan pousse un grognement déconfit : « Regarde cette pierre, dit-il en pointant le doigt vers un rocher en à-pic, je la reconnais. De l'autre côté, c'est le fleuve ; nous sommes de nouveau à notre point de départ ! » Force vous est d'admettre que Chan a raison : vous vous trouvez à l'endroit même où vous aviez décidé de vous éloigner des rives de l'Azane

pour éviter les Yikus! Qu'allez-vous faire? Si vous décidez de quitter les abords de l'Azane une fois de plus pour M MIS enfoncer vers l'est dans les Dents du Dragon et reprendre ensuite la direction du sud, rendez-vous au [103](#). Si vous préférez longer le fleuve en prenant le risque de traverser les épais taillis de Yakus, rendez-vous au [104](#).

239

Vous brandissez votre Baguette de sorcier et vous décochez à l'insecte géant une décharge de foudre blanche qui l'atteint en pleine tête. La Mantize s'écroule au sol, raide morte. Cette attaque vous a coûté **2** points de **VOLONTÉ**. Vous enjambez avec précaution le corps de votre victime et vous vous engagez dans le passage qu'elle gardait. Au bout d'un moment, vous parvenez à la jonction de deux tunnels. Allez-vous gravir celui qui monte à la verticale (rendez-vous au [267](#)), vous engouffrer dans celui qui descend à pic (rendez-vous au [272](#)) ou préférez-vous retourner sur vos pas (rendez-vous au [284](#))?

240

A mi-course, vous comprenez que vous arriverez trop tard pour sauver Chan. Votre seule chance de libérer votre ami à temps de l'étreinte mortelle du Yaku est de décocher à ce dernier une décharge d'énergie à longue portée à l'aide de votre Baguette de sorcier. Rendez-vous au [204](#).

241

Vous vous engouffrez en courant dans une rue qui part de la place du marché. Derrière vous retentit la voix forte d'un Chadakine qui vous intime l'ordre de vous arrêter. La rue que vous avez choisie grouille de monde et vous avez beau jouer des coudes, vous ne parvenez pas à vous frayer un chemin parmi la foule. Brusquement, les badauds s'éparpillent, plongeant derrière un étal, qui à l'abri d'un porche. Vous comprenez rapidement la cause de ce vent de panique : à quelques mètres de vous à peine se tiennent trois guerriers Chadakines, un officier et



241 Dans la rue étroite, un officier et deux arbalétriers Chadakines vous barrent le passage.

deux arbalétriers, qui pointent leurs armes vers vous, visant votre cœur. « Arrête-toi, ou tu es mort ! » aboie l'officier. Si vous décidez de lui obéir, rendez-vous au [300](#). Sinon allez-vous passer à l'attaque (rendez-vous au [66](#)) ou préférez-vous prendre la fuite en faisant demi-tour (rendez-vous au [20](#)) ?

242

Les galets sont extrêmement glissants, et l'Azane est particulièrement large en cet endroit. Il vous faudra faire appel à toute votre concentration pour ne pas tomber dans les flots putrides. Additionnez vos totaux de **VOLONTÉ** et d'**ENDURANCE**. Si le résultat obtenu est supérieur ou égal à 20, rendez-vous au [341](#). S'il est inférieur, rendez-vous au [316](#).

243

Vous attaquez le geôlier par surprise. Celui-ci, malgré sa frêle constitution, riposte avec vigueur, mais il est trop tard pour changer d'avis : vous allez devoir vous battre à mort. Heureusement, la présence de Chan à vos côtés, s'ajoutant à l'effet de surprise, accroît votre **HABILETÉ** de 4 points pour toute la durée du combat.

GEOLIER HABILETÉ: 8 ENDURANCE: 14

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez vous emparer de la dague du geôlier (n'oubliez pas, dans ce cas, de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). Qu'allez-vous faire maintenant ? Si vous souhaitez prendre le trousseau de clefs du geôlier et libérer tous les prisonniers qui sont enfermés à cet étage, rendez-vous au [125](#). Si vous décidez de partir dans la direction d'où venait le geôlier, rendez-vous au [338](#). Si vous préférez prendre la direction opposée, rendez-vous au [333](#).

244

Comme vous parvenez à l'orée de la forêt, Tanid se retourne et pousse un cri affolé-: « Regardez, dit-elle en pointant le doigt

derrière vous. Ils arrivent ! Les Chadakines arrivent ! » Effectivement, vous apercevez un char qui franchit le pont. Si vous souhaitez attendre les Chadakines de pied ferme et vous battre, rendez-vous au [167](#). Si vous préférez vous réfugier dans les bois, rendez-vous au [13](#).

245

« Tu vois, dit Tanid en brandissant votre Baguette de sorcier et votre Sac à Dos, si tu m'emmènes, ils sont à toi, je te les donne ! Je connais tous les passades secrets, je peux vous faire sortir d'ici... » « Prends garde, Astre d'Or, s'exclame Chan. Cette sorcière est une esclave Chadakine ! Nous ne pouvons pas lui faire confiance ! » « Nous n'avons pas le choix ! » répliquez-vous d'un ton catégorique. Votre décision est prise, vous acceptez le marché de la jeune fille et elle vous rend vos affaires. « Suivez-moi ! » dit-elle en ouvrant une porte à sa droite. Vous vous engouffrez dans le passage que Tanid obstrue d'une lourde plaque d'acier pour retarder vos poursuivants. Vous voici dans une petite pièce, très peu meublée. « Cette citadelle, explique Tanid, est truffée de passages secrets qui débouchent à l'air libre sur la colline. Nous allons en emprunter un. très sûre d'elle, la jeune fille se dirige vers le centre de la pièce et tire des deux mains un anneau fixé dans une dalle. Aussitôt, la pierre coulisse, laissant apparaître un tunnel obscur. « Allez-y, vous dit-elle, et dépêchons-nous, ils vont bientôt arriver. » Elle décroche une torche du mur et plonge dans le boyau. Vous la suivez sans hésiter. Rendez-vous au [292](#).

246

Vous voyant charger, la Mantize bondit vers vous pour une contre-offensive qui s'annonce terrible : faisant claquer ses immenses pinces tranchantes, elle entame une folle danse macabre du haut de ses longues pattes, sautillant d'un endroit à l'autre avec une telle rapidité qu'il vous semble la voir partout à la fois. C'est un adversaire redoutable que vous allez devoir affronter dans un combat à mort.

REINE MANTIZE HABILITÉ: 14 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [290](#).



247

Un cri perçant vous réveille soudain. Le vieux prêtre s'est redressé sur son grabat, et sa frêle silhouette malade, dans la lumière froide des rayons de lune qui s'infiltrent par le soupirail, semble celle d'un mourant. « Une vision ! s'exclame-t-il. Une vision envoyée par mes maîtres ! » Il se retourne et, pointant un doigt noueux vers vous, continue dans son demi-délire : « Toi... tu as besoin d'aide... Approche-toi, petit ! » Dans un effort suprême, le vieillard se lève et titube à votre rencontre. « Je saurais te remercier de ta bonté, vous murmure-t-il à l'oreille. Ton ami et toi voulez sortir d'ici, n'est-ce pas ? » Vous acquiescez d'un hochement de tête. Les yeux injectés de sang du prêtre semblent vouloir vous transpercer tandis qu'il vous déclare d'une voix haletante : « J'en ai passé, des années ici... J'ai eu le temps d'apprendre quelle est la meilleure façon de s'enfuir de cette citadelle ; les autres prisonniers me l'ont dit. Je ne sais pas comment vous pourrez franchir cette porte mais, une fois dans le couloir vous devez... » Un soubresaut agite soudain son corps et il s'écroule sur le dallage de la cellule. Les larmes aux yeux, vous vous tournez vers Chan qui vous regarde avec des yeux fiévreux. « Il est mort », lui dites-vous, accablé. « Alors, soupire Chan, nous sommes perdus, il n'y a plus d'espoir. » Rendez-vous au 62.

248

Vous frappez le tentacule qui vous emprisonne la cheville du bout de votre Baguette de sorcier et vous parvenez, au prix de 1 point de VOLONTÉ, à le sectionner, libérant ainsi votre pied ankylosé. A peine vous êtes-vous redressé qu'une grappe de vrilles lampantes appartenant à un autre Yaku se met à onduler vers vous. Avec un cri strident, Chan roule à terre, les deux jambes ligotées par un tentacule qu'il essaie vainement de trancher avec son épée. Allez-vous attaquer le tentacule qui entraîne inexorablement votre compagnon vers le cœur hérissé de piquants du Yaku (rendez-vous au [204](#)), foudroyer le Yaku qui vous menace de ses vrilles rampantes à l'aide de votre Baguette de sorcier (rendez-vous au [229](#)) ou préférez-vous décocher une décharge d'énergie à longue portée au cœur du Yaku qui s'apprête à dévorer Chan (rendez-vous au [254](#)) ?

249

Contournant les aiguilles de calcaire, vous vous engagez dans un défilé qui monte en pente raide. La paroi est vraiment très abrupte. Vous rampez péniblement, avançant centimètre par centimètre. Vous parvenez enfin au sommet et vous vous asseyez pour reprendre votre souffle. A perte de vue s'étend devant vous une vaste plaine caillouteuse et désertique, craquelée par le soleil et creusée çà et là d'une ravine. Vous vous retournez vers le défilé ; Chan, à peine à mi-hauteur, poursuit difficilement son ascension. Croyant soudain rêver, vous vous frottez les yeux énergiquement mais, hélas ! quand vous les rouvrez, l'horrible vision est toujours là, à l'entrée du défilé, et elle vous glace d'effroi. Le Kraku, blessé et couvert de sang noir et caillé, se hisse à grand-peine sur les traces de Chan. L'ignoble créature se refuse à mourir ! Elle semble à bout de forces ; cependant, comme mue par une énergie maléfique, elle se rapproche inexorablement de Chan, qui semble inconscient du danger qui le menace. Si vous voulez avertir Chan du danger en criant, rendez-vous au [282](#). Si vous préférez vous précipiter à son secours, rendez-vous au [257](#).

250

Vous avez décidé d'évoquer l'esprit du prêtre mort pour lui demander de l'aide. Avec un fragment de pierre, vous tracez un pentacle sur le sol poussiéreux de la cellule et vous y pénétrez. Debout dans le symbole magique, vous prenez quelques profondes inspirations puis entrez progressivement en transe. Vous vous concentrez sur le corps du prêtre mort et dirigez votre énergie mentale vers le Champ des Esprits. Un cortège de visions étranges, fantômes livides et âmes sans corps, se met à défiler derrière vos yeux clos. Et c'est alors que l'ombre translucide du vieux prêtre se matérialise au-dessus de sa dépouille charnelle, illuminant la cellule d'un halo argenté. Tremblant comme une feuille, le marchand se recroqueville dans un coin, blême de frayeur. « Me voici, Astre d'Or, dit l'Ombre d'une voix sépulcrale. Je te viendrai en aide mais, si je te libère, il te faudra payer le prix des Morts. Te sens-tu prêt à t'en acquitter ? » La peur vous emplit soudain car vous comprenez que, si vous voulez obtenir l'aide du prêtre mort, vous devez vous engager à en payer le prix, quel qu'il soit. Qu'allez-vous faire :

Accepter ?

Rendez-vous au [326](#)

Refuser ?

Rendez-vous au [305](#)

251

Au moment même où les deux soldats parviennent à votre hauteur, laissant derrière eux un sillon sanglant, l'illusion prend corps. « Laissez-moi descendre ! Laissez-moi descendre ! » piaille une vieille mégère à la voix éraillée. Les guerriers Chadakines et les hommes qui vous portent sur leurs épaules vous regardent avec des yeux ronds d'incrédulité car, en fait de mégère, c'est vous qui vous êtes transformé en vieille femme grincheuse, nantie d'une canne. Du mains pour ceux qui vous regardent... « Vous n'avez pas honte de tourmenter une pauvre vieille femme ? » reprenez-vous de plus belle. Et, pour ponctuer vos paroles, vous vous mettez à distribuer généreusement

clagues et coups de pied, allant même jusqu'à tirer les oreilles de vos voisins. « Eh ! vous ! dites-vous à un guerrier Chadakine en lui assenant un bon coup de canne sur la tête. On ne vous a pas appris à faire votre travail ? Ordonnez-leur de me faire descendre immédiatement, vous entendez ! Ah, il n'y a plus de respect pour les personnes âgées de nos jours ! » Sans même reprendre votre souffle, vous continuez à effectuer de vigoureux moulinets avec votre canne pour le plus grand divertissement des Chadakines. Enfin, on vous descend à terre. Vous vous éloignez en grommelant d'une démarche claudiquante sous le regard perplexe et suspicieux des badauds. Les Chadakines, quant à eux, sont complètement abusés et restent là à se taper sur les cuisses en riant bruyamment tandis que la foule se disperse en silence. Certains pourtant s'attardent, et vous sentez qu'ils soupçonnent confusément quelque supercherie, sans parvenir néanmoins à se l'expliquer. Vous avez hâte de quitter le quartier du port avant que l'illusion ne se dissipe. En effet, il suffit d'un esprit méfiant pour fissurer la force de l'Envoûtement. Par ailleurs, il est difficile de faire durer une illusion longtemps car, peu à peu, les détails visuels s'estompent et un observateur incrédule et inquisiteur peut alors découvrir le pot aux roses. Si vous désirez quitter le port par la porte principale du quartier, rendez-vous au 50. Si vous préférez emprunter une rue étroite et sombre qui part du port, rendez-vous au [40](#).

252

L'endroit semble inhabité. Une épaisse couche de poussière recouvre les meubles. Tout un assortiment de pelles, de pioches et de tamis se trouve entassé dans un coin. Brusquement, un lézard moucheté de jaune surgit de dessous la table et s'élance comme une flèche vers vous. « Ce n'est rien, vous rassure Chan. C'est un Jerbakan, il est inoffensif. » Apeuré, le lézard détale de toute la vitesse de ses petites pattes et disparaît par la porte ouverte. Chan se met à fouiller la pièce, tout en vous expliquant que les précédents habitants de la cabane étaient probablement des chercheurs de jade, car il est bien connu que l'Azane charrie ces pierres fines qu'on taille pour faire des lukats. Interrompant

soudain son discours, Chan se retourne vers vous avec un sourire radieux : il vient de trouver une appétissante pièce de viande fumée qu'il divise en parts égales. Vous avez là de quoi faire 5 Repas (n'oubliez pas de les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). La cabane n'a pas d'autres trésors à vous offrir, aussi repartez-vous sans vous attarder davantage. Rendez-vous au [327](#).

253

Vous êtes à peine parvenu à mi-hauteur de l'escalier qu'une porte, en haut des marches, s'ouvre sur la silhouette imposante d'un garde Chadakine. L'homme vous regarde avec des yeux ronds, en proie à la plus vive surprise. Allez-vous regagner le palier et, de là, emprunter l'autre escalier (rendez-vous au [80](#)) ou préférez-vous attaquer le garde Chadakine (rendez-vous au [324](#)) ?

254

Vous repérez le Yaku auquel se rattache le tentacule qui enserre Chan et vous visez soigneusement. Vous lui assenez alors, au prix de 2 points de VOLONTÉ, une violente décharge d'énergie de votre Baguette de sorcier, qui le carbonise instantanément. A peine Chan est-il libéré que vous voici pris à votre tour : deux vrilles rampantes viennent s'accrocher à vos jambes et se mettent à vous tirer. Chaque tentacule semble vouloir vous entraîner dans une direction différente, et vous comprenez avec terreur qu'ils n'appartiennent pas au même Yaku. Une fois de plus, vous tombez à terre. Une douleur atroce vous arrache un cri strident ; les vrilles se sont mises à tirer chacune de plus belle, et vous les devinez prêtes à vous écarteler... Rendez-vous au [279](#).

255

Lancé à folle allure, le char perd une roue et verse, éjectant ses deux passagers. Malheureusement pour vous, les deux Chadakines sont sains et saufs... Fous de rage, ils se relèvent et se précipitent sur vous, brandissant leurs cimenterres. Il est trop tard pour fuir et, si vous voulez protéger vos compagnons qui n'ont

pas d'armes, vous allez devoir affronter les deux Chadakines dans un combat à mort !

GUERRIERS CHADAKINES HABILITÉ: 15 ENDURANCE : 25

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [75](#).

256

Les Krakus se tiennent à distance, décrivant de larges cercles concentriques au-dessus de vos têtes. Vous rampez pour vous abriter sous un large rocher en surplomb, vous demandant ce que préparent les rapaces. « Pourquoi n'attaquent-ils pas ? demande Chan. Tu as dû leur faire peur, ils ont peut-être décidé de laisser tomber... » « Ça m'étonnerait, répondez-vous. Ils n'ont pas peur, ils sont surpris. A mon avis, ils vont nous attaquer de nouveau. Mais, tant que nous restons tapis derrière ces rochers, ils ne peuvent pas nous atteindre du ciel ; l'endroit que nous avons choisi est trop encaissé pour eux. » Il fait déjà presque nuit quand, soudain, les Krakus décollent un à un pour venir vous survoler, s'approchant de vous le plus possible avant de repartir à tire-d'aile. Ce manège se répète à plusieurs reprises ; les rapaces rasant presque le rocher sous lequel vous êtes réfugiés, et vous ne pouvez pas résister à la tentation de vous aplatir contre le sol. Brusquement, une grosse pierre s'écrase à vos pieds, puis une autre. « Ils vont nous lapider ! vous exclamez-vous. Ils ont repéré l'endroit où nous nous trouvons et maintenant ils vont nous bombarder de pierres ! » Comme pour confirmer vos paroles, un autre fragment de rocher éclate à vos pieds, dangereusement près cette fois-ci: « Ils font des progrès... », commente Chan avec un demi-sourire. Vous ne pouvez rester davantage à l'endroit où vous êtes : vous offrez de superbes cibles vivantes. Vous décidez donc de fuir de votre cachette en courant et guettez le moment propice. « Maintenant, vas-y ! » hurlez-vous soudain à Chan. Vous détez tous deux comme des flèches. Les croassements meurtriers des Krakus vous accueillent à l'air libre en une cacophonie stridente, et vous comprenez avec un pincement au cœur que vous avez joué leur jeu. Sur le rocher qui surplombe

votre ancien abri se tient le Kraku le plus gigantesque que vous ayez jamais vu. Ses yeux jaunes jettent des éclats haineux et le poison brille sur les pustules de sa peau visqueuse et cloquée. Déployant ses ailes, le rapace fond sur vous. Allez-vous l'attaquer avant qu'il ne s'abatte sur vous (rendez-vous au [281](#)) ou préférez-vous continuer à courir (rendez-vous au [107](#)) ?

257

Vous dévalez la pente, dérapant sur les gravillons et manquant tomber à plusieurs reprises dans votre lia te. Chan sur vos talons, vous allez affronter à nouveau ce coriace rapace, bénéficiant cette fois-ci d'un avantage certain : vous êtes en amont, ce qui vous permet d'assener au Kraku qui s'approche en grimpant difficilement un coup d'une violence décuplée par l'élan que vous confère votre position dominante. A moitié assommée, la bête roule le long de la pente caillouteuse pour s'immobiliser enfin, pauvre loque monstrueuse, dans la ravine. Cette attaque vous a coûté 1 point de VOLONTÉ. Rendez-vous au [174](#).

258

Vous étiez déjà triste et perturbé, et la mort du prêtre a achevé de vous bouleverser. Vous dormez d'un sommeil agité, hanté de cauchemars et de visions d'horreur et de supplice. Rendez-vous au [62](#).

259

Sans que vous en connaissiez la raison, la vague d'appréhension qui vous tenaillait les entrailles vous submerge maintenant totalement ; vous êtes paniqué. Quant à Chan, il tremble comme une feuille à vos côtés. Vous avancez avec appréhension, vous enfonçant dans la boue molle de la fondrière. Une odeur douceâtre et écoeurante flotte, indéfinissable. Vous ne pouvez pas chasser l'impression qu'il y a dans cette caverne quelqu'un ou quelque chose, mais quoi ? Difficile à dire dans cette obscurité profonde... La vase semble vouloir vous aspirer mais vous reprenez courage en apercevant une faible lueur à l'autre bout de

la grotte. « Astre d'Or ! » hurle soudain Chan d'une voix remplie de terreur, les yeux rivés au sol. Suivant son regard, vous comprenez alors sa frayeur et un spasme de révolte vous fait frissonner : la vase de la fondrière n'est rien d'autre que la bouillie putride et grouillante de vers de centaines de cadavres empilés les uns sur les autres... Chan a perdu tout contrôle sur lui-même et ne cesse de hurler, en proie à une crise de démence. Vous essayez de le calmer mais, hélas ! vous voici bientôt gagné vous-même par les visions cauchemardesques qui hantent cette antichambre de l'enfer. Vous êtes dans la fameuse Chambre des Tréfonds Obscurs de Mère Magri. Votre seule chance de parvenir à en sortir est de vaincre la peur panique qu'elle vous communique par ses vibrations néfastes que vous allez affronter en un âpre combat. Additionnez vos points de VOLONTÉ et vos points d'ENDURANCE, le total ainsi obtenu représentera votre HABILITÉ mentale, que vous allez devoir mesurer à l'HABILITÉ de la Chambre des Tréfonds Obscurs.

**CHAMBRE DES TRÉFONDS OBSCURS HABILITÉ : 28
ENDURANCE : 30**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [296](#).

260

Vous faites volte-face et vous vous engouffrez en courant dans le tunnel, la Reine Mantize à vos trousses. Le redoutable insecte se rapproche dangereusement et, pour comble de malheur, l'une de ses compagnes surgit soudain de l'autre bout du boyau et se rue vers vous en faisant claquer ses énormes pinces. Vous êtes pris au piège entre les deux Reines Mantizes, et vous allez devoir les affronter toutes les deux à la fois dans un combat à mort.

REINES MANTIZES HABILITÉ: 18 ENDURANCE : 20

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [213](#).

261

Vous vous réveillez dans un état comateux : la tête vous martèle, les yeux vous piquent, et vous ne savez pas où vous êtes. Soudain, les événements de la veille vous reviennent en mémoire comme un raz de marée annonciateur des pires catastrophes. Vous vous redressez péniblement et vous regardez autour de vous : à l'autre bout de la cellule un homme replet et trapu est assis, les mains croisées sur sa bedaine. Ses robes d'étoffe luxueuse et ses fourrures sont maintenant déchirées et couvertes de boue. « Bienvenue en cette villégiature ! » vous dit-il ironiquement. Vous engagez la conversation avec votre compagnon de misère qui se met à vous raconter sa vie. C'est un commerçant du nom de Chan-Li. Voyageur au long cours, il a sillonné à maintes reprises les terres de l'Empire Chadakine et les mystérieuses contrées d'au-delà les frontières à la recherche de marchandises précieuses. L'homme est inoffensif, mais il s'est fait arrêter dans une rafle Chadakine quelques heures plus tôt alors qu'il était tranquillement attablé à l'Auberge de la Lune Riante, un débit de boissons très prisé des voyageurs et des étrangers de passage à Shuni. Rendez-vous maintenant au [291](#).

262

Votre arme rate sa cible et vous glisse des mains. Vous avez gâché votre dernière chance : lentement, le cœur du Yaku se referme sur vous, déchirant votre chair de ses piquants pourpres et acérés. Une douleur aiguë vous traverse et c'est avec reconnaissance que vous accueillez la mort qui vient vous délivrer. C'est ainsi que s'achèvent votre vie et votre mission.

263

Votre jambe engourdie est un handicap sévère, néanmoins vous parvenez à atteindre le haut du boyau sans tomber. Sentant soudain l'antenne d'une Mantize vous chatouiller le mollet, vous frissonnez d'horreur puis, galvanisé par une violente décharge d'adrénaline, vous vous hissez à l'extérieur du conduit dans un



266 *Les croassements des Krakus bourdonnent à vos
tempes, amplifiés par votre course folle.*

ultime effort. Vous voici enfin à l'air libre ! Brisé de fatigue et de douleur, vous clignez des yeux à la lumière crue du soleil. Peu à peu, vous parvenez à discerner votre environnement : vous avez débouché au beau milieu d'une vaste clairière entourée d'arbres au feuillage dense et luxuriant. Rendez-vous au [146](#).



264

Vous pensez tout à coup au médaillon que vous a donné le Rédempteur de l'Auberge de la Lune Riante. Vous le sortez de votre Sac à Dos et vous examinez attentivement les étranges caractères graves dessus : ils doivent receler une indication codée, vous dites-vous. Vous débouchez alors la fiole de potion rose que l'étranger vous avait offerte en même temps que le médaillon et vous la portez à vos narines : une odeur de Calacène, à n'en pas douter. Le Calacène est un champignon hallucinogène fort prisé des magiciens et des sorciers pour les visions que procurent ses spores. Tout excité, vous avalez l'élixir d'un trait puis vous jetez le flacon vide (n'oubliez pas de le rayer de votre *Feuille d'Aventure*). Vous vous plongez à nouveau dans l'examen des mystérieux signes, votre acuité d'esprit décuplée par la potion. Regardez bien... Un code secret vous indique votre prochaine étape. Parvenez-vous à le décrypter? Si vous n'y arrivez vraiment pas, vous allez devoir vous en remettre à votre seul jugement. Qu'allez-vous faire :

Suivre le conseil de Chan ?

Rendez-vous au [190](#)

Consulter Gnajna l'ermite ?

Rendez-vous au [134](#)

265

Vous bondissez soudain sur les deux guerriers, leur décochant une décharge d'énergie surprise qui jaillit de votre Baguette avec des étincelles de feu et met aussitôt l'un des Chadakines hors combat en lui déchirant le bras. Son compagnon, en revanche, vous attend de pied ferme, et vous allez devoir l'affronter en un combat à mort.

GUERRIER CHADAKINE HABILITÉ: 14 ENDURANCE: 18

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [40](#).

266

Les croassements des Krakus bourdonnent à vos tempes, amplifiés par votre course folle. Vous tournez rapidement la tête pour voir si les rapaces ont gagné du terrain : ils ont disparu ! Pris d'une horrible crainte, vous regardez le ciel, et c'est alors que vous les apercevez. Glissant dans les airs sur les larges membranes plates qui s'étirent de leurs pattes ouvertes à leur dos, ils se sont transformés en oiseaux de proie et fondent sur vous ! « Tu... tu ne m'avais pas dit qu'ils avaient des ailes, Chan ! » bredouillez-vous. « Mais je ne savais même pas qu'ils existaient, il y a encore une heure ! Nous n'allons jamais pouvoir les semer, maintenant ! » gémit votre compagnon. De plus en plus de Krakus s'envolent des stalagmites, déployant leurs ailes gigantesques pour se laisser porter par les courants aériens. Leur chef s'élève, prenant lentement de l'altitude. Soudain, il vire sur le côté et plonge, le bec ouvert, pour fondre droit sur vous à la vitesse d'un faucon chasseur. Si vous pensez pouvoir échapper au rapace, rendez-vous au [330](#). Si vous préférez vous préparer à l'affronter, rendez-vous au [231](#).

267

A bout de souffle, vous gravissez le tunnel, talonné par une armada de Mantizes guerrières. Vous débouchez alors sur une plate-forme circulaire d'où partent trois boyaux : l'un, au sud, est

creusé à même la terre, et les deux autres, à l'est et à l'ouest, sont pavés de grosses pierres. Le claquement des pinces des Mantizes se rapproche, amplifié par l'écho. Le temps n'est plus aux tergiversations, il faut vous décider tout de suite. Quel tunnel allez-vous prendre :

Celui qui mène vers l'ouest ? Rendez-vous au [340](#) Celui qui mène vers l'est ? Rendez-vous au [332](#) Celui qui mène vers le sud ? Rendez-vous au [347](#)

268

Escaladant à grand-peine la falaise, vous atteignez l'entrée de la grotte, épuisé. Les forces vous manquent et vos pensées s'embrouillent tandis que peu à peu les vapeurs nauséabondes du lac Chen-Wu vous montent à la gorge. Sans raison apparente, vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous hissez la tête à la hauteur de la caverne pour y jeter un coup d'œil : l'espace est étroit et confiné, et les parois rugueuses suintent d'humidité. Si vous désirez vous glisser à l'intérieur de la grotte, rendez-vous au [8](#). Si vous préférez continuer votre ascension, rendez-vous au [113](#).



269

Rapide comme l'éclair, le Kraku ouvre la gueule et en sort une langue immense, capturant Chan comme avec un lasso. Votre malheureux compagnon s'agrippe à la corde de toutes ses forces en poussant des cris stridents que l'écho renvoie de stalagmite en stalagmite. Faisant fi du danger, vous tirez avec l'énergie du désespoir mais, hélas, le Kraku est plus fort que vous : vous déchirant les paumes, la corde vous échappe (n'oubliez pas de la rayer de votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [294](#).

270

Il n'y a pas de temps à perdre, vous le savez bien ; si vous voulez fuir, c'est maintenant ou jamais, même sans votre Baguette de sorcier. Vous avalez rapidement votre part de riz, ce qui vous rend 1 point de **VOLONTÉ** et **3** points d'**ENDURANCE** grâce aux pétales pilés qu'il contient, et vous vous mettez à réfléchir à un plan d'évasion. Si vous jugez avisé de dormir un peu pour reprendre des forces, rendez-vous au [201](#). Sinon, rendez-vous au [144](#).

271

Vous décidez de demander aide aux Éléments. Une fois en transe, vous entonnez une incantation, vous concentrant de toutes vos forces pour formuler clairement vos besoins, car vous n'êtes pas sans savoir que les Créatures Élémentales sont parfois obtuses. Tout d'abord rien ne se passe, puis, peu à peu, un chuintement faible se fait entendre à vos pieds qui s'amplifie rapidement. Le sol se met à trembler et à se fissurer. « Attention, Chan ! criez-vous à votre compagnon de cellule. Pousse-toi contre le mur, vite ! » Il était temps : une énorme crevasse s'est maintenant ouverte. Vous regardez avec appréhension émerger la tête et les épaules d'un Géant de Boue. Pour votre malchance, vous avez convoqué un des Génies de la Terre les plus stupides qui soient ! L'intelligence ne brille d'ailleurs pas sur les traits grossiers de la créature aux mains d'argile.

« Toi, fuir ? » vous demande le Géant de Boue d'une voix mouillée. « Oui... fuir, moi, fuir », répondez-vous avec force gestes explicatifs. « Moi, pas idiot... moi comprendre Sorcier... Vous venir... Terre abri... Vous sauver. » Sur ces mots, le Géant disparaît, laissant comme seule trace un profond gouffre qui s'enfonce dans le sol. Vous vous y laissez glisser, exhortant Chan à vous suivre. Et vous voici avançant tous deux dans l'obscurité, précédés du Géant qui creuse un tunnel au fur à mesure, en pelletant la terre à grands coups de dent. Rendez-vous au [273](#).

272

Vous courez à corps perdu au bout du tunnel où vous vous figez brusquement sur place : vous avez commis une terrible erreur car vous voici à l'entrée de la Nursery des Antres où des milliers de Mantizes ouvrières s'affairent auprès des larves. Votre intrusion les rend folles de rage : abandonnant l'horrible progéniture, elles se ruent toutes vers vous qui avez déjà fait demi-tour et détaliez à toutes jambes. Un jet d'acide venimeux tombe soudain en pluie sur vos liras, vous arrachant un cri de douleur (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Mais bien pis encore vous attend : deux Reines Mantizes se dressent au bout du tunnel, vous barrant le passage. Votre seule chance d'échapper à la horde sauvage qui vous poursuit est pourtant est de sortir du tunnel. Préparez-vous à vous battre !

REINES MANTIZES HABILITÉ: 20 ENDURANCE: 15

Si **VOUS** êtes vainqueur au bout de trois Assauts ou moins, rendez-vous au [322](#). Si le combat se prolonge iii-delà de trois Assauts, rendez-vous au [315](#).

273

Brusquement, le Géant se transforme en une énorme grotte noire et fangeuse. « Homme faire tunnel ici... Vous, monter... Moi, descendre... Au revoir... » Sur ces mots, votre guide s'engouffre dans le sol, qui se referme sur lui dans un remous de vaguelettes boueuses. Le recours à ce Pouvoir Magique vous a coûté 1 point

de **VOLONTÉ**. Avec Chan, vous vous tenez debout et immobiles dans cette sinistre caverne, et un sentiment de malaise diffus vous gagne peu à peu. Rendez-vous au 259.



274

Vous heurtez violemment l'autre bord du ravin et vous tombez à la renverse, vous rattrapant de justesse à une pierre qui dépasse du flanc du gouffre. Hélas, vous la sentez aussitôt qui commence à se desceller. Désespérément, vous cherchez une autre prise. Rendez-vous au [306](#).

275

Vous avez l'impression de vous être assoupi à peine quelques minutes et, pourtant, il fait déjà jour quand vous vous réveillez, tout courbatu. Chan et Tanid sont déjà debout, prêts à partir. Rendez-vous au 18.

276

« Kktysha Tanid, Mundi Gudro », se met-elle à répéter, de plus en plus en vite. Soudain, le voile noir s'élève, et Tanid se jette dans les flammes. Comme le Klaysha s'apprête à engloutir son corps dévoré par le feu, Tanid pousse un grand cri : « Il faut triompher, Astre d'Or ! » Le feu éclate alors en une immense gerbe d'étincelles et retombe : il ne reste plus trace ni du Klaysha ni de Tanid ; seules quelques braises témoignent de l'horrible

scène qui vient de se dérouler. Vous vous évanouissez. Rendez-vous au [52](#).

277

Plein d'une énergie farouche, vous poussez la porte grande ouverte : personne. Vous pénétrez bravement dans la cabane. Rendez-vous au [252](#).

278

Vous fermez les yeux et vous vous concentrez pour sonder l'avenir. Votre don de Voyance vous indique que vous devez vous diriger vers la gauche pour atteindre les régions du Sud et l'Azanam. Le recours à ce Pouvoir Magique vous a coûté 1 point de VOLONTÉ. Rendez-vous au [184](#).

279

Au prix de violents efforts et de 1 point de VOLONTÉ, vous parvenez à trancher le tentacule qui vous enserre la jambe droite. Chan bondit à la rescousse et se met à taillader la vrille qui emprisonne votre cheville gauche de coups d'épée maladroits, vous libérant enfin au bout d'un temps qui vous semble interminable. Rendez-vous au [128](#).



De nombreux bateaux, de tailles et de modèles divers, sont amarrés au môle, mais les quais paraissent déserts. Vous ancrez votre esquif et mettez pied à terre. A peine avez-vous fait quelques pas qu'une voix surgit de l'obscurité : « Alors, on a fait un long voyage, hein ? » Vous sursautez et scrutez les alentours pour apercevoir enfin la silhouette d'un pêcheur Shuni borgne tapie dans l'ombre. D'un ton paternaliste et douceureux, l'homme reprend : « Et quelle discrétion !... On a quelque chose à cacher, pas vrai ? Tst... tst... tst... Très louche, cette façon d'attendre la tombée de la nuit pour entrer au port... » Vous tentez vainement de convaincre le borgne de votre innocence. « Allons, jeune homme, on ne me la fait pas ! dit-il d'une voix qui a perdu toute trace de complaisance. J'ai repéré ta voile depuis longtemps et j'ai bien observé ton manège. Pas de doute, tu fais de la contrebande ou tu es en cavale ; pour moi, c'est évident ! Mais je sais tenir ma langue quand on paie le prix de mon silence ! » Vous hii confessez d'un ton penaud que vous n'avez pas le moindre sou en poche. L'homme entre d'abord dans une colère noire puis se calme et vous propose le marché suivant : si vous acceptez de lui vendre votre bateau pour la somme dérisoire de 20 Lukats, il sera muet comme une tombe. Mais pouvez-vous lui faire confiance ? Si vous avez le Pouvoir Magique de Voyance et que vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [53](#). Si vous décidez d'accepter le marché, rendez-vous au [16](#). Si vous ne voulez pas vendre votre bateau et que vous préférez continuer votre inspection du port de Shuni, rendez-vous au [100](#).

Pour le moment, le rapace est encore dans les airs, mais vous comprenez qu'il compte vous empoisonner en vous frôlant de ses pustules venimeuses. Le moindre contact avec la peau du Kraku signifierait pour vous une mort instantanée, aussi ne pouvez-vous pas prendre de risques. Durant tout le combat, votre aliatégie se limitera donc à la défensive, ce qui diminue votre HABILITÉ de 1 point.

KRAKU HABILITÉ: 15 ENDURANCE : 30

Si, après le premier Assaut, votre total de VOLONTÉ est supérieur ou égal à 10, rendez-vous au [331](#). S'il est inférieur, rendez-vous au [32](#).

282

Vous poussez un cri strident de toute la force de vos poumons et Chan se retourne enfin. Apercevant la créature grotesque et sinistre qui se traîne à sa poursuite, votre replet compagnon déploie soudain une énergie insoupçonnée et se met à grimper comme un ouistiti, soulevant d'énormes nuages de poussière. Parvenu en haut de la paroi, il vous tend la main dans un ultime effort et vous le hissez jusqu'à vous. Rendez-vous au [148](#).



283

Tout autour de vous, la tempête fait rage. Une fine poussière vous lacère le visage, se prend dans vos cheveux et s'engouffre dans votre bouche et vos narines, vous étouffant presque. Péniblement, vous avancez contre le vent qui vous frappe de plein fouet. Votre progression est difficile et harassante, et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Quand la tempête se calme enfin, vous vous apercevez que vous êtes parvenus à l'autre bout des Waterlides ; au loin devant vous s'ouvrent les gorges de l'Agazad. Rendez-vous au [227](#).

284

La peur vous nouant le ventre, vous rebroussez chemin à toutes jambes. Hélas, vous n'êtes pas au bout de vos peines : deux immenses Reines Mantizes vous guettent à l'entrée du tunnel, déterminées à châtier l'humain qui a osé pénétrer sur leur territoire. Vous vous préparez à les affronter bravement quand, soudain, deux autres insectes géants surgissent d'un boyau adjacent. Seul contre quatre Mantizes des Antres, vous ne faites guère le poids. Pourtant vous allez devoir vous battre contre elles toutes à la fois... Si vous portez une Torche, rendez-vous au [207](#). Sinon, courage : le combat commence...

QUATRE REINES MANTIZES HABILITÉ : 20 ENDURANCE : 25

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [310](#).

285

La foudre de votre Baguette de sorcier transperce le cœur du Yaku, dont le tentacule s'affaisse aussitôt sans vie, libérant Chan. Celui-ci, terrifié, se précipite à vos côtés. Cette attaque vous a coûté 2 points de VOLONTÉ. Rendez-vous au [128](#).

286

Les mains moites, vous passez toutes les clefs du trousseau en revue, essayant de trouver celle qui pourrait faire tourner la serrure. Si vous possédez le Pouvoir Magique de Psychomancie, rendez-vous au [235](#). Sinon, utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous tirez 0, 2, 4, 6 ou 8, rendez-vous au [214](#). Si vous tirez 1, 3, 5, 7 ou 9, rendez-vous au [205](#).

287

Avec une audace décuplée par la peur qui vous tenaille, vous bondissez sur le dos de la Mantize des Antres et, sans lui laisser le temps de réagir, vous vous élancez dans le boyau, vous

agrippant aux aspérités de la paroi. Vous commencez alors à grimper, lentement et difficilement. Un jet d'acide vous atteint soudain à la jambe et vous êtes près de lâcher prise sous le choc de la douleur qui vous dévore le mollet. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [263](#).



288

Vous propulsez la masse d'énergie psychique vers la Pierre de Kazim dans un effort qui vous coûte 2 points de **VOLONTÉ**. L'impact des deux forces est terrible : un éclair de lumière blanche jaillit de la Pierre, vous aveuglant passagèrement. Rendez-vous au [320](#).

289

« Assieds-toi, mon fils, dit la vieille sorcière en vous indiquant une chaise du doigt. Je suis Mère Magri, Oracle de la Pierre de Kazim, Grande Législatrice de la ville de Shuni et Révélatrice de Vérité au service de Charatchak, le roi démon des Chadakines. » La vieille darde sur vous un regard hypnotique. « Et maintenant, mon fils, vous dit-elle, absorbe-toi dans la contemplation de la Pierre de Kazim, et que la Vérité triomphe ! » Vous ne pouvez résister au pouvoir de la Pierre de Kazim dont la lumière surnaturelle et ambrée vous attire avec la force d'un aimant. Avec un frisson d'horreur, vous sentez alors des doigts de feu pénétrer votre esprit et se resserrer sur votre force mentale : une puissance magique est en train de forcer les portes de votre psychisme. Si votre total actuel de **VOLONTÉ** est inférieur ou égal à 15, rendez-vous au [150](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [175](#).

290

Le cadavre de la Reine Mantize gît à vos pieds et vous l'enjambez avec dégoût pour vous engager dans le passage qu'elle gardait. Au bout de quelques minutes, vous parvenez à un embranchement. Allez-vous prendre le tunnel qui s'élève en pente abrupte, (rendez-vous au [267](#)), vous engager dans celui qui descend vers les profondeurs du labyrinthe (rendez-vous au [272](#)) ou préférez-vous retourner sur vos pas (rendez-vous au [284](#)) ?

291

Le seul autre occupant de la cellule est un vieillard malade qui gît presque immobile sur un grabat de bois. On vous a pris votre Baguette de sorcier et votre Sac à Dos, mais vous avez encore les objets que vous portiez sur vous, notamment votre bourse. Chan se tourne vers vous : « Je suis innocent, déclare-t-il, parfaitement innocent. Je n'ai rien à me reprocher, si ce n'est une voix trop forte et un net penchant pour la bière. On dit que ceux qui pénètrent dans la Halle aux Corrections n'en ressortent jamais vivants... Ils ne vont pas nous laisser pourrir dans ce trou à rats, tout de même ? Oh, mon dieu ! qu'est-ce que je vais devenir ? » Vous engagez la conversation avec le marchand qui recouvre rapidement son courage et se met à vous raconter mille et un récits de voyage, vous parlant même de la Tribu Perdue de Lara et de sa fuite éperdue à travers les monts Tchuri. D'après les légendes, vous explique-t-il, les Kundis auraient ensuite traversé les montagnes de Kashima pour se réfugier dans la vallée Inconnue et dans la forêt de Longuefougère. Vous vous sentez peu à peu gagné de sympathie pour ce petit homme replet, à l'esprit vif et ironique. « Si tu nous fais sortir d'ici, je peux te guider n'importe où », vous dit-il en manière de plaisanterie. Mais, au regard que vous lui lancez, il devine que vous le prenez au sérieux car pour vous rien n'est impossible qui n'ait pas été tenté d'abord. Rendez-vous au [178](#).

à photocopier



292 Tanid et Chan vous suivent dans le tunnel obscur qui paraît interminablement long.

292

Le tunnel obscur vous paraît interminablement long, et vous êtes tous trois à bout de souffle quand vous débouchez enfin dans une vaste grotte naturelle. Vous traversez la caverne et dévalez à toutes jambes le raidillon qui lui fait suite, hors d'haleine et courbatus. Ce n'est qu'en bas de la pente que Tanid donne le signal d'une brève pause. Si vous possédez l'amulette du prêtre Majdar, rendez-vous au [346](#). Sinon, rendez-vous au [199](#).

293

Tournant le dos aux falaises, vous vous dirigez vers les cascades. Là, les vapeurs nocives du lac Chen-Wu sont encore plus concentrées, et vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**. Si vous désirez traverser le lac à la nage pour passer sous les chutes d'eau et découvrir ce qu'il y a derrière, rendez-vous au [318](#). Si vous préférez faire le tour du lac en empruntant un autre chemin pour aller voir les falaises qui se dressent sur la rive opposée, rendez-vous au [343](#).

294

Le cœur lourd, vous avancez d'un pas titubant, traînant le sac à dos de Chan comme un chien au bout d'une laisse. Peu à peu, le crépuscule tombe et vous accueillez les ténèbres avec soulagement. Vous voici maintenant seul et sans ami dans un désert sec et hostile. Si votre total actuel d'**ENDURANCE** est inférieur à 10, rendez-vous au [319](#). S'il est égal ou supérieur à 10, rendez-vous au [344](#).

295

Vous avez beau résister, le pouvoir de la Pierre de Kazim s'infiltrer de plus belle dans votre esprit. Vous sentez vos nerfs tendus à craquer et tous vos muscles contractés. « La résistance est vaine... », susurre Mère Magri. Étrangement, ses paroles réveillent votre combativité et vous redoublez d'efforts, perdant encore 2 points de **VOLONTÉ** dans votre terrible lutte contre la

Pierre de Kazim. Heureusement pour vous, c'est votre corps qui craque le premier et vous vous écroulez au sol, inconscient. Vous êtes une véritable loque mais au moins le secret de votre mission est préservé pour le moment... « Et voilà ce qui arrive à ceux qui osent résister à l'épreuve de Vérité de Mère Magri ! siffle la vieille sorcière. Gardes, jetez-le dans le donjon ! On dirait que ce jeune étranger désire cacher quelque chose d'important ! (Elle se tourne vers vous et sa voix vous parvient à travers un brouillard comateux :) Il y a d'autres façons d'arracher la vérité aux récalcitrants ! » Rendez-vous au [187](#).

296

Brusquement, les violents assauts de la Chambre des Tréfonds Obscurs cessent. Vous empoignez Chan par le bras et vous le traînez vers le passage qui se dessine au fond de la grotte, soucieux de l'atteindre avant que la redoutable Chambre ne vous assaille de nouveau. Vous voici enfin à l'entrée du tunnel, vous poussez un profond soupir de soulagement et vous détalez à toutes jambes. Rendez-vous au [41](#).

297

Le sol de la cellule est jonché de paille, et vous en faites un petit tas que Chan enflamme en frottant deux pierres l'une contre l'autre. A la chaleur de ce feu improvisé, vous faites fondre les cristaux, puis rebouchez hermétiquement la fiole pour la secouer énergiquement, jusqu'à l'obtention d'un fluide jaune et homogène. Satisfait du mélange, vous en versez quelques gouttes sur la serrure : un petit nuage de gaz jaune se forme aussitôt et, bientôt, sous le regard éberlué de Chan, le métal se met à fondre en bouillonnant. Il a suffi de la moitié de l'acide Azaran pour ronger la serrure ; vous pouvez donc, si vous le souhaitez, garder le restant dans votre Pochette à herbes (n'oubliez pas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). En revanche, vous avez utilisé tout le salpêtre et le soufre dont vous disposiez et il vous faut donc les rayer de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous décidez de garder les fioles vides, rangez-les dans votre Pochette à Herbes et inscrivez-

les sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous poussez la porte qui cède aisément, et vous voici, Chan et vous, au milieu d'un long couloir. Quelle direction allez-vous prendre :

La gauche?

Rendez-vous au **333**

La droite?

Rendez-vous au **23**

298

Au prix de 2 points de **VOLONTÉ**, vous vous jetez dans la colonne de Mantizes ouvrières, brandissant votre Baguette de sorcier qui crache feu et flammes. Un vent de panique se lève ; une Mantize s'écroule, foudroyée, une autre, blessée et affolée, se met à arroser ses compagnes d'un jet d'acide venimeux. Vous profitez de cette discorde pour bondir vers le boyau qui s'élève du centre de la grotte. Hélas, dans votre course éperdue, vous plongez le pied par inadvertance dans une flaque d'acide qui ronge aussitôt le cuir de votre botte et s'attaque à votre talon avec la violence de languettes de feu. Vous n'avez même pas la force de hurler et vous perdez 2 points d'**ENDURANCE** sur le coup. Dans un sursaut de volonté, vous vous agrippez à une pierre plate qui dépasse de la paroi lisse du conduit et vous vous y hissez péniblement. A vos pieds, les insectes géants sont encore sous le choc de votre attaque surprise aussi parvenez-vous, malgré votre extrême lenteur, à gagner le haut du boyau. Vous voici enfin sorti de cet infernal dédale souterrain. Rendez-vous au **263**.

299

« C'est toi qui l'auras voulu, Sorcier ! persifle la vieille mégère d'une voix lourde de menaces. Adieu ! » Une fois de plus, elle parvient à absorber la force de votre Assaut et vous le renvoie décuplé par sa propre énergie maléfique. Comme un raz de marée dévastateur, une coulée de flammes blanches s'abat sur votre âme et la déchiquette sans pitié. Vous vous écroulez au sol pour ne plus jamais vous réveiller. Votre mission s'achève ici.

300

Vous levez les bras en signe de soumission. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous voici dépossédé de votre Sac à Dos et de votre Baguette (le sorcier, et les poignets solidement liés. Vous empoignant chacun par un bras, les Chadakines vous font traverser la ville à vive allure pour s'arrêter enfin au pied d'une haute citadelle de pierre noire : la tristement célèbre Halle aux Corrections. Malgré vos protestations d'innocence, les gardes vous poussent sans ménagement à l'intérieur du bâtiment et vous font grimper un long escalier en colimaçon. « Va donc raconter tes boniments à Mère Magri, raille l'un deux, elle verra bien s'ils résistent à l'Épreuve de Vérité ! » Sur ces mots, il ouvre une lourde porte et vous fait entrer dans une antichambre à peine meublée. Une vieille femme est assise à une table en bois et devant elle est posée une houle de cristal ambré qui luit d'un éclat surnaturel et troublant. Rendez-vous au [289](#).

301

Vous dormez d'un sommeil paisible et faites un rêve étrange : Arakya, Grand Sorcier des Majdars, vous apparaît en songe. Les mains levées comme pour vous bénir, il chantonne des incantations dans la langue mélodieuse des siens. Vous apercevez même, un quart de seconde, le temple d'Amira où plusieurs grands sages Majdars sont rassemblés pour la méditation. Vos maîtres de l'Ile de la Désolation vous envoient l'appui de leur force spirituelle, et votre **VOLONTÉ** s'en trouve raffermie de 10 points. Rendez-vous au [247](#).

302

Vous jetant un regard apeuré, Chan pousse la porte et entre dans la cabane. Quelques minutes passent, et le voici enfin qui ressort, l'air visiblement soulagé. « Il n'y a personne, dit-il, tu peux venir. » Rendez-vous au [252](#).

303

Vous traversez à nouveau les Dents du Dragon, avançant péniblement sous un soleil de plomb. La chaleur vous épuise et vous dessèche abominablement, ce qui vous fait perdre 2 points d'**ENDURANCE**. Guidé par la providence plus que par votre sens de l'orientation, vous parvenez enfin à la Grande Muraille d'Azakawa. Le jour commence à décliner et vous contemplez, le cœur serré par tant de majesté, les immenses parois rocheuses qui s'étendent à perte de vue d'est en ouest, embrasées par les rayons du couchant. Vous pressez l'allure, espérant gagner l'Azanam avant qu'il ne fasse nuit noire. Rendez-vous au [325](#).

304

Au prix de 1 point de **VOLONTÉ**, vous foudroyez la vrille qui vous enserme la cheville gauche, mais vous n'avez pas le temps de souffler que déjà l'autre tentacule vous propulse en l'air, juste au-dessus du cœur hérissé de piquants empoisonnés du Yaku. Chan bondit à votre secours et tranche la vrille d'un coup d'épée, vous sauvant de justesse d'une mort horrible. Rendez-vous au [128](#).

305

Vous refusez le marché que vous propose l'Ombre, car vous avez entendu dire que les morts sont rarement équitables. « Très bien, répond l'esprit du vieux prêtre, en ce cas je ne puis te libérer. Néanmoins, je tiens à te donner un conseil car je suis sûr maintenant que tu es, comme moi de mon vivant, un fidèle serviteur des Majdars. Écoute-moi bien : si tu parviens à sortir de cette cellule, prends le couloir sur la droite. Quand tu arriveras au bout, tu emprunteras l'escalier de gauche. Et ainsi de suite jusqu'à la surface : à chaque tournant, va sur la gauche et, à chaque escalier, monte. De cette façon, tu es sûr d'atteindre l'air libre, mais n'essaie surtout pas de suivre un autre chemin : tu n'y rencontrerais que la mort. Adieu, Astre d'Or, pars avec ma bénédiction ! » Sur ces dernières paroles, l'Ombre du vieux prêtre s'évanouit. Le recours à l'Évocation vous a coûté 2 points

de **VOLONTÉ**. Retournez maintenant au [172](#) pour y choisir un autre Pouvoir Magique, capable de vous aider à franchir la porte de la cellule (attention ! vous ne pouvez recourir une seconde fois à l'Évocation).

306

Brusquement, le rocher en surplomb se détache et tombe dans le vide, vous entraînant tous deux dans sa chute. Vous battez vainement l'air de vos bras, à jamais prisonnier du gouffre... C'est ainsi que s'achèvent votre vie et votre mission.

307

Vous passez à l'attaque, brandissant bien haut votre baguette de sorcier. Fou de rage, le Kraku bondit vers vous mais vous l'esquivez habilement et vous lui assenez de toutes vos forces un coup de Baguette sur le dos. Le rapace s'effondre, assommé. Sans demander votre reste, vous attrapez Chan par la main et vous prenez tous deux vos jambes à votre cou. Rendez-vous au [249](#).

308

Vous reprenez votre souffle et vous vous dirigez vaillamment vers les Chadakines, vous frayant à grand-peine un chemin à travers les Shunis terrorisés qui courent en tous sens, essayant désespérément de fuir. Chahuté et bousculé, vous arrivez enfin à ouvrir une brèche dans la masse compacte des fuyards, et ce que vous voyez alors vous glace d'effroi : avec de grands moulinets d'épée, les Chadakines frappent et tuent à l'aveuglette tous ceux qui les entourent, sans pitié ni pour les vieillards ni pour les enfants. Vous ne pouvez pas courir le risque de blesser des innocents envoyant une décharge d'énergie, aussi vous précipitez-vous à l'assaut sans hésiter, brandissant votre Baguette de sorcier. Vous attaquez les guerriers Chadakines par derrière, sous les vivats de la foule qui vous acclame. Trop affairés à massacrer les Shunis, les Chadakines ne vous ont pas vu venir, et l'effet de surprise augmente votre **HABILETÉ** de 4 points pour toute la durée du combat (n'oubliez pas de déduire

ces 4 points de votre total d'**HABILETÉ** après le combat). Les deux guerriers se tiennent les coudes, et vous allez devoir les affronter tous deux à la fois dans un combat à mort.

GUERRIERS CHADAKINES HABILETÉ: 20 ENDURANCE: 19 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [127](#).

309

Comme vous montez à la charge, le garde se réveille et vous regarde d'un œil encore embrumé de sommeil. L'effet de surprise de votre attaque augmente votre **HABILETÉ** de 4 points pour les premiers Assauts.

GARDE CHADAKINE HABILETÉ: 12 ENDURANCE: 16

Si vous décidez de fuir par l'autre escalier, ce qui vous est possible à tout moment, rendez-vous au [137](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [171](#).

310

Les corps des Reines Mantizes mortes jonchent le sol, mais vous n'avez guère le temps de savourer votre victoire : le bout du tunnel grouille déjà de dizaines d'autres Mantizes... Vous partez en courant dans la direction opposée et parvenez bientôt à une fourche. Il est hors de question de faire demi-tour, et vous avez à peine quelques secondes pour choisir l'embranchement à prendre. Allez-vous grimper dans le boyau qui monte (rendez-vous au [267](#)) ou vous engager dans celui qui descend en pente douce (rendez-vous au [272](#)) ?



Deux guerriers vous empoignent et vous attachent les mains dans le dos avec des ricanements de joie. Votre Baguette de sorcier et votre Sac à Dos vous sont confisqués, et vous êtes promené à travers la ville comme un chien de cirque pendant plus d'une heure. Votre sinistre escorte s'arrête enfin devant une imposante citadelle de pierre noire, érigée au sommet d'une colline qui surplombe le port. C'est la terrible Halle aux Corrections, haut lieu de la justice Chadakine, axée — comme vous allez malheureusement vous en rendre compte — davantage sur la répression que sur la prévention... Un garde trapu vous attrape par l'épaule, appuyant volontairement sur l'endroit où la flèche a pénétré votre chair ; la pointe s'enfonce plus profondément encore, et vous retenez à grand-peine un cri de douleur. Comme si de rien n'était, l'homme ouvre l'immense porte de fer et vous pousse brutalement dans un petit hall sombre. Vous tombez sur le carrelage froid et dur. Votre plaie s'est rouverte et vous saignez abondamment. « Je saigne, dites-vous au garde, il me faut un guérisseur pour extraire la pointe de la flèche et panser la blessure. » Le Chadakine vous toise d'un regard méprisant : « Panser la blessure ? répond-il d'un ton dédaigneux. C'est une égratignure, ça, jeune freluquet ! Ah, du temps des Grandes Guerres de l'Empire, j'en ai eu, moi, de vraies blessures ! Et j'aime autant te dire qu'il n'y avait pas de guérisseur sur les champs de bataille ! Qu'est-ce que tu as fait de ton courage, petit ? » A ces mots, le garde s'approche de vous et empoigne à pleines mains le morceau de flèche qui dépasse de votre épaule. « Non ! » hurlez-vous, terrorisé. Trop tard... D'un geste sec, le Chadakine arrache le fragment de flèche, et vous manquez défaillir de douleur. « Un guérisseur pour panser la plaie... et puis quoi encore ? » grommelle le Chadakine. Il sort une petite fiole de sa poche et la débouche. « Voilà qui empêchera la gangrène », dit-il en arrosant généreusement votre plaie d'un liquide transparent qui vous brûle comme un acide. Cette fois-ci, vous poussez un cri strident, et le garde vous gratifie d'une bourrade dans le dos en éclatant de rire. Ce rude remède des champs de bataille vous a affaibli de 1 point

d'**ENDURANCE**, mais il faut bien admettre qu'il est efficace : votre blessure ne saigne plus et se refermera sans problème ; vous en garderez néanmoins toute votre vie une large cicatrice à l'épaule. On vous fait maintenant gravir un escalier de pierre en colimaçon qui mène à une petite antichambre. La porte s'ouvre et vous vous trouvez face à une vieille femme toute ridée, assise à une table sur laquelle luit une grosse boule de cristal aux reflets ambrés. Rendez-vous au [289](#).

312

Malheureux que vous êtes ! Vous voici dans la Salle des Gardes ! Se remettant rapidement de leur surprise, six imposants guerriers Chadakines se jettent sur vous et vous tailladent à grands coups d'épée. Vous ne sortirez jamais de la Halle aux Corrections... C'est par cette fatale erreur que se concluent votre vie et votre mission.

313

Exacerbant votre perception, vous tentez de lire l'aura des personnages qui vous entourent. Votre don de Voyance vous révèle que l'homme au capuchon noir désire vous aider et, effectivement, vous remarquez qu'il semble guetter un signe de reconnaissance de votre part. Vous décelez également qu'il appartient à la secte religieuse des Rédempteurs, des moines-pèlerins qui consacrent leur vie à la méditation et à l'étude des arts de la guérison. Le recours au Pouvoir Magique de Voyance vous a coûté 1 point de **VOLONTÉ**. Rendez-vous au [209](#).

314

Au prix de 1 point de **VOLONTÉ**, vous jetez la masse d'énergie à la Pierre de Kazim, et les assauts dont elle torturait votre âme cessent aussitôt. Sous la force de l'impact, la lueur ambrée de la Pierre se transforme en une tornade blanche et aveuglante, mais Mère Magri n'en semble guère impressionnée : elle se contente de froncer les sourcils et de plisser le nez avec dédain. Vous comprenez rapidement pourquoi : la sorcière aspire littéralement

la boule d'énergie et vous la renvoie décuplée par l'énergie maléfique qu'elle y insuffle. La masse de charge négative vous enveloppe à vous étouffer, et vous perdez la moitié de vos points d'ENDURANCE. Si vous décidez de riposter, au prix de 2 points de VOLONTÉ rendez-vous au [320](#). Si vous préférez vous en abstenir, vous allez devoir consacrer 2 points de VOLONTÉ à vous défendre de la masse maléfique qui vous submerge ; rendez-vous dans ce cas au [226](#). Si votre total de VOLONTÉ est trop faible pour vous permettre de choisir l'une ou l'autre de ces possibilités, rendez-vous au [150](#).

315

Courageusement, vous vous préparez à attaquer de nouveau, mais il est, hélas ! déjà trop tard : les Mantizes ouvrières déchaînées vous ont rattrapé et se jettent sur vous, assoiffées de vengeance. Vous tombez et, aussitôt, des centaines de pinces acérées vous déchiquettent, vous arrachant des cris de douleur que nul n'entend... C'est par cette mort horrible et cruelle que se concluent votre vie et votre mission.

316

Soudain vous dérapez, et il vous semble plonger dans un bain d'huile bouillante, tant les eaux corrosives attaquent votre peau. Vous voulez hurler, mais aucun son ne sort de votre gorge ; l'eau s'engouffre dans vos narines et dans vos yeux,- tout est perdu. Vous perdez conscience et vous coulez, mortellement empoisonné par le lac Chen-Wu. C'est ici que s'achève votre mission.

317

Vous déployez des efforts considérables pour tenter de soulever le cadavre du Kraku mais, au bout de quelques secondes, une étrange torpeur vous gagne. Vos gestes se font de plus en plus lents, tout votre corps semble s'alourdir et se figer. Vous vous écroulez bientôt à terre, complètement paralysé. Vous avez été contaminé par le poison mortel qui suinte des pustules du Kraku

et vous ne saurez jamais si Chan a survécu : une mort lente mais certaine vient mettre un terme à votre mission.

318

Vous plongez dans le lac. A peine avez-vous fait quelques brasses que vous sentez votre peau brûler, comme rongée par un acide. Les forces vous manquent. Vous coulez. Les eaux du lac Chen-Wu sont toxiques, et même ses vapeurs sont mortelles si on les respire plusieurs heures ; vous vous noyez avant même de comprendre ce qui vous arrive. C'est ici que s'achève votre mission.

319

Abruti de fatigue, vous titubez dans l'obscurité. Soudain, vous dérapez dans une flaque de boue et vous vous sentez entraîné sur une pente que vous n'aviez pas vue : vous roulez sans pouvoir vous arrêter jusqu'en bas du talus. Vous êtes maintenant dans une large cuvette au bord du lac Chen-Wu. Écarquillait les yeux, vous vous efforcez de sonder les ténèbres. Rendez-vous au [43](#).

320

Brusquement, la lueur de la Pierre de Kazim s'éteint, soufflée par votre force de résistance comme la flamme d'une bougie. Exténué, vous vous affaissez sur votre chaise. Quant à la vieille sorcière, elle est prise d'une crise de rage hystérique et se met à vous couvrir d'injures, postillonnant tant et plus. « Gardes ! Gardes ! appelle-t-elle en désespoir de cause. Jetez cet animal dans le donjon ! On dirait qu'il va falloir recourir à la manière forte pour lui extorquer la vérité ! » Une joie mauvaise illumine alors son visage : sans doute songe-t-elle aux tortures qu'elle va vous infliger... Cette dernière manche de votre duel avec la Pierre de Kazim vous a affaibli de 4 points de **VOLONTÉ** et de 4 points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous au [187](#).

321

Vous parvenez devant une porte et vous l'ouvrez sans hésiter, vous voici dans la chambre du geôlier. Celui-ci pousse un cri étonné en vous voyant et dégaine aussitôt sa dague.

GEOLIER HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 10

Vous avez la possibilité de fuir par l'autre escalier à tout moment, en vous rendant au [137](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [37](#).

322

Vous vous frayez un chemin à grands coups de décharges d'énergie, talonné de près par les Mantizes ouvrières qui crachent leur venin corrosif dans toutes les directions. Ça et là, la paroi de pierre du boyau se met à bouillonner, rongée par l'acide venimeux des Mantizes, et vous courez de plus belle.

Vous atteignez enfin le bout du tunnel et vous vous engouffrez dans un passage latéral, suivi par la horde en furie. Rendez-vous au [267](#).



323

Au prix de **1** point de **VOLONTÉ** supplémentaire, vous envoyez à la Pierre de Kazim la boule d'énergie concentrée qui la frappe de plein fouet. La Pierre semble alors s'embraser et, dans un rougeoiement qui peu à peu s'estompe, absorbe la masse d'énergie. Vous en restez pantois. « Alors, comme ça on veut la bagarre ? » persifle la sorcière d'une voix mauvaise. Sa riposte, terrible, ne se fait pas attendre : elle vous renvoie votre propre

boule d'énergie avec une violence décuplée par la force maléfique qu'elle y insuffle, et vous perdez d'un coup la moitié de vos points d'**ENDURANCE**. Si vous désirez contre-attaquer, au prix de 2 points de **VOLONTÉ**, rendez-vous au [299](#). Si vous préférez vous en abstenir, il vous faut dissiper le voile d'énergie destructrice qui vous enveloppe, sinon votre **ENDURANCE** risque de s'affaiblir davantage. Pour cela, sacrifiez encore 1 point de **VOLONTÉ** et rendez-vous au [226](#).

324

Vous comprenez trop tard que vous êtes au seuil de la Salle des Gardes. Une nuée de Chadakines surgit de la pièce, brandissant leurs épées, et se jette sur vous. Comment pourriez-vous résister à tant de féroces guerriers ? Vous voilà rapidement lacéré de coups d'épée impitoyables, et c'en est bientôt fini de vous et de votre mission.

325

Dans les rayons orange du soleil couchant, les pics de calcaire se dressent comme des potences et leurs ombres aux formes étranges dessinent sur la terre craquelée du canyon un sinistre labyrinthe. Vous frissonnez et votre propre souffle, résonnant dans l'épais silence, vous effraie. Peu à peu, les lieux s'animent de bruits troublants : au loin, le grondement sourd des chutes du Chen-Wu et, plus près mais à peine audible, une espèce de grincement, comme celui d'une serrure rouillée qui s'ouvre lentement. C'est certainement un cri d'animal, quoique vous n'avez jamais entendu rien de tel... Le couinement se répète, sur votre droite cette fois-ci, et un son aigu lui fait écho, provenant, vous semble-t-il, de devant vous. Soudain, tous vos sens sont en alerte, et Chan, gagné par votre peur, blêmit comme un linge. Vous serrant les coudes, vous avancez tous deux à pas de loup. Vos cheveux se dressent alors sur votre tête : vous ne pourriez dire pourquoi, et cependant vous avez la certitude que plusieurs paires d'yeux sont braquées sur vous. Rendez-vous au [136](#).

Courageusement, vous acceptez le marché du prêtre mort. « Le sort en est jeté ! dit celui-ci d'une voix sépulcrale. Pour ma part, je remplirai ma part du marché car je sais maintenant que tu es au service des nobles Majdars, à qui j'ai consacré toute mon existence humaine. Voici ce que tu dois faire pour sortir de cette citadelle : en sortant de cette cellule, tu te dirigeras sur la droite et, quand tu arriveras au bout du couloir, tu prendras l'escalier de gauche. A partir de là, tu monteras toujours, prenant les escaliers qui se trouveront sur ta gauche. Ainsi tu parviendras à la cour intérieure où s'ouvre la porte de la liberté. N'essaie aucun autre chemin que celui que je t'indique, sinon tu irais droit à ta mort. » « Quel prix dois-je payer, maintenant ? » demandez-vous, non sans une certaine inquiétude. « Tu dois libérer les morts, répond l'Ombre. Sors du pentacle et récite les paroles du *Tome interdit* ; les âmes de ceux qui ont été injustement torturés et tués en ces lieux pourront alors enfin revenir se venger de leurs cruels bourreaux. Ne renie pas les morts, mon fils, car ton âme se rendrait parjure. » A ces mots, un frisson d'effroi vous parcourt : la loi Majdar interdit en effet de libérer les morts car ceux-ci, une fois délivrés par les paroles magiques du *Tome Interdit*, échappent à tout contrôle. Ils peuvent alors errer éternellement sur terre, faisant le bien ou le mal, à leur gré. Allez-vous prononcer les paroles du *Tome Interdit* (rendez-vous au [87](#)) ou préférez-vous renier les morts (rendez-vous au [220](#)) ?

Vous repartez vers le sud mais, après quelques minutes de marche à travers la plaine aride et désolée, Chan s'immobilise et scrute l'horizon vers l'est, se protégeant les yeux de la main. « Tu la sens ? » vous demande-t-il. Tout d'abord vous ne comprenez pas ce qu'il veut dire mais, au bout d'un moment, vous remarquez que l'atmosphère a changé : une brise s'est levée, qui fait tournoyer des spirales de fine poussière brune et d'herbes sèches, Chan pointe alors son doigt vers l'horizon, et vous apercevez un énorme nuage de poussière qui se dirige droit sur

vous. « Une tempête de sable, explique votre compagnon, elle s'annonce redoutable. » Allez-vous retourner à la cabane pour vous y abriter (rendez-vous au [78](#)) ou préférez-vous continuer votre route vers l'Azanam (rendez-vous au [283](#)) ?

328

Parvenu au bord du fleuve, vous prenez la direction du sud. Votre longue marche sous un soleil de plomb vous a exténué et vous êtes affaibli de 2 points d'ENDURANCE. Longeant l'Azane, vous arrivez de nouveau à l'endroit où poussent les Yakus. Vous décidez de ne plus vous éloigner de la rive du fleuve, et vous vous préparez à traverser cette menaçante végétation. Rendez-vous au [104](#).

329

Au prix de 1 point de VOLONTÉ, vous grillez net le cœur du Yaku. Joli coup, mais malheureusement inutile : la plante que vous avez si habilement foudroyée n'était pas l'une de celles qui s'efforcent de vous écarteler. Les tentacules se remettent à tirer fortement sur vos jambes, et vous serrez les dents de toutes vos forces. Soudain, les ligaments de votre jambe droite cèdent ; vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [42](#).

330

Comme le Kraku fond sur vous, vous faites un brusque écart et courez vous abriter sous un rocher en surplomb, suivi de Chan. Vous plongez tous deux dans l'étroite cuvette sablonneuse fermée par le rocher, vous retournant juste à temps pour apercevoir l'ignoble rapace, entraîné par son élan, heurter de plein fouet la paroi de pierre. Poussant des cris stridents, l'animal se met à battre des ailes désespérément et parvient à s'élever à la verticale pour faire ensuite demi-tour. Chan émet un ricanement joyeux. « Bien joué ! vous dit-il en riant malgré sa peur. Ces crapauds ailés sont peut-être stupides, après tout ? » Vous hochez la tête en souriant pour rassurer votre compagnon

mais, au fond de vous-même, vous n'êtes guère tranquille...
Rendez-vous au [256](#).

331

Le Kraku vous survole et, d'un coup habile de votre Baguette de sorcier, vous entaillez profondément la chair tendre de sa panse. Le rapace referme aussitôt les ailes sur sa blessure et tombe en tourbillonnant. Mais, hélas ! il se remet rapidement du choc et repart à l'attaque de plus belle, fou de rage et de douleur. Si vous désirez continuer le combat, rendez-vous au [307](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [182](#).

332

Taraudé par la peur, vous partez comme une flèche dans le tunnel est. La horde meurtrière se rapproche à vive allure et soudain une Reine Mantize, plus rapide que ses compagnes, bondit sur vous et vous mord cruellement le mollet. Tétanisé par la douleur, vous roulez à terre en poussant des cris atroces. Vous vous tordez sur le sol comme un ver de terre brutalement sectionné, tandis que la Mantize s'approche lentement de vous... Si vous avez votre Baguette de sorcier, rendez-vous au [96](#). Sinon, rendez-vous au [9](#)

333

Vous marchez maintenant dans un tunnel en pente raide qui devient de plus en plus sombre à mesure qu'il s'enfonce dans les profondeurs. L'obscurité est quasi totale quand vous parvenez à une vaste caverne. Le cœur serré par la peur, vous y pénétrez, pataugeant dans la boue noire et collante qui en tapisse le fond. Rendez-vous au [259](#).

334

Vous reprenez votre lente progression le long du boyau. Au bout d'un moment, celui-ci rejoint un tunnel plus large qui se divise en deux embranchements, l'un sur la gauche et l'autre sur la

droite. Vous comprenez alors où vous avez abouti : au cœur même d'un nid de Mantizes des Antres. La Mantize des Antres, comme la fourmi, sa petite cousine, vit en colonies souterraines. Elle creuse son nid à même la pierre en la rongant à l'aide du puissant acide que renferme sa poche frontale. Une sueur froide coule le long de votre dos, mais votre optimisme reprend le dessus : en effet, si vous parvenez à retrouver votre chemin dans ce dédale, vous pourrez remonter à la surface, de l'autre côté de la Muraille d'Azakawa et de là, gagner l'Azanam... Allez-vous prendre l'embranchement de gauche (rendez-vous au [222](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [234](#)) ?

335

Vous comprenez avec douleur qu'il n'y a plus d'espoir pour Chan : nul ne pourrait survivre au contact de la peau venimeuse du Kraku. Vous avez perdu un ami précieux, et il vous faut maintenant continuer seul. Triste et découragé, vous contournez le ravin et vous vous dirigez vers les chutes du Chen-Wu. Rendez-vous au [294](#).

336

Éperdus, les Shunis s'éparpillent dans toutes les directions pour tenter d'échapper à la pluie de coups d'épée que les Chadakines dispensent à l'aveuglette. Vous examinez rapidement la situation : la porte principale du quartier est bloquée par les cruels Chadakines qui veulent enrayer l'émeute, mais il y a une autre sortie possible : une petite rue qui part sur le côté. Si vous désirez quitter le port en passant par la porte principale, rendez-vous au 50. Si vous préférez emprunter la ruelle latérale, rendez-vous [40](#).

337

Vous bondissez à l'attaque, obligeant ainsi le Kraku à relâcher Chan.

KRAKU BLESSÉ HABILITÉ: 14 ENDURANCE: 18

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [44](#)

338

Chan à vos talons, vous descendez le couloir et parvenez à un palier d'où partent deux escaliers, l'un vers la gauche et l'autre vers la droite. Si vous avez le Pouvoir Magique de Voyance et que vous souhaitez y recourir pour choisir l'escalier à emprunter, rendez-vous au 92 (notez le numéro de ce paragraphe car il vous faudra y revenir par la suite). Sinon, quel escalier allez-vous prendre :

Celui de gauche ?

Rendez-vous au [137](#)

Celui de droite ?

Rendez-vous au [212](#)

339

A peine avez-vous atteint le comptoir que l'aubergiste vous interpelle d'une voix tonitruante et chaleureuse : « Alors, on a soif, jeune étranger ? Que désires-tu boire ? » Vous commandez une chope de bière qui vous coûte 1 Lukat (n'oubliez pas de le rayer de votre *Feuille d'Aventure*). Si vous désirez engager la conversation avec l'aubergiste, rendez-vous au [217](#). Sinon, rendez-vous au [105](#).

340

Vous vous enfoncez en courant dans le tunnel qui monte progressivement en une pente escarpée et se rétrécit. Vous apercevez au loin un groupe de Mantizes qui semblent fort affairées à quelque besogne ; d'un boyau qui s'ouvre au-dessus de

leurs têtes, la douce lumière du soleil tombe en pluie. En vous rapprochant, vous remarquez que les insectes géants sont en train de creuser un passage dans la pierre et vous comprenez brusquement ce que cela signifie : le boyau que vous avez emprunté n'a pas encore d'issue... Vous êtes pris au piège entre la horde de Reines Mantizes qui vous talonnent, toujours plus nombreuses et de plus en plus proches, et le cul-de-sac du tunnel. Votre seule chance de salut est de gagner le boyau vertical qui monte à l'air libre, mais encore vous faut-il y parvenir sans vous faire dévorer par les Mantizes au travail... Si vous souhaitez leur envoyer une décharge d'énergie surprise à l'aide de votre Baguette de sorcier avant qu'elles ne vous aperçoivent, rendez-vous au [298](#). Si vous préférez tenter de sauter sur le dos de la Mantize qui se tient juste en dessous du boyau vertical, rendez-vous au [287](#).

341

Sans trébucher une seule fois, vous atteignez l'autre rive du fleuve. Vous vous dirigez vers les falaises mais, au bout de quelques pas, vous sentez vos membres s'engourdir, aussi coordonner vos mouvements vous devient-il difficile. La tête vous tourne, vous dérapez et tombez à terre. Une fois de plus, vous contemplez la Grande Muraille qui se dresse dans les reflets jaunâtres des vapeurs du lac Chen-Wu. De ce côté-ci, les falaises présentent des parois accidentées de nombreuses crevasses et de rochers en surplomb, aussi décidez-vous d'en tenter l'escalade. Vous vous hissez péniblement de prise en prise risquant à tout instant une chute fatale. Au bout de plusieurs mètres, vous apercevez une petite caverne juste au-dessus de votre tête. Vous calez vos pieds sur la paroi et vous vous propulsez de toutes vos forces à l'intérieur de la grotte. Rendez-vous au [8](#).

342

Dans un ultime effort de volonté, vous vous hissez par-delà le bord du précipice, entaillant profondément vos mains et vos bras sur les pierres tranchantes qui le bordent. Vous saignez abondamment et perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [74](#).

343

Vous longez les rives du lac Chen-Wu jusqu'à la source de l'Azane. C'est là l'endroit le plus facile à traverser ; les eaux y sont toujours aussi jaunâtres et boueuses, mais le brouillard phosphorescent est moins dense. Une vague de fatigue vous submerge brusquement, et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous désirez franchir l'Azane à gué, rendez-vous au [17](#). Si vous préférez essayer de sauter de galet en galet, rendez-vous au [242](#).

344

Vous parvenez bientôt à un vaste bassin au pied des chutes du Chen-Wu et de la Grande Muraille d'Azakawa. Face à vous s'étend le lac Chen-Wu, ses eaux luisant d'un éclat lugubre et surnaturel dans les ténèbres. Rendez-vous au [43](#).

345

Vous vous concentrez pour essayer de visualiser la menace avant qu'elle ne se concrétise. Aucune vision ne vous vient et vous en concluez que le danger qui vous guette est d'une nature qui vous est totalement inconnue. Un avertissement énigmatique, en revanche, résonne à plusieurs reprises dans votre esprit : « La mort frappe d'en haut ! » Le recours à ce Pouvoir Magique vous a coûté 1 point de VOLONTÉ. Rendez-vous au [61](#).

346

Vous vous retournez et vous regardez derrière vous. Au sommet de la colline la citadelle, lugubre masse noire, se dresse haut dans

le ciel étoilé. Elle semble comme enveloppé d'un brouillard létal : ce sont les ombres des morts qui tourbillonnent en une danse macabre et frénétique. Pierre par pierre, ils démolissent la prison de leurs supplices : d'abord les lourds remparts, puis bientôt tout l'édifice se fissurent et s'écroulent, et l'écho vous porte les cris d'horreur des Chadakines qui périssent sous la main de leurs victimes de jadis. « Est-ce toi qui as convoqué les morts ? » vous demande Tanid en vous regardant de ses grands yeux écarquillés. Vous hochez la tête, incapable d'émettre le moindre son, et un frisson glacé vous parcourt le dos. « Une mort abominable, commente la jeune fille d'un ton détaché. Charatchak aurait approuvé... » Elle semble inconsciente de l'ironie de sa remarque et, quant à vous, vous rentrez la tête dans les épaules, assailli de violents remords. Rendez-vous au [199](#).

347

Plié en deux, vous vous enfoncez dans l'étroit boyau qui monte en serpentant. Au détour d'un coude, une Mantize ouvrière surgit, tenant une large feuille entre ses pinces. Sans hésiter, vous plongez par-dessus l'insecte géant, vous râpant le dos aux parois du tunnel pour retomber ensuite lourdement sur le sol caillouteux. Vous esquivez de justesse le jet d'acide que vous décoche la Mantize et vous roulez plusieurs fois avant de bondir de nouveau sur vos pieds. D'innombrables Mantizes sont maintenant à vos trousses, et le claquement leurs pinces sonne comme un glas à vos oreilles. Un fol espoir vous submerge soudain. Très loin, à l'entrée du tunnel, brille une faible lueur : le jour ! Une brise légère vient vous caresser la joue et vous en êtes maintenant sûr : le boyau mène à l'air libre ! Galvanisé par cette découverte, vous redoublez de courage et courez presque plus vite que vos jambes ne peuvent vous le permettre. Mais une bien cruelle déception vous attend au bout du tunnel : comme vous approchez de la source de lumière, vous vous heurtez à un cul-de-sac. Un doute horrible vous étreint ; vous seriez-vous laissé prendre au piège ? Rendez-vous au [47](#).

348

Vous tombez dans un semi-coma qui obscurcit votre esprit et le rend impénétrable à la Pierre de Kazim. Mère Magri pousse un petit cri de rage, mais elle ne peut rien contre vous : vous avez glissé dans une inconscience qui vous protège de ses attaques. Rendez-vous au [187](#).

349

C'est Tanid, la jeune servante au service de Mère Magri, qui se dirige vers vous, tenant votre Sac à Dos et votre Baguette de sorcier. « Astre d'Or ! s'exclame-t-elle en vous apercevant. Te voilà enfin ! » De l'autre bout du couloir vous parviennent les bruits de pas précipités des guerriers Chadakines et la voix rauque de Mère Magri qui les lance à vos trousses. « Nous sommes cernés ! » s'écrie Chan avec effroi. La jeune fille vous a maintenant rattrapé. Allez-vous l'attaquer (rendez-vous au [173](#)) ou préférez-vous tenter de la convaincre de vous rendre vos affaires (rendez-vous au [245](#)) ?

350

Annonçant leur attaque d'un chœur de cris stridents, une quarantaine d'Hommes-Singes pourvus de longues queues recourbées envahissent soudain le feuillage vert tendre des cimes, brandissant des bâtons au bout desquels brûlent des feuilles séchées. Une fumée pestilentielle s'en dégage faisant courir un vent de panique dans les rangs des Mantizes. Apparemment asphyxiés, les insectes géants prennent la fuite, dévalant les troncs à toute allure, certains même tombant des branches dans la débandade. Les yeux embués de larmes, vous contemplez ces étranges acrobates qui naviguent d'arbre en arbre avec une agilité surprenante et qui massacrent les Mantizes comme si de rien n'était. Ce sont des Kundis. Vous avez retrouvé la Tribu Perdue de Lara. Comme vous regardez le combat inégal prendre fin, savourant la déroute des créatures des Antres, deux paires de bras velus vous empoignent sans ménagement et vous



350 Dans un chœur de cris stridents, une quarantaine
d'Hommes-Singes envahissent soudain le feuillage
des cimes.

hissent dans les airs. Bondissant de branche en branche, les Hommes-Singes vous entraînent vers des hauteurs vertigineuses, vous ballottant comme un vulgaire sac de son. Ils vous font traverser le nuage de léger brouillard où les Azaboïs puisent leur humidité et vous atteignez les plus hautes cimes de la forêt. Ce que vous apercevez alors vous coupe le souffle : un village entier, fait de terrasses et de maisonnettes en bois, domine le faite des arbres. On vous porte vers la plus grande des huttes, de toute évidence celle du roi, et l'on vous jette brutalement au sol. Le vieux roi vous toise avec un mécontentement manifeste. « Je suis Okosa, le roi des Kundis, dit-il. Qui es-tu ? Qu'es-tu venu faire ici ? » Vous expliquez posément au roi que vous êtes en quête de la Pierre-de-Lune des Majdars, que vous cherchez la Porte de l'Ombre et que vous avez besoin de la vision magique des Kundis pour vous y mener. « Tu n'es pas un Majdar, réplique le roi d'un ton soupçonneux. Tu as amené la mort rampante d'en bas, les Kundis ne te guideront nulle part. » Sur ce, il s'enferme dans un silence réprobateur et têtue. Vous avez beau faire, vous ne parvenez pas à le convaincre que vous êtes un Sorcier Majdar et que vous ne meniez pas la horde de Mantizes, bien au contraire. Le vieux roi ne veut rien entendre. A bout d'arguments, vous vous exclamez soudain : « Je connais la magie Majdar ! » « Le roi démon pratique la magie, les Chadakines aussi ! Ça ne veut rien dire ! » répond le roi avec dédain, balayant tous vos espoirs d'un geste de la main. Découragé, vous baissez les bras. « Mais alors, demandez-vous, comment te prouver que je dis vrai ? » « Prouver, prouver... répète le roi en vous décochant un regard en biais, les sourcils froncés. Ah ! oui... tu vas pouvoir prouver beaucoup de choses quand Urik, le doyen des sages Kundis, viendra te parler ! Attends-toi à voir de la vraie magie, de la sorcellerie Kundi ! C'est autre chose que les ridicules tours de passe-passe des Chadakines ! » Vous décidez de prendre votre mal en patience et d'attendre. Un certain temps s'écoule ainsi. Vous entendez soudain, se rapprochant lentement, de faibles grelots et une voix éraillée qui chantonne un air monotone et dépourvue de mélodie. Au bout d'un moment, un vieux Kundi tout plissé de rides est introduit dans la pièce. Le vieillard est couvert de plumes et de clochettes, et ses yeux roulent

furieusement dans leurs orbites. Le roi et sa suite l'accueillent avec la déférence qui lui est due : il est, en effet, le sorcier et le maître spirituel de la Tribu. En votre for intérieur cependant vous trouvez un peu ridicule ce petit homme qui s'agite en sautillant d'un pied sur l'autre autour de vous, secouant un drôle de talisman couvert de fourrure sous votre nez et psalmodiant inlassablement ses discordantes litanies. Sûr de votre savoir en la matière, vous estimez qu'il n'y a là aucune trace de magie et vous regardez le sorcier avec intérêt, impatient de voir ce qui va se passer. Brusquement, le vieillard se tait. Il est à bout de souffle et l'air s'échappe en sifflant de ses poumons. Découvrant d'horribles chicots, il approche tellement son visage du vôtre qu'une vague d'haleine fétide vous submerge tandis qu'il vous parle. « Tu n'as pas l'air d'un Majdar ! » vous dit-il en vous jaugeant avec de grands gestes théâtraux. « Sorcier Majdar », corrigez-vous, sans récolter la moindre réaction. Urik se met à palper de ses doigts noueux les haillons de votre robe. « Pas très Majdar, cet accoutrement ! » Plissant alors le nez avec dégoût, il ajoute : « Et tu n'as pas l'odeur d'un Majdar, tu sens plutôt le borbier ! » Sur ce, le vieillard part d'un grand rire éraillé, battant des mains avec ravissement. « Tu dis que tu as vu des Majdars ? » vous demande-t-il, soudain sérieux. Vous hochez affirmativement la tête. « Eh bien, tu vas pouvoir le prouver, dit Urik. Même le plus jeune de nos enfants connaît la Devinette du Majdar ; si tu dis vrai, tu trouveras la réponse. » Stupéfait, vous comprenez que l'avenir de votre mission dépend de votre promptitude à interpréter une comptine. En effet, Okosa, le roi des Kundis, s'engage à vous faire guider jusqu'à la Porte de l'Ombre à condition que vous trouviez la solution de la devinette. Nerveux et inquiet, vous écoutez les paroles que récite le vieux sage, essayant de les graver dans votre esprit :



350 *Le vieil Urik, doyen des Kundis, est couvert de plumes et de clochettes.*

Majdar et Kundi Face à face, Yeux dans les yeux. Majdar voit Kundi, mais Kundi, que voit-il ?

Pouvez-vous répondre ? Réfléchissez bien avant d'aller vérifier la solution que vous trouverez dans le deuxième volume de la série Astre d'Or :

La Cité Interdite

Table de coups portés

Quotient d'attaque

		-11 ou INFÉRIEUR	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 ou SUPÉRIEUR
Chiffre donné par la table de hasard	1	E -0	E -0	E -0	E -0	E -1	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9
		AO T	AO T	AO -8	AO -6	AO -6	AO -5	AO -5	AO -5	AO -4	AO -4	AO -4	AO -3	AO -3
	2	E -0	E -0	E -0	E -1	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10
		AO T	AO -8	AO -7	AO -6	AO -5	AO -5	AO -4	AO -4	AO -3	AO -3	AO -3	AO -3	AO -2
	3	E -0	E -0	E -1	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11
		AO -8	AO -7	AO -6	AO -5	AO -5	AO -4	AO -4	AO -3	AO -3	AO -3	AO -2	AO -2	AO -2
	4	E -0	E -1	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12
		AO -8	AO -7	AO -6	AO -5	AO -4	AO -4	AO -3	AO -3	AO -2	AO -2	AO -2	AO -2	AO -2
	5	E -1	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14
		AO -7	AO -6	AO -5	AO -4	AO -4	AO -3	AO -2	AO -1					
	6	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16
		AO -6	AO -6	AO -5	AO -4	AO -3	AO -2	AO -2	AO -2	AO -2	AO -1	AO -1	AO -1	AO -1
	7	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16	E -18
		AO -5	AO -5	AO -4	AO -3	AO -2	AO -2	AO -1	AO -1	AO -1	AO -0	AO -0	AO -0	AO -0
	8	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16	E -18	E T
		AO -4	AO -4	AO -3	AO -2	AO -1	AO -1	AO -0	AO -0					
	9	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16	E -18	E T	E T
		AO -3	AO -3	AO -2	AO -0	AO -0								
	0	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16	E -18	E T	E T	E T
		AO -0	AO -0	AO -0	AO -0	AO -0	AO -0	AO -0	AO -0	AO -0	AO -0	AO -0	AO -0	AO -0

E = Ennemi AO = Astre d'Or T = Tué sur le coup

TABLE DE HASARD

3	2	7	9	6	2	8	2	5	6
4	1	3	8	7	1	6	8	4	0
4	1	6	3	1	7	5	6	2	0
2	5	0	4	8	6	6	8	4	1
0	5	9	5	7	0	9	4	6	5
2	8	2	5	6	3	2	7	9	6
1	6	8	4	0	4	1	3	8	7
7	5	6	2	0	4	1	6	3	1
6	6	8	4	1	2	5	0	4	8
0	9	4	6	5	0	5	9	5	7