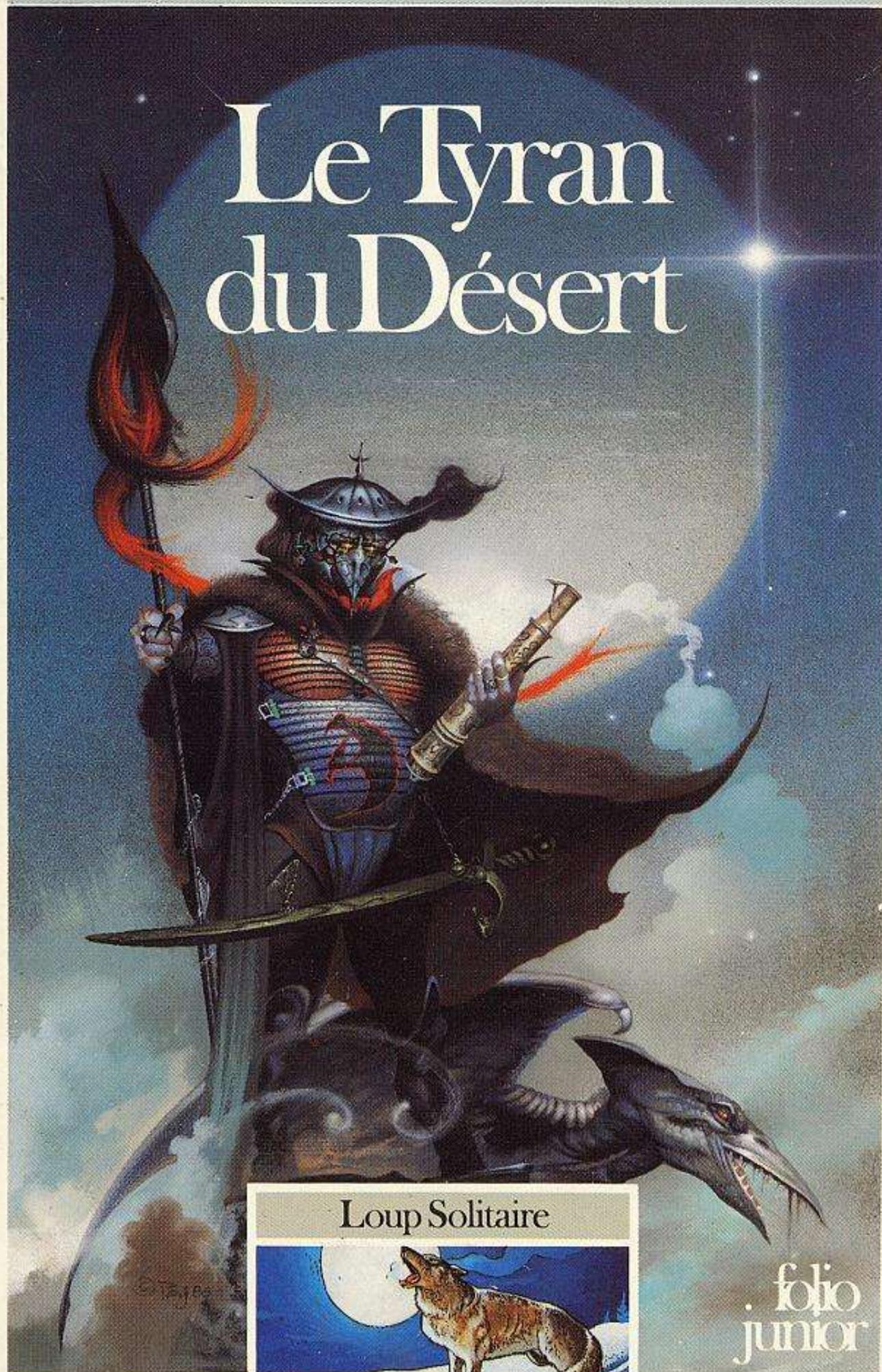


UN LIVRE DONT **VOUS** ÊTES LE HÉROS

Joe Dever et Gary Chalk

# Le Tyran du Désert



Loup Solitaire



folio  
junior

Joe Dever

# Le Tyran du Désert

Loup Solitaire /5

*Traduit de l'anglais par Pascale Jusforgues et AlanVaulont*

Illustrations de Gary Chalk



Gallimard





## Règles du jeu

Vous trouverez au début de ce livre une *Feuille d'Aventure* sur laquelle vous inscrivez 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 Seigneur Kaiï, vous avez acquis une force exceptionnelle ; les deux éléments essentiels de cette force sont représentés par votre HABILITÉ au combat 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'HABILITÉ seront de 14.)

Lorsque vous aurez à combattre, il faudra mesurer votre HABILITÉ à celle de votre adversaire. Il est donc souhaitable que votre total d'HABILITÉ soit le plus élevé possible.

Le deuxième chiffre que votre crayon désignera sur la *Table de Hasard* 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 chiffre 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 en aucun cas dépasser celui dont vous disposiez au départ de votre mission.

Si vous avez mené avec succès une ou plusieurs des aventures précédentes de la série du Loup Solitaire, vos points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE vous sont déjà connus et vous savez également quelles sont les Disciplines Kaï que vous maîtrisez. C'est avec ces mêmes éléments que vous entreprendrez votre quête dans ce cinquième volume. Vous pourrez aussi emporter dans cette nouvelle aventure les armes et les objets qui se trouvaient en votre possession à la fin de votre dernière mission : vous devrez alors les inscrire en détail sur votre *Feuille d'Aventure*. (Rappelez-vous cependant que vous n'avez toujours pas droit à plus de deux armes et huit objets contenus dans votre Sac à Dos.

Pour chaque aventure du Loup Solitaire que vous aurez menée avec succès, vous aurez le droit d'ajouter une Discipline Kaï supplémentaire à votre *Feuille d'Aventure* : si vous êtes déjà un familier de la série du Loup Solitaire, reportez-vous à présent à la rubrique équipement de ce cinquième volume et lisez-la attentivement.

Au cours des siècles, les moines Kaï ont appris à maîtriser toutes les techniques du guerrier. Ces techniques sont connues sous le nom de Disciplines Kaï et enseignées aux Seigneurs Kaï. Vous avez, quant à vous, le rang d'Initié, ce qui signifie que vous maîtrisez cinq des techniques décrites ci-dessous. Il vous appartient de choisir vous-même ces cinq Disciplines. Chaque Discipline Kaï peut vous être utile à un moment ou à un autre de votre quête et votre choix devra être le plus judicieux possible ; dans certaines circonstances, une habile mise en pratique de l'une de ces techniques peut vous sauver la vie. Lorsque vous aurez choisi vos cinq Disciplines, inscrivez-les dans la case correspondante de votre *Feuille d'Aventure*.

## *Le Camouflage*

Cette technique permet au Seigneur Kaï de se fondre dans le paysage. A la campagne, il peut se cacher parmi les arbres et les rochers et se rendre de cette façon invisible à l'ennemi même s'il passe tout près de lui. Dans une ville, cette Discipline donnera à celui qui l'utilise la faculté d'avoir l'air d'un habitant du cru, tant par l'apparence que par l'accent ou la langue employée. On peut ainsi trouver un abri où se cacher en toute sécurité.

Si vous choisissez cette technique, inscrivez Camouflage sur votre *Feuille d'Aventure*.

## *La Chasse*

Cette Discipline donne au Seigneur Kaï l'assurance qu'il ne mourra jamais de faim, même s'il se trouve dans un environnement hostile. Il aura toujours la possibilité de chasser pour se procurer de la nourriture, sauf dans les déserts et autres régions arides. Vous devez savoir que la Vassagonie est un empire situé au cœur du désert. Dans ce pays aride, les occasions de faire bonne chasse seront peut-être rares, pour ne pas dire inexistantes. Cette technique, cependant, se révélera très utile, car elle permet à un Seigneur Kaï de se déplacer très vite et avec une grande agilité. Si vous choisissez cette Discipline, inscrivez Chasse sur votre *Feuille d'Aventure*.

Grâce à cette technique, le Seigneur Kaï devine les dangers imminents qui le menacent. Ce Sixième Sens peut également lui révéler les intentions véritables d'un inconnu ou la nature d'un objet étrange rencontré au cours d'une aventure. Si vous choisissez cette Discipline, inscrivez Sixième Sens sur votre *Feuille d'Aventure*.

### *L'Orientation*

Chaque fois qu'il se trouvera dans l'obligation de décider quelle direction il doit prendre, le Seigneur Kaiï fera toujours le bon choix grâce à cette technique. Il saura ainsi quel chemin il convient d'emprunter dans une forêt et il pourra également, dans une ville, découvrir l'endroit où est caché une personne ou un objet. Par ailleurs, il saura interpréter chaque trace de pas, chaque empreinte qui pourrait lui permettre de remonter une piste.

Si vous choisissez cette Discipline, inscrivez Orientation sur votre *Feuille d'Aventure*.

### *La Guérison*

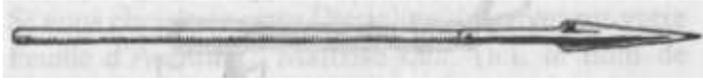
Cette Discipline donne la faculté de récupérer des points d'ENDURANCE perdus lors d'un combat. Si vous maîtrisez cette technique, vous pourrez ajouter 1 point d'ENDURANCE à votre total chaque fois qu'il vous sera possible d'aller d'un bout à l'autre d'un paragraphe sans avoir à combattre un ennemi. (Vous n'aurez le droit d'utiliser cette technique de la Guérison que lorsque vos points d'ENDURANCE seront tombés en dessous de votre *total initial*. Rappelez-vous que vos points d'ENDURANCE ne peuvent en aucun cas excéder votre *total de départ*.) Si vous choisissez cette Discipline, inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure* : Guérison ; 1 point d'ENDURANCE pour chaque paragraphe parcouru sans combat.

### *La Maîtrise des Armes*

En entrant au monastère Kaiï, chaque élève a la possibilité d'être initié au maniement d'une arme. Si vous choisissez d'avoir la Maîtrise d'une arme, utilisez la *Table de Hasard* à la manière habituelle pour obtenir un chiffre qui correspondra, dans la liste ci-dessous, à l'arme dont on vous aura enseigné le maniement. Vous aurez dès lors la parfaite Maîtrise de cette arme et, chaque fois que vous combattrez avec elle, vous aurez droit à 2 points d'HABILETÉ supplémentaires.



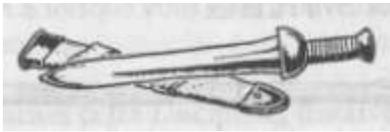
**0: LE POIGNARD**



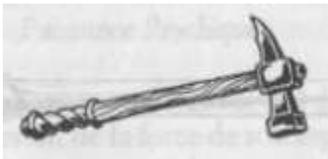
**1: LA LANCE**



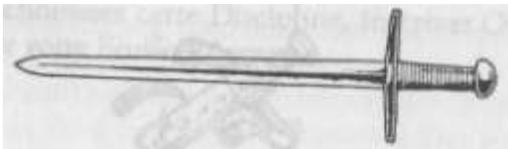
**2: LA MASSE D'ARMES**



**3: LE SABRE**



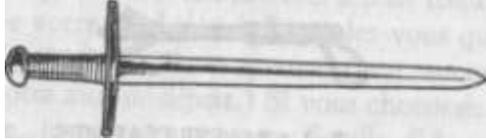
**4 : LE MARTEAU DE GUERRE**



**5 : L'ÉPÉE**



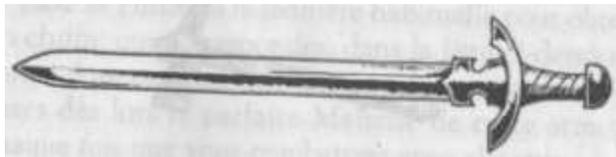
**6: LA HACHE**



## 7: L'ÉPÉE



## 8: LE BÂTON



## 9: LE GLAIVE

Le fait que vous ayez la Maîtrise d'une arme ne signifie nullement que vous disposerez de cette arme dès le début de votre aventure ; au cours de celle-ci, cependant, l'occasion vous sera donnée de vous la procurer. Vous pourrez d'ailleurs acquérir diverses armes au cours de votre quête mais vous n'aurez pas le droit d'en posséder plus de 2 à la fois. Si vous choisissez cette Discipline, inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure*: Maîtrise de... (ici, le nom de l'arme). 2 points d'HABILETÉ supplémentaires chaque fois qu'il en sera fait usage.

### *Bouclier Psychique*

Certaines créatures maléfiques de Magnamund ont la faculté de vous porter atteinte en faisant usage de leur force psychique. La technique du Bouclier Psychique vous permet cependant de ne pas perdre de points d'ENDURANCE lorsque vous vous trouvez soumis à une telle agression. Si vous choisissez cette Discipline, inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure* : Bouclier Psychique ; pas de perte d'ENDURANCE en cas d'agression mentale.

### *Puissance Psychique*

Cette technique permet au Seigneur Kaï d'attaquer un ennemi en se servant de la force de son esprit : on peut l'utiliser en même temps qu'une arme de combat habituelle et l'on dispose alors de 2 points supplémentaires d'HABILETÉ. Cette Puissance Psychique, cependant, n'est pas forcément efficace avec toutes les créatures : il se peut que certaines d'entre elles y soient insensibles. Si le cas se présente, vous en serez averti au cours de votre mission.

Si vous choisissez cette Discipline, inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure*: Puissance psychique; 2 points d'HABILETÉ supplémentaires.

## *Communication Animale*

Grâce à cette technique, un Seigneur Kaï peut communiquer avec certains animaux et deviner les intentions de certains autres.

Si vous choisissez cette Discipline, inscrivez Communication Animale sur votre *Feuille d'Aventure*.

## *Maîtrise Psychique de la Matière*

C'est une technique qui donne à un Seigneur Kaï la faculté de déplacer de petits objets par le simple pouvoir de sa concentration mentale. Si vous choisissez cette Discipline, inscrivez Maîtrise Psychique de la Matière sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous remplissez avec succès la mission qui vous est confiée dans ce livre numéro 5, vous aurez la possibilité de choisir une Discipline Kaï supplémentaire lorsque vous établirez la *Feuille d'Aventure* du livre numéro 6. Cela signifie que vous aurez obtenu la maîtrise des Dix Disciplines Kaï et que vous aurez, par conséquent, atteint le rang de Maître Kaï. Tous les Objets Spéciaux que vous aurez pu acquérir vous seront utiles au cours des aventures de la série Loup Solitaire « Magnakaï », qui commencera avec le livre numéro 6.

## Équipement

Avant de quitter Holmgard pour entreprendre votre voyage jusqu'à Barrakeesh, capitale de la Vassagonie, on vous donne une carte de cet empire du désert (voir en tête de ce livre) et une bourse contenant des Pièces d'Or. Pour savoir combien de Pièces cette bourse contient, utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Ajoutez 10 à ce chiffre : vous connaîtrez alors le nombre de Pièces d'Or dont vous disposez. Inscrivez ce nombre dans la case Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous avez mené avec succès des aventures précédentes de la série du Loup Solitaire, vous avez le droit d'ajouter les Pièces que l'on vient de vous donner à celles que vous possédez peut-être déjà. (Mais n'oubliez pas que vous ne pouvez pas emporter avec vous plus de cinquante Pièces d'Or). Vous avez maintenant le choix entre divers objets dont la liste vous est présentée ci-dessous. Vous avez le droit de prendre jusqu'à 6 de ces objets qui viendront s'ajouter, le cas échéant, à ceux dont vous disposez déjà. Rappelez-vous cependant qu'il vous est toujours interdit de porter plus de deux armes à la fois. Voici la liste :

**POIGNARD:** Arme.

**POTION DE LAUMSPUR :** Objet contenu dans votre Sac à Dos. Cette potion vous permet de reprendre 4 points d'ENDURANCH si vous la buvez à l'issue d'un combat. Vous disposez d'une dose en tout.



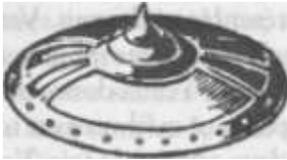
ÉPÉE: Arme LANCE: Arme

2 RATIONS SPÉCIALES : Repas. Chacune de ces rations spéciales représente un Repas et occupe la place d'un objet dans votre Sac à Dos.



MASSE D'ARMES : Arme.

BOUCLIER: Objet Spéciaux. Si vous l'utilisez lors d'un combat, il ajoute 2 points à votre total d'HABILETÉ.



Inscrivez les objets choisis sur votre *Feuille d'Aventure*, dans les cases indiquées entre parenthèses et notez l'effet éventuel que l'un ou l'autre peut avoir sur vos points d'ENDURANCE ou d'HABILETÉ.

## **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 sur la liste ci-dessous.

LE POIGNARD : vous le portez à la main. LA POTION DE LAUMSPUR : elle est rangée dans votre Sac à Dos.

L'ÉPÉE : vous la portez à la main. LA LANCE : vous la portez à la main. LES RATIONS SPÉCIALES : elles sont rangées dans votre Sac à Dos.

LA MASSE D'ARMES : vous la portez à la main. LE BOUCLIER : vous le portez en bandoulière lorsque vous ne combattez pas, et à la main lorsque vous affrontez un adversaire.

### **Combien d'objets pouvez-vous transporter ?**

#### *Armes*

Vous ne pouvez pas emporter plus de deux armes.

#### *Objets contenus dans votre Sac à Dos*

Ils 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.

### *Pièces d'Or*

Elles sont toujours rangées dans la bourse attachée à votre ceinture. Cette bourse ne peut pas contenir plus de cinquante Pièces d'Or en tout.

### *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 lettres majuscules. 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 spécifié qu'il s'agit d'un Objet Spécial.

## **Comment utiliser votre équipement ?**

### *Armes*

Les armes vous aident à combattre vos ennemis. Si vous avez choisi la Discipline de la Maîtrise des Armes et que vous disposiez de l'arme qui vous a été attribuée par la *Table de Hasard*, vous aurez le droit d'ajouter 2 points à votre total d'HABILETÉ. Si vous êtes obligé de combattre sans arme, vous devrez déduire 4 points de votre total d'HABILETÉ et vous battre à mains nues. Si vous découvrez une arme au cours de votre aventure, vous pouvez la garder et l'utiliser, mais rappelez-vous 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 souhaitez peut-être conserver (rappelez-vous que vous ne pouvez jamais transporter plus de 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. Si vous avez déjà mené à bien plusieurs aventures de la série *Loup Solitaire*, vous devez déjà posséder certains Objets Spéciaux. Si tel est le cas, vous pouvez emporter ceux de votre choix avec vous, ou bien les laisser en sécurité dans votre monastère Kaiï. Les Objets Spéciaux que vous y laisserez ne pourront évidemment pas vous servir lors de la présente mission, mais vous serez sûr, au moins, de ne pas les perdre tout au long de vos péripéties.

### *Pièces d'Or*

La monnaie en cours dans le royaume du Sommerlund et dans l'empire de Vassagonie est la Couronne qui se présente sous la forme d'une petite Pièce d'Or. Chaque fois que vous tuerez un ennemi et que vous déciderez de fouiller son cadavre, vous aurez le droit de conserver dans votre bourse toutes les Pièces d'Or que vous pourriez trouver sur lui.

### *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. Mais si vous maîtrisez la Discipline Kaiï de la Chasse, vous n'aurez pas à rayer un Repas de votre *Feuille d'Aventure* chaque fois que vous devrez manger. Rappelez-vous cependant que si vous vous trouvez dans une région aride ou désertique, il ne vous sera pas possible de faire usage de cette Discipline, faute de gibier.)

*Potion de Laumspur* C'est une Potion de Guérison qui vous permet de reprendre 4 points d'ENDURANCE si vous en buvez à l'issue d'un combat. Vous ne disposez que d'une seule dose. Si, au cours de votre quête, vous veniez à découvrir d'autres potions, leurs effets vous seraient indiqués en temps utile. Toutes les potions font partie des Objets contenus dans votre Sac à Dos.

## **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. Le Loup Solitaire (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 le total d'ENDURANCE du Loup Solitaire, ainsi que celui de l'ennemi sur votre *Feuille d'Aventure*. Ces indications devront être portées dans la case *Compte Rendu des Combats*. Chaque affrontement se déroule de la manière suivante :

1. Ajoutez à votre total d'HABILETÉ les points supplémentaires que certaines Disciplines Kaï peuvent vous donner.
2. Soustrayez du total ainsi obtenu les points d'HABILETÉ de votre adversaire. Le résultat de cette soustraction vous donnera un *Quotient d'Attaque*. Inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*.

### *Exemple*

Imaginons que le Loup Solitaire dispose d'un total d'HABILETÉ de 15 et qu'il soit attaqué par un Diable Volant dont les points d'HABILETÉ s'élèvent à 20 : le Loup Solitaire n'a aucune possibilité de fuite, il lui faut combattre la créature qui fond sur lui. Admettons alors que le Loup Solitaire ait choisi la Discipline Kaï de la Puissance Psychique contre laquelle le Diable Volant n'est pas protégé ; dans ce cas, le Loup Solitaire ajoutera 2 points à son total d'HABILETÉ qui atteindra donc 17. Il retranchera

ensuite le total d'HABILETÉ du Diable Volant de son propre total, ce qui lui donnera un *Quotient d'Attaque* de -3 ( $17 - 20 = 3$ ). Il faudra alors inscrire -3 dans la case *Quotient d'Attaque* de la *Feuille d'Aventure*.

3. Lorsque vous connaissez votre *Quotient d'Attaque*, utilisez la *Table de Hasard* à la manière habituelle pour obtenir un chiffre.

4. 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 que l'ennemi et le Loup Solitaire auront chacun perdu lors de cet Assaut. (La lettre E vous donne les points d'ENDURANCE perdus par l'ennemi, les lettres LS, ceux perdus par le Loup Solitaire.)

### *Exemple*

Le *Quotient d'Attaque* entre le Loup Solitaire et le Diable Volant était de -3. Admettons que le chiffre donné par la *Table de Hasard* soit 6. Le résultat du premier Assaut sera alors le suivant : Le Loup Solitaire perd 3 points d'ENDURANCE. Le Diable Volant perd 6 points d'ENDURANCE.

5. Après chaque Assaut, notez sur la *Feuille d'Aventure* les modifications intervenues dans le total d'ENDURANCE de chaque adversaire.

6. 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.

7. Reprenez le déroulement des opérations à partir de l'étape numéro 3.

Le combat se poursuit jusqu'à ce que le total d'ENDURANCE de l'ennemi ou du Loup Solitaire ait été réduit à zéro ; celui qui a perdu tous ses points d'ENDURANCE est alors considéré comme mort. Si c'est le Loup Solitaire -, c'est-à-dire vous - qui a succombé, l'aventure est terminée. Si c'est l'ennemi qui est tué, le Loup Solitaire peut poursuivre sa mission mais avec un total d'ENDURANCE moins élevé.

### **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 observant les règles habituelles. Mais votre adversaire ne perdra alors aucun point d'ENDURANCE. Seul vous, le Loup Solitaire, perdrez le nombre de points indiqué par la *Table des Coups Portés*. Vous pourrez ensuite vous enfuir après avoir payé 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 nécessaires vous seront fournies à chaque fois.

### **Niveaux d'entraînement Kai**

Le tableau ci-dessous vous indique les divers rangs et titres qui sont accordés aux Seigneurs Kai à chaque étape de leur entraînement. A chaque fois que vous aurez accompli avec succès une mission de la série Loup Solitaire, vous aurez la maîtrise d'une Discipline Kai supplémentaire et vous pourrez ainsi accéder progressivement à la connaissance complète des Dix Disciplines Kai.

Nombre de Disciplines Titre correspondant maîtrisées par le Seigneur Kai

- 1 Postulant
- 2 Novice
- 3 Apprenti
- 4 Disciple
- 5 Initié (C'est le rang que vous avez quand vous entreprenez pour la première fois une aventure du Loup Solitaire.)
- 6 Aspirant
- 7 Gardien
- 8 Guerrier ou Compagnon
- 9 Savant
- 10 Maître

Au-delà de ces Dix Disciplines de base s'ouvrent les arcanes des connaissances supérieures : les Disciplines de Magnakaï. En acquérant peu à peu la sagesse du Magnakaï, un Seigneur Kaï tel que vous pourra gravir les échelons qui le conduiront au rang suprême de Grand Maître Kaï !



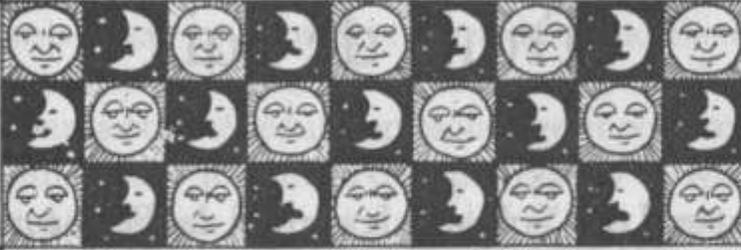
## La sagesse Kai

Vous partez pour effectuer une mission purement diplomatique, mais cependant, méfiez-vous ! La Vassa-gonie, cet empire situé en plein cœur du désert, est un pays connu pour ses pièges et ses traîtres dangers. Vous devez rester sur vos gardes à tout moment. Par ailleurs, n'oubliez pas de prendre des notes tout au long de votre expédition ; elles vous seront fort utiles au cours des aventures à venir.

Vous allez découvrir des objets qui vous seront d'une grande aide dans le déroulement de votre aventure. Certains Objets Spéciaux pourront vous servir lorsque vous entreprendrez d'autres missions du Loup Solitaire, dans les livres suivants, mais il arrivera également qu'un objet qui vous paraissait utile se révèle par la suite tout à fait inefficace. Aussi devrez-vous choisir avec discernement les objets que vous déciderez d'emporter avec vous.

Pour réussir votre mission, il vous faudra faire preuve d'un grand courage et choisir judicieusement les Disciplines Kai que vous souhaitez maîtriser. Vous pourrez alors parvenir avec succès au terme de votre aventure, même si vos points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE sont faibles. Il n'est pas indispensable, pour mener cette quête, d'avoir accompli les missions précédentes de la série du Loup Solitaire. Vous pouvez en effet vous lancer dans cette aventure sans avoir vécu les épisodes passés. Et maintenant, bonne chance !





e parchemin a  
été décerné à

initié à la maîtrise  
des disciplines Kai



## Traité de paix

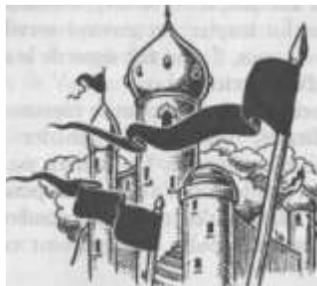
Vous êtes Loup Solitaire, le dernier des Seigneurs Kai du Sommerlund, et l'unique survivant du massacre qui les décima au cours d'une guerre sans merci avec vos ennemis jurés : les Seigneurs des Ténèbres d'Helgedad. C'est l'hiver, et un épais manteau de neige recouvre les rues d'Holmgard, la capitale. Un messenger porteur d'un parchemin signé et scellé de la main du roi Ulnar vient vous trouver dans votre monastère perdu au milieu des collines. Vous êtes surpris par la lecture du message du roi car il fait appel à votre aide pour résoudre un problème qu'il décrit comme étant d'une « importance diplomatique capitale ». Voilà une bien étrange requête adressée à un Seigneur de la Guerre dont les talents sont plus utiles sur un champ de bataille que dans les antichambres d'un palais pour parlementer avec les envoyés de puissances étrangères. Cependant, vous obéissez aux consignes et, à votre arrivée dans la capitale, tout devient clair.

Le Zakhan de Vassagonie, le souverain de cet empire situé au cœur du désert, a dépêché son plus fidèle envoyé afin de négocier un traité de paix entre les deux pays, et vous avez été mandé pour le signer au nom de votre roi. En effet, il y a un peu moins d'un an, un noble de ce pays, nommé Barraka, a trahi son souverain et a attaqué à la tête de son armée de brigands la province de Ruanon, située au sud du Sommerlund. Cette ville minière et ses environs ont été mis à sac et complètement détruits. Beaucoup d'habitants du Sommerlund ont perdu la vie et les survivants ont été réduits en esclavage et contraints de travailler dans les mines des montagnes de Maaken. Quand il sut que le convoi régulier n'était pas arrivé à la capitale, le roi vous envoya enquêter. Une grande bataille s'ensuivit à l'issue de laquelle vous avez tué Barraka. Sans votre courage et votre habileté, le Sommerlund et toutes les régions des Fins de Terre auraient été exposés à de graves dangers. Lorsque vous arrivez dans la grande salle du trône, l'envoyé de Vassagonie est agenouillé aux pieds du roi et lui dit d'une voix implorante :

- Votre Majesté, le Zakhan est désolé de l'infâme trahison de Barraka et il attend avec anxiété que la confiance et l'amitié entre nos deux pays soient rétablies. Il vous prie d'envoyer le Guerrier Kai, Loup Solitaire, au Grand Palais de Barrakeesh afin de signer avec lui un traité de paix.

A la fin du discours, le roi se lève, dissimulant mal le dégoût que lui inspire cet envoyé servile puis, se tournant vers vous, il vous fait signe de le suivre dans l'intimité d'une antichambre.

- Je n'ai aucune sympathie pour ce royaume du désert, Loup Solitaire, mais j'aime encore moins la perspective d'une guerre. Le Zakhan est vieux, de constitution fragile et il n'a pas de fils pour assurer sa succession. Barraka n'est qu'un des nombreux nobles cruels et sans scrupules qui guettent comme des chacals la moindre occasion pour s'emparer du pouvoir, et je crains qu'ils n'attendent pas que leur empereur meure de mort naturelle. Ce traité ne garantira peut-être pas la paix avec la Vassagonie, après la mort du Zakhan, mais il permettra au moins de gagner un temps précieux que nous mettrons à profit pour renforcer notre frontière sud. Puis, le roi vous conduit à une fenêtre et il vous montre le port, à peine visible à travers la neige qui tombe. Une galère de Vassagonie mouille près des quais. - Allez en Vassagonie, Loup Solitaire, signez le traité et revenez rapidement. Malgré cette promesse de paix, j'ai peur que l'ombre menaçante de la guerre ne plane au-dessus de nos têtes avant que l'année ne s'achève. Vous adressez un signe d'adieu à Holmgard en cette morne journée d'hiver, persuadé que vous serez de retour avant la fonte des neiges. Vous regardez les tours de la ville disparaître peu à peu derrière un rideau de neige sans vous douter des périls qui vous attendent en Vassagonie...



# Première partie

## 1

Durant 25 jours, la galère vassagonienne à bord de laquelle vous êtes parti de Holmgard fait route vers Barrakeesh, son port d'attache. Seule une courte escale à Port-Bax, dans le pays de Durenor, est venue rompre la monotonie du voyage, et vous mettez à profit vos longs moments de loisirs pour apprendre, au contact des membres de l'équipage, la langue du pays où vous vous rendez. Les marins ne sont que trop heureux de vous enseigner le vassagonien, et ils ne vous demandent en échange que de leur raconter les aventures qui vous sont arrivées dans les Fins de Terre. Pour nombre d'entre eux, ce sont les récits les plus passionnants qu'ils aient jamais entendus ! Avant même que vous ayez atteint Barrakeesh, vous parlez couramment la langue que vous ont enseignée les marins vassagoniens et vous avez, de plus, gagné leur estime.

Dans l'après-midi du vingt-cinquième jour, les remparts de la capitale du désert apparaissent enfin à l'horizon. Vous vous frayez un chemin parmi les membres enthousiastes de l'équipage pour rejoindre l'envoyé de Vassagonie à la proue du navire. Celui-ci, le visage rayonnant de fierté, vous tend une longue-vue et vous invite à regarder le pays qui l'a vu naître. La vue qui s'offre à vos yeux est effectivement époustouflante. Vous découvrez, fasciné, les coupoles dorées, les nombreux minarets, les toits de tuile verte qui scintillent sous le soleil du désert, et vous vous émerveillez de la splendeur du Grand Palais qui domine cette ville magnifique. Soudain, vous remarquez qu'à chaque tourelle du Palais flotte un long drapeau noir. Lorsque vous demandez à l'envoyé la signification de ces étendards, vous voyez une expression d'horreur se peindre sur son visage. D'un geste vif, il s'empare de la longue-vue et s'écrie : « Par l'esprit du Majhan ! Il est mort... le Zakhhan est mort ! » Sur le bateau, la triste nouvelle se répand comme une traînée de poudre et vous priez pour que le traité de paix soit tout de même signé et

respecté par le successeur du Zakhan. Mais à ce propos, l'envoyé se montre plus que pessimiste. Lorsque vous mettez pied à terre, vous constatez que le port de Barrakeesh est désert, exception faite d'une poignée de citoyens portant le deuil. Seul le tintement des cloches sonnant le glas vous accueille en ce jour funèbre. Soudain, une voiture tirée par des chevaux et escortée par la cavalerie de la Garde du Palais débouche sur la place du port et un homme sévère, vêtu d'une tunique turquoise, vient à votre rencontre : « Soyez le bienvenu, Loup Solitaire. Je suis Maouk, et j'ai été chargé de vous accueillir en notre ville au nom de mon maître, Son Altesse Sérénissime, le Zakhan Kimah. » En entendant le nom du nouveau Zakhan, l'envoyé ne peut retenir un hoquet de surprise ; il se tourne vers vous, les yeux agrandis par la peur, et vous dit : « C'est un piège ! Vous devez vv... »

A ce moment, Maouk lui porte un violent coup de poignard et l'envoyé ne peut achever sa phrase. Une vingtaine de guerriers vêtus de noir émergent soudain de l'ombre: ce sont les Sharnazims, l'élite de la garde vassagonienne. Ils s'approchent de vous et vous encerclent. Vous devez agir rapidement si vous voulez échapper à ce piège mortel. Si vous désirez affronter ces hommes, bien qu'ils vous surpassent en nombre, rendez-vous au [36](#). Si vous préférez vous rendre et vous soumettre à Maouk et ses guerriers, rendez-vous au [176](#). Si vous voulez, en revanche, retourner en courant vers la galère sur laquelle vous êtes arrivé, rendez-vous au [104](#).

## 2

Le souffle coupé par l'effort et fatigué par le combat que vous venez de mener, vous vous écartez de l'Elix au moment où celui-ci s'effondre en poussant un dernier soupir. Ses yeux verts deviennent peu à peu vitreux et finissent par prendre l'aspect dur et froid du jade. Autour du cou ensanglanté de la créature pend une Clé accrochée à une chaîne en or. A l'aide de cette Clé, vous ouvrez la porte blindée de la chambre forte qui se trouve au fond de l'Herboristerie. A l'intérieur, sur une étagère placée en hauteur, vous découvrez une petite boîte qui renferme ce que

vous cherchiez; l'herbe d'Oede. Quelques secondes après avoir appliqué les merveilleuses feuilles dorées sur la blessure de votre épaule, un picotement envahit tout votre bras. Puis l'engourdissement disparaît et votre épaule se trouve enfin libérée des redoutables microbes paralysants. Dans la boîte, il reste suffisamment d'herbe d'Oede pour une application. Cette substance puissante peut être utilisée pour guérir de nombreuses maladies mortelles, mais elle pourra également vous faire gagner 10 points d'ENDURANCE si vous en mangez à la suite d'un combat. Si vous désirez garder cette herbe, inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure* dans la case des Objets Spéciaux. Par ailleurs, n'oubliez pas de rajouter à votre total d'HABILETÉ les points que vous aviez temporairement perdus à cause de la Paralyse des Membres. Après avoir traîné le cadavre de l'Elix dans la chambre forte, vous verrouillez la porte blindée de l'intérieur et vous remarquez alors que deux portes donnent accès à la pièce : celle par laquelle vous êtes entré et une autre, plus petite, située à l'opposé. La Clé d'Or ouvre également la nouvelle porte, qui donne sur un escalier étroit, faiblement éclairé par des torches fixées au mur. L'ascension est difficile car l'escalier est abrupt. Vous supposez que ces marches font partie d'un passage secret menant à la pièce d'où vous venez, et votre impression se trouve confirmée lorsque vous parvenez à ce qui semble être une impasse. Après avoir mieux examiné l'endroit, vous remarquez une étroite porte en bronze encastrée dans le mur. A première vue, il ne paraît pas y avoir de serrure, mais vous finissez par apercevoir un minuscule trou, au ras du sol. Lorsque vous y enfoncez la Clé d'Or, vous êtes sûr que la porte de bronze va s'ouvrir. Rendez-vous au [67](#).

### 3

En fouillant le cadavre des trois Gardes du vestibule, vous découvrez les objets suivants : 4 Pièces d'Or, une Épée, un Poignard, une Potion d'Alether (qui vous fera gagner 2 points d'HABILETÉ lors d'un combat). Si vous le désirez, vous pouvez également prendre la Sarbacane et la Flèche de Sommeil qui restent. Dans ce cas, n'oubliez pas de les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure* dans la case Sac à Dos. Dans les vêtements du guerrier à la sarbacane, vous trouvez également un fragment de parchemin sur lequel sont inscrits la date de ce jour et le chiffre 67. Un sourire éclaire votre visage lorsque vous réalisez qu'il s'agit du chiffre qui commande l'ouverture de la porte de bronze ! Retenant votre souffle, vous composez le numéro. Rendez-vous au [67](#).

### 4

Vous vous penchez pour saisir l'épée, mais le deuxième Garde passe à l'attaque au moment où vos doigts se referment sur la garde.

GEÔLIER

DU PALAIS HABILETÉ : 14 ENDURANCE : 21

Durant le premier Assaut, votre adversaire ne peut pas perdre de point d'ENDURANCE, car vous ne pouvez qu'essayer de parer le coup qu'il vous destine. Si vous gagnez le combat en 4 Assauts ou moins, rendez-vous au [165](#). Si le combat dure plus de 4 Assauts, rendez-vous au [180](#).

## 5

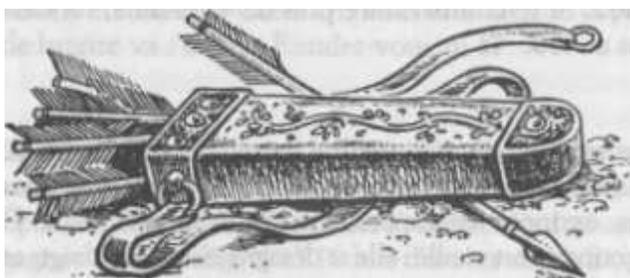
Vous avez à moitié contourné la tour, lorsqu'une pierre de la corniche se détache soudain sous vos pieds. Vous vous agrippez désespérément à la paroi, mais la maçonnerie est vieille ; elle se désagrège sous vos doigts et vous basculez en arrière, tombant, pour votre plus grand malheur, dans les jardins du Palais qui s'étendent en dessous. Votre évasion prend fin ici ; votre aventure aussi.

## 6

Cette huile est tirée du fruit du larnumier. Elle apaise la douleur lorsqu'on se masse avec elle. Si vous désirez vous frictionner la peau avec l'huile de Larnuma, rendez-vous au [103](#). Si vous ne voulez pas utiliser cette huile, rendez-vous au [71](#).

## 7

Vous relâchez la corde de l'arc et la flèche fend l'air en direction de votre cible. Cependant, vous avez mal évalué la distance et la flèche n'atterrit pas assez loin : elle se brise sur les pavés du port, révélant ainsi aux hommes de Maouk l'endroit où vous vous trouvez. Vous vous apprêtez à prendre la fuite, mais la frêle embarcation est rapidement encerclée par vos ennemis et vous êtes contraint de vous rendre. Tandis que les Sharnazims tout de noir vêtus vous traînent le long du quai, vous redoutez que votre dernière heure ne soit arrivée... Rendez-vous au [176](#).

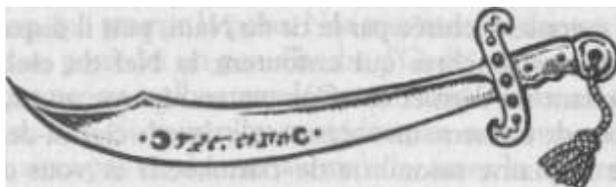


## 8

Vous concentrez toute votre habileté Kaï pour essayer de deviner le numéro qui déclenche l'ouverture de la porte. C'est une tâche exténuante, qui requiert toute votre maîtrise mais peu à peu se forme dans votre esprit l'image de deux chiffres : le 6 et le 7. Cette image est encore floue et vous ne pouvez pas arriver à discerner s'il s'agit de 67 ou de 76. Épuisé par l'effort, vous devez dès à présent déduire 2 points de votre total d'ENDURANCE avant de prendre une décision. Si vous optez pour le soixante-sept, rendez-vous au [67](#). Si vous préférez choisir le soixante-seize, rendez-vous au [76](#).

## 9

Le Garde se met à tousser et vous implore de relâcher votre prise, sans quoi il mourra étouffé. Vous lui posez alors une autre question: sait-il où se trouve l'équipement que l'on vous a confisqué ? Il prétend qu'il l'ignore, puis il vous donne soudain un violent coup de coude en pleine poitrine et il se libère. Le choc vous coupe la respiration, mais vous êtes néanmoins décidé à l'empêcher de prendre la fuite. Rendez-vous au [78](#).



## 10

Les Sharnazims vous encerclent et vous remettent brutalement debout. Puis, ils s'emparent de votre Sac à Dos et vous délestent de vos armes, de vos Objets Spéciaux et de vos Pièces d'Or (inscrivez toutes les modifications sur votre *Feuille d'Aventure*). On vous attache les mains avec une corde et l'on vous traîne de force vers la Grand-Place où un attelage vous attend.

Vous êtes jeté dans la voiture et Maouk y grimpe à son tour, savourant son triomphe. Puis il crie au cocher : « Au Grand Palais, vite ! Le Zakhan attend son prisonnier avec impatience ! » Vous luttez désespérément pour vous libérer de la corde qui entaille douloureusement vos poignets, mais Maouk ne tarde pas à s'apercevoir de votre manœuvre : il vous saisit violemment par le bras et vous enfonce une aiguille dans la chair. Une sensation de torpeur vous envahit et vous entendez résonner à vos oreilles le rire sarcastique de Maouk lorsque vous sombrez dans l'inconscience. Rendez-vous au [69](#).

## 11

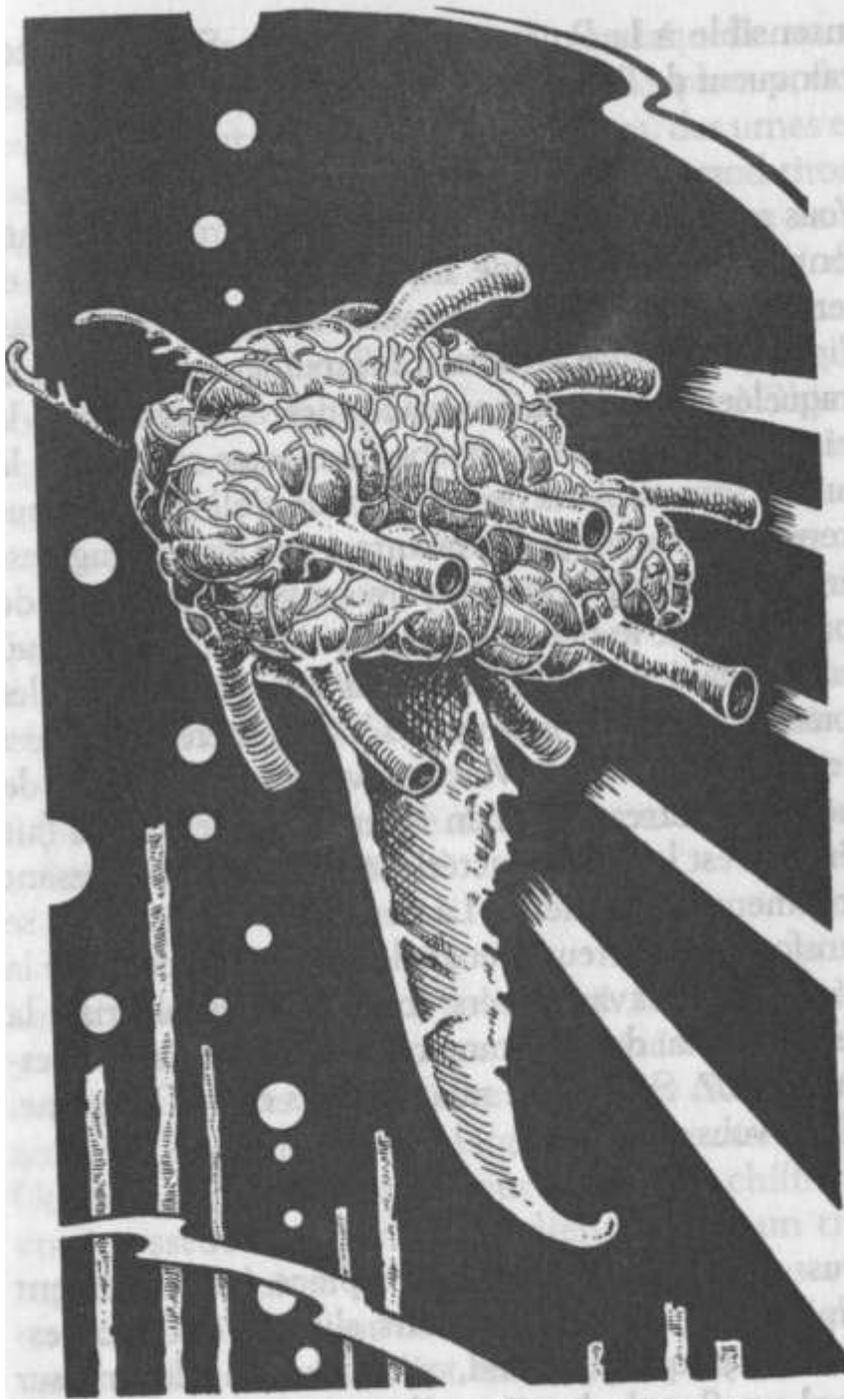
Pour atteindre la porte nord sans être vu, vous devez prudemment faire le tour de la pièce en vous cachant derrière les colonnes. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Camouflage ou celle de la Chasse, déduisez 2 points du chiffre que vous avez tiré. Si le résultat obtenu est compris entre - 2 et 2, rendez-vous au [167](#). Si le résultat obtenu est compris entre 3 et 9, rendez-vous au [190](#).

## 12

Vous combattez sous l'eau avec un redoutable vampire des mers.

SANGSUE GÉANTE HABILITÉ: 17 ENDURANCE: 11

Déduisez 2 points de votre total d'HABILITÉ en raison de la rapidité de l'attaque. Notez que la créature est insensible à la



12. Vous combattez sous l'eau la redoutable  
sangsue géante.

Puissance Psychique. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [95](#).

### 13

Vous avancez péniblement dans l'égout dont les eaux sont recouvertes d'une espèce de mousse noire et verdâtre où sont englués toutes sortes de détritiques et d'immondices. De gros cafards grouillent sur les parois craquelées du tunnel. Les eaux sales vous arrivent à la ceinture et, lorsque la couche de mousse se rompt à la surface, des vapeurs de gaz putride s'élèvent et vous prennent à la gorge. La puanteur qui s'en dégage est terriblement asphyxiante et vous vous empressez de vous protéger le nez et la bouche avec votre manteau Kaï. Soudain, un bruit de clapotis vous prévient que les hommes de Maouk ne sont pas loin derrière vous, aussi pressez-vous le pas. Vous n'avez progressé que de quelques mètres lorsqu'un léger frottement vous fait frémir: c'est le bruit caractéristique d'un reptile glissant lentement sur la pierre. La peur qui vous étouffe se transforme en terreur aveugle lorsque vous apercevez la créature qui s'avance vers vous ! Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Communication Animale, rendez-vous au [187](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [110](#).

### 14

Vous pénétrez dans une pièce parfaitement hémisphérique dont les murs s'incurvent progressivement jusqu'au plafond, où une lucarne déverse sur le sol un flot de lumière. Il y a une énorme table circulaire au centre de la pièce, sur laquelle sont disposés des brûle-parfums, des carafes, des plumes, des rouleaux de parchemin, de grandes capes, des urnes et toutes sortes de fruits et de sucreries. Un grand tiroir légèrement entrouvert attire votre attention, et vous découvrez son contenu en l'ouvrant: il s'agit de l'équipement que l'on vous a confisqué ! Inscrivez à nouveau sur votre *Feuille d'Aventure* tous les objets que contenait votre Sac à Dos, sans oublier les Objets Spéciaux, les armes et les Pièces d'Or que vous aviez perdus lors de votre

emprisonnement. Rempli de joie et de confiance par votre découverte, vous décidez de vous enfuir le plus vite possible du Grand Palais. Exception faite de la porte par laquelle vous êtes entré, il n'y a qu'une autre issue - située au nord - à la pièce où vous vous trouvez. Si vous désirez à présent quitter cet endroit, rendez-vous au [58](#). Si vous préférez auparavant fouiller la pièce afin de découvrir des objets utiles, rendez-vous au [131](#).

## 15

Le tunnel est plongé dans l'obscurité. Il est en grande partie délabré et ses parois sont lézardées par de multiples fissures. Vous devez essayer de trouver une anfractuosité qui soit assez large pour vous dissimuler. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous possédez le titre de Gardien Kaï, ou un titre supérieur, déduisez 1 point du chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est compris entre -1 et 7, rendez-vous au [151](#). Si le résultat est compris entre 8 et 9, rendez-vous au [175](#).



## 16

Vous vous précipitez à l'intérieur de la cave et vous en verrouillez la porte. En appuyant l'oreille contre le bois noueux, vous écoutez attentivement les rumeurs de mécontentement des soldats de Maouk. Ceux-ci ont pénétré dans le bâtiment et ils ne seront pas longs à découvrir la porte de la cave. Vous parcourez la pièce des yeux : elle est vide, exception faite d'un rouleau de corde et d'un briquet. Soudain, vous remarquez qu'il existe un autre accès donnant sur la pièce : une grille de fer en plein centre

du sol. Cependant, l'épouvantable puanteur qui s'en dégage vous soulève le cœur. Si vous désirez quitter la cave en passant par cette grille, rendez-vous au [51](#). Si vous préférez rester sur place en vous préparant à combattre vos poursuivants, rendez-vous au [123](#).

## 17

Vous restez longtemps en proie à la peur et à la nausée, puis vous continuez à progresser sans faiblir dans l'eau visqueuse, presque inconscient des dangers qui vous entourent. Finalement, vous parvenez à un croisement où un tunnel plus large rejoint le vôtre. Si vous désirez poursuivre en prenant le tunnel ouest, rendez-vous au [73](#). Si vous préférez tourner vers le nord, en empruntant le nouveau tunnel, rendez-vous au [112](#). Si vous voulez plutôt prendre le nouveau tunnel en vous dirigeant vers le sud, rendez-vous au [128](#). Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Sixième Sens, rendez-vous au [47](#).

## 18

Ce n'est que lorsque le soleil a disparu derrière les sommets des Monts du Dahir que l'on vient ouvrir la porte de votre cellule. Vous vous préparez à rencontrer le Zakhan afin de lui demander votre libération immédiate et l'assurance que vous pourrez retourner, sain et sauf, au Sommerlund. Mais le Zakhan n'est pas seul à vous attendre dans la Grande Salle. Il est accompagné d'un invité qui a fait un long voyage pour assister à cette rencontre. Il s'appelle Haakon, et c'est l'un des Seigneurs des Ténèbres de Helgedad. Désarmé et impuissant, vous êtes contraint de vous agenouiller devant Haakon. Celui-ci vous étrangle de ses propres mains avec une délectation cruelle. Ici se termine votre vie et tout espoir de paix pour votre pays.

## 19

Vous rabattez le capuchon de votre manteau Kaï afin que votre visage reste dans l'ombre tandis que vous vous approchez des Gardes. Ceux-ci vous observent avec méfiance, mais vous maîtrisez parfaitement leur langue et vous réussissez à endormir leurs soupçons. Vous prétendez être un commerçant dont les biens ont été confisqués, et vous demandez à être entendu pour défendre votre cause à la Cour de Justice de Barrakeesh. A ces mots, les Gardes se mettent à ricaner entre eux, puis ils vous réclament deux objets de votre Sac à Dos avant de vous accorder la permission d'entrer au Grand Palais. Ils échangent ensuite un clin d'œil complice, car ils savent pertinemment qu'on ne restitue jamais les marchandises confisquées et que vous serez jeté en prison pour votre impertinence, comme tous ceux qui ont essayé, avant vous, de réclamer justice. Si vous acceptez de donner aux Gardes ce qu'ils exigent, rayez sur votre *Feuille d'Aventure* deux objets de votre Sac à Dos (excepté les Repas). Vous pouvez maintenant franchir la porte et entrer dans les jardins du Palais. Rendez-vous au [137](#). Si vous ne voulez pas - ou si vous ne pouvez pas - donner aux Gardes deux objets de votre Sac à Dos, vous devez quitter les lieux et essayer de trouver un autre moyen de pénétrer dans le Palais. Rendez-vous au [49](#).

## 20

Le guerrier tire avec frénésie sur les rênes en essayant de vous piétiner sous les sabots de son cheval effarouché.

CAVALIER HABILITÉ: 21 ENDURANCE: 28

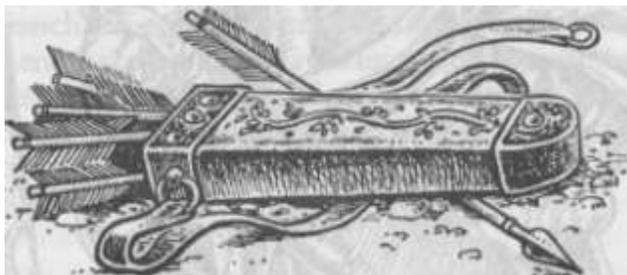
Si vous le désirez, vous pouvez arrêter le combat à tout moment en plongeant dans la mer. Dans ce cas, rendez-vous au [142](#). Si vous préférez vous rendre pour éviter le combat, rendez-vous au [176](#). Si vous sortez vainqueur, en 3 Assauts ou moins, rendez-vous au [125](#). Si le combat dure plus de 3 Assauts, rendez-vous au [82](#). Si vous perdez le combat, rendez-vous au [161](#).



20. *Le guerrier tire avec frénésie sur les rênes.*

## 21

Vif comme l'éclair, vous plongez en avant et vous roulez sur vous-même, de telle façon que la fléchette ne vous atteint pas et qu'elle transperce seulement votre manteau. Cependant, les Gardes, convaincus que la pointe a touché sa cible, se rapprochent de vous en brandissant chacun un trident. Vous passez à l'attaque au moment même où ils s'apprêtent à abaisser leur arme. Rendez-vous au [168](#).



## 22

Vous souffrez d'une profonde blessure au poumon droit qui vous fait perdre 8 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, et si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Guérison, rendez-vous au [107](#). Si vous ne possédez pas cette Discipline, rendez-vous au [63](#).

## 23

L'ascension serait facile s'il n'y avait point cette vapeur brûlante qui vous pique le visage et les mains, faisant boursouffler douloureusement votre peau. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous avez perdu l'usage d'un bras, déduisez 3 points du chiffre obtenu. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Chasse, ajoutez 2 points à ce chiffre. Si le résultat est compris entre -3 et -1, rendez-vous au 77. Si le résultat est compris entre 0 et 6, rendez-vous au [192](#). Enfin, si le résultat est compris entre 7 et 11, rendez-vous au [114](#).

## 24

L'homme referme rapidement la porte et en tire le verrou. Quelques secondes plus tard, vous entendez les pas précipités des Sharnazims qui pénètrent dans la cour. « Entrez par là », chuchote l'homme en désignant du doigt l'intérieur sombre de sa maison. « Je vais essayer de nous débarrasser des soldats. » Vous entrez et vous montez l'escalier qui mène à une grande pièce bien éclairée donnant sur la place du Marché. De longs drapeaux noirs pendent aux fenêtres du bâtiment situé en face et des lamentations parviennent à vos oreilles par ses portes grandes ouvertes. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Sixième Sens, rendez-vous au [147](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [196](#).

## 25

Vous recevez la flèche en pleine poitrine. Vous tentez de l'arracher, mais une insupportable nausée vous soulève le cœur et vous tombez à genoux. La pointe de la flèche était empoisonnée et, bientôt, un voile noir vous trouble peu à peu la vue. Rendez-vous au [69](#).

## 26

En examinant la serrure, vous remarquez que celle-ci n'est pas une serrure ordinaire : une petite plaque de métal bloque le mécanisme, de telle façon qu'il est impossible de la crocheter. Si vous possédez la Discipline Kaï de la Maîtrise Psychique de la Matière, rendez-vous au [48](#). Si vous désirez fracturer la porte, rendez-vous au [127](#). Si vous préférez vous éloigner de la porte et vous diriger à présent vers l'autre passage menant à l'escalier, rendez-vous au [93](#).

## 27

Chacune des trois bouteilles porte une étiquette écrite à la main à l'encre verte.

Huile de Larnuma (qui vous fera gagner 2 points d'ENDURANCE par dose) : 3 Pièces d'Or.

Potion de Laumspur (qui vous fera gagner 4 points d'ENDURANCE par dose) : 5 Pièces d'Or.

Elixir de Rendalim (qui vous fera gagner 6 points d'ENDURANCE par dose) : 7 Pièces d'Or.

Parmi ces potions vous pouvez acheter celles de votre choix. Le prix indiqué est celui d'une dose et ces potions devront être inscrites sur votre *Feuille d'Aventure* dans la case Sac à Dos. L'herboriste vous mène ensuite jusqu'à une porte latérale et elle vous dit : « Je sais combien vous êtes désespéré, Homme du Nord, et j'espère de tout mon cœur que vous saurez trouver le remède qui vous guérira. » Alors que vous vous apprêtez à partir, elle vous donne un dernier conseil : « Il est possible de soudoyer les Gardes qui surveillent la porte nord du Grand Palais. » Après l'avoir remerciée, vous vous engagez dans l'allée qui longe son magasin et vous vous éloignez. Rendez-vous au [160](#).

## 28

Votre plan réussit : la flèche fend l'air et atteint son but. Le bruit du verre brisé résonne à travers la place et attire l'attention de tout le monde sur le magasin. Rendez-vous au [153](#).

## 29

Après avoir fait un gros nœud au bout de la corde, vous enroulez celle-ci autour de votre bras, puis vous lancez l'extrémité nouée en direction de votre cible. Vous échouez par trois fois. La quatrième tentative réussit : le nœud se coince entre la barre et le mur et vous permet de vous hisser hors de l'eau, puis de vous

balancer à travers la voûte pour vous retrouver sans problème dans le tunnel opposé. Cependant, cette manœuvre vous fait perdre votre corde, car celle-ci est restée coincée par la barre de métal et vous n'avez aucun moyen de la décrocher. N'oubliez pas de rayer cet objet sur votre *Feuille d'Aventure*). Le souterrain qui s'ouvre devant vous part en serpentant comme un gigantesque reptile, et l'air vicié qui flotte autour de vous est chaud et humide. A présent, bien qu'il semble que vous ayez semé vos poursuivants, il va falloir vous échapper du Baga-Darooz. Rendez-vous au [55](#).

### 30

Vous passez sous plusieurs arcades dont les voûtes élevées dominant la muraille est de la ville, puis vous continuez à avancer sans incident. Soudain des bruits de voix vous parviennent. Les exclamations de Gardes affamés, ainsi que le tintement caractéristique d'assiettes et de verres qu'on entrechoque vous informent qu'il y a dans les parages une cantine pleine de soldats. Alors que vous réfléchissez à ce que vous allez faire, une patrouille de Gardes apparaît brusquement derrière vous, au fond du couloir. D'un bond, vous sautez sur le rebord d'une fenêtre et vous vous aplatissez dans l'encadrement. Néanmoins, vous savez que cette cachette est précaire et que les Gardes ne manqueront sûrement pas de vous repérer en arrivant à votre hauteur. Si vous désirez vous réfugier à l'extérieur, sur l'étroite corniche qui longe le mur du Palais, rendez-vous au [152](#). Si vous préférez attaquer les Gardes au moment où ils passeront devant vous, rendez-vous au [124](#). Si vous possédez le titre de Gardien Kaï, ou un titre supérieur, rendez-vous au [62](#).

### 31

Alors que vous commencez à grimper, deux guerriers Sharnazims surgissent soudain du tunnel infesté d'insectes. Les deux hommes se jettent sur vous, les bras en avant et les mains prêtes à vous saisir les chevilles pour vous tirer au bas de l'échelle. Vous réussissez à les repousser et vous donnez un

violent coup de pied en plein visage à l'un des deux Sharnazims. Celui-ci porte les mains à sa gorge endolorie et tombe à la renverse dans l'eau boueuse en poussant un cri étranglé. Vous parvenez à atteindre la trappe, mais entre-temps, le second Sharnazim a tiré son cimenterre et il commence à monter à l'échelle. Apparemment, ne se soucie plus de vous capturer vivant ! Vous soulevez avec l'épaule la lourde dalle couverte de toiles d'araignées et vous réussissez à vous hisser dehors, vous retrouvant soudain dans une rue bruyante où de nombreux chalands déambulent devant les étalages d'un marché. La bouche d'égout d'où vous sortez se trouve tout près d'une table en osier où sont empilées de nombreuses torches. Si vous possédez une Pierre de Feu de Kalte, ou bien un Briquet, rendez-vous au [143](#). Si vous n'avez ni l'un ni l'autre de ces objets, rendez-vous au [183](#).

## 32

Après avoir mis le capuchon de votre manteau, vous vous élancez vers les portes grandes ouvertes et vous pénétrez dans une immense salle plongée dans la pénombre. A l'intérieur, de nombreuses personnes sont agenouillées devant une chaire où un prêtre, vêtu d'une chasuble noir et or, lit à voix haute les textes d'un livre incrusté de pierreries. Derrière lui, le portrait du défunt Zakan, immortalisé sur une tapisserie suspendue au plafond par de longues cordelettes de soie, domine l'assemblée en deuil. Abîmées dans leurs prières, les personnes de l'assistance ne vous voient pas entrer. Bientôt la cérémonie prend fin et vous pouvez passer au nez et à la barbe des hommes de Maouk, perdu au milieu du cortège funèbre qui part en cheminant à travers les rues de la ville. Rendez-vous au [169](#).



### 33

En balayant de la main l'épaisse couche de poussière qui recouvre le sol, vous découvrez un gros anneau de métal qui semble scellé dans une vieille trappe. Le métal est usé par la rouille, mais vous réussissez cependant à soulever la trappe. Celle-ci s'ouvre sur un puits profond d'où s'échappent les relents nauséabonds des égouts. Les Sharnazims sont maintenant en train de monter les marches en pierre, et leurs pas lourds font écho aux battements précipités de votre cœur. Si vous voulez sauter dans le puits, rendez-vous au [94](#). Si vous préférez vous redresser pour affronter les Sharnazims, rendez-vous au [185](#).

### 34

En dépit de tous vos efforts, l'image mentale du mécanisme ne se forme pas. La fatigue psychique due à cet effort de concentration vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Si vous voulez tenter de fracturer la porte, rendez-vous au [127](#). Si vous préférez vous éloigner et vous diriger à présent vers l'autre passage menant à l'escalier, rendez-vous au [93](#).

### 35

Le grand serpent à l'agonie se tord et se convulsé en tous sens. L'odeur fétide du sang noir et épais qui s'écoule de ses plaies vous soulève le cœur et c'est en serrant les dents et en retenant votre souffle que vous soulevez le cadavre du Yas pour regarder dans le coffre. Celui-ci renferme six masses d'armes finement ouvragées et incrustées de rubis, d'émeraudes et de perles. Dans les Contrées du Nord la valeur de ces armes serait inestimable ! Au fond du coffre, vous découvrez également une petite Clé de Cuivre. Si vous souhaitez prendre une masse d'armes incrustée de pierreries, la Clé de Cuivre, ou bien ces deux objets, inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure* dans la case des Objets Spéciaux. Si vous prenez la Clé de Cuivre, vous devrez la mettre dans l'une des poches de votre tunique ; quant à la masse d'armes, vous devrez la glisser à votre ceinture. Les vapeurs acides qui se

dégagent du sang du serpent commencent à vous suffoquer. Vous montez rapidement les marches en pierre et vous quittez l'Armurerie par la porte nord. Rendez-vous au [14](#).

### 36

Les Sharnazims au visage cruel et menaçant vous encerclent et les lames aiguisées de leurs cimenterres luisent à la lumière du soleil. « Attrapez-le ! s'écrie Maouk. Mais prenez-le vivant ! » Les guerriers rengainent alors leurs armes à contrecœur avant de se ruer sur vous. Vous parvenez à en éliminer six avant de vous laisser finalement surpasser par le nombre de vos adversaires. « Vous êtes courageux, Seigneur Kai, dit Maouk d'une voix ironique, mais à partir de maintenant, il vous faudra plus que du courage pour vous sauver ! » Rendez-vous au [176](#).

### 37

Des jardins du palais, on ne peut atteindre l'Herboristerie Impériale qu'en entrant dans le Visu-Diar. Les cuisines font partie des bâtiments réservés aux esclaves et ces lieux sont sous la surveillance constante de contremaîtres cruels et violents. Vous attendez que les allées et les pelouses soient désertes avant de vous élancer vers la porte du Visu-Diar. Rendez-vous au [149](#).

### 38

Vous avez à moitié contourné la petite tour lorsqu'une pierre de la corniche commence à s'effriter sous vos pieds. Vous levez instinctivement les bras et vous parvenez à vous agripper au rebord en surplomb. En dessous, le vide est terrifiant, mais malgré votre effroi, vous trouvez l'énergie et la force nécessaire pour reprendre votre prise sur la corniche. Vos mains sont en sang, mais vous avez la vie sauve ! Épuisé par cet effort, vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous maintenant au [87](#).



### 39

L'homme est étendu à terre. Il sait que d'autres Gardes ne tarderont pas à arriver et, à la première occasion, il tentera de se dégager pour donner l'alarme. Si vous voulez continuer à l'interroger, rendez-vous au [9](#). Si vous trouvez plus prudent de vous débarrasser de lui, rendez-vous au [78](#).

### 40

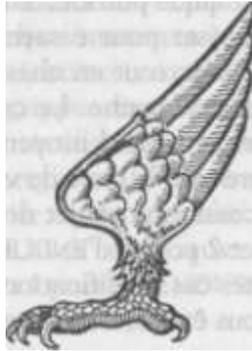
En tombant à l'eau, le Kwaraz que vous venez de tuer crée un énorme remous et vous êtes soudain submergé par une vague de liquide putride. Saisi de nausée, vous vous mettez à tousser pour essayer de maîtriser de pénibles haut-le-cœur, tout en chassant les saletés de vos yeux et de votre bouche. Le cadavre du Kwaraz obstrue le tunnel et le seul moyen de passer est de l'enjamber. Encore sous le choc de vos émotions, vous perdez à cette occasion un objet de votre Sac à Dos, vos Pièces d'Or et 2 points d'ENDURANCE. N'oubliez pas de noter toutes ces modifications sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous à présent au [17](#).

### 41

Vous prenez une gorgée d'huile, mais vous n'arrivez pas à l'avaler car elle est absolument infecte. Vous la recrachez et buvez un bon demi-litre d'eau pour vous débarrasser du goût immonde. Si vous souhaitez maintenant vous frictionner la peau avec l'huile, rendez-vous au [103](#). Si vous préférez ne plus vous occuper de cette huile, rendez-vous au [71](#).

## 42

Votre maîtrise de la Discipline Kai de l'Orientation vous indique que l'allée est une impasse. Si vous cherchez à quitter la place par là, vous êtes sûr de vous faire prendre ! Il ne vous reste plus que deux possibilités : la haute porte hérissée de clous, sur votre gauche, ou bien la rue pavée qui se trouve juste devant vous. Si vous voulez passer par la porte, rendez-vous au [75](#). Si vous préférez prendre la rue pavée, rendez-vous au [169](#).



## 43

Vous atteignez une petite pièce construite au-dessus du tunnel. Dans cet endroit au moins, l'air est sec, bien que les vapeurs fétides de l'égout parviennent encore jusqu'à vos narines. Vous vous éloignez rapidement par un étroit passage qui tourne une première fois vers l'ouest, puis vers le sud. Mais vous sentez votre cœur défaillir en constatant, malgré l'obscurité, que vous êtes dans une impasse. Si vous voulez examiner plus attentivement les lieux pour tenter de découvrir une issue dérobée, rendez-vous au [33](#). Si vous préférez vous préparer à combattre, rendez-vous au [185](#).

## 44

Vous entrez rapidement par la porte ouest et vous vous engagez dans un couloir agréablement frais. Au dos de la porte, une grosse barre de fer attire votre attention. Vous la tirez afin de retarder d'éventuels poursuivants. Au bout du couloir se trouve une salle d'armes. Des râteliers garnis de lances et d'épées

s'étendent sur tous les murs et un établi massif se dresse au centre de la pièce. Vous vous trouvez dans l'Armurerie du Palais ! Parmi les nombreux outils qui encombrent l'établi, il y a un grand livre relié en cuir noir. Si vous voulez feuilleter ce livre, rendez-vous au [83](#). Si vous préférez vous mettre à la recherche de l'équipement que l'on vous a confisqué, sans vous occuper de ce livre, rendez-vous au [181](#).

## 45

Vous concentrez toute votre Puissance Psychique sur la main du Garde. Celui-ci pousse un hurlement tout en desserrant les doigts. Son poignard tombe à terre et le voilà désarmé. Qu'allez-vous faire ? Si vous voulez éliminer le Garde, rendez-vous au [78](#). Si vous préférez le maîtriser et le capturer vivant, rendez-vous au [199](#).

## 46

Tandis que votre adversaire s'effondre au sol, l'autre Garde se précipite sur vous avec son trident. Vous ne pouvez éviter le combat, que vous devrez mener jusqu'à ce que mort s'ensuive.

DEUXIÈME GARDE DU VESTIBULE HABILITÉ: 14  
ENDURANCE: 24 Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [3](#).

## 47

Vous avez le funeste pressentiment que le nord du tunnel sert de repaire à d'autres Kwaraz. Ce serait un suicide de continuer dans cette direction ; aussi devez-vous choisir l'un des deux autres chemins. Si vous voulez continuer par le tunnel ouest, rendez-vous au [73](#). Si vous préférez prendre le tunnel qui se dirige vers le sud, rendez-vous au [128](#).

## 48

Vous vous concentrez sur la serrure et vous mobilisez toute votre maîtrise Kaï pour l'ouvrir. La sueur commence à perler à votre front. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous avez le titre de Gardien Kaï, ou un titre supérieur, ajoutez 3 points au chiffre que vous avez tiré. Si le total obtenu est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [34](#). Si le total obtenu est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [80](#).

## 49

La muraille d'enceinte du Grand Palais est bien trop haute à escalader et, quand bien même vous auriez une corde assez longue, le vert éclatant de votre manteau Kaï se détachant sur le mur de marbre blanchi par le soleil, se verrait à des kilomètres à la ronde. Vous vous aplatissez dans l'encoignure sombre d'une porte pour réfléchir au plan que vous devez adopter. A la porte nord, il y a un va-et-vient incessant de cavaliers et de messagers. Avant d'entrer, les messagers qui arrivent tendent un rouleau de parchemin aux deux Gardes en faction. Peu à peu, l'ébauche d'un plan audacieux se dessine dans votre esprit : si vous réussissez à neutraliser un de ces messagers avant qu'il n'atteigne la porte du Palais, vous pourriez revêtir ses habits, puis prendre sa place en utilisant son parchemin pour entrer. La plupart des cavaliers se rendent du port au Grand Palais et, bien que ce trajet soit très emprunté, vous découvrez un lieu idéal pour vous embusquer. A un certain endroit, une passerelle de bois et de métal enjambe la grande avenue. Dissimulé sous l'arche, vous attendez le moment propice pour surprendre votre victime. L'occasion ne se fait pas attendre : un cavalier, tout de noir vêtu, apparaît au bout de l'avenue en éperonnant sa monture. Vous vous préparez à bondir sur lui lorsqu'il passera sous le pont. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Chasse, ajoutez 1 point au chiffre que vous avez tiré. Si vous avez le titre de Savant Kaï, ou un titre supérieur, ajoutez 3 points au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat obtenu est compris entre

0 et 5, rendez-vous au [106](#). Si le résultat obtenu est compris entre 6 et 13, rendez-vous au [189](#).

## 50

Les fines semelles de vos bottes en cuir glissent sur le bois humide ; vous dérapez et vous tombez à l'eau la tête la première. Malheureusement, vous heurtez dans votre chute la rangée d'avirons qui bordent les flancs de la galère et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Les Sharnazims vous repêchent et vous traînent par le col de votre manteau sur les pavés du quai, puis ils vous jettent aux pieds de Maouk. Celui-ci vous regarde d'un air narquois et vous dit : « Vous êtes courageux. Seigneur Kaï, mais désormais, il va vous falloir plus que du courage pour vous en tirer ! » Rendez-vous au [176](#).

## 51

Une échelle glissante descend le long d'un puits sombre et nauséabond. Prenant une profonde inspiration, vous commencez à descendre après avoir refermé la trappe derrière vous. Une fois arrivé au fond du puits, vos craintes sont confirmées: vous vous trouvez à présent dans le Baga-Darooz, le principal égout de Barrakeesh. Vous vous souvenez alors d'un membre de l'équipage que l'on avait surnommé le putois, à cause de l'odeur épouvantable qu'il dégageait.

Cet homme avait été condamné à passer un an dans le Baga-Darooz pour un crime qu'il n'avait pas commis et il en était ressorti tellement imprégné par la puanteur de l'égout qu'il n'avait jamais pu s'en débarrasser ! Scrutant les ténèbres des tunnels lugubres qui s'ouvrent devant vous, vous vous demandez comment cet homme avait été capable de survivre dans ce cloaque humide et malsain. Soudain, vous êtes dérangé dans vos pensées par une série de craquements : les Sharnazims sont en train de forcer la trappe. Des éclats de bois tombent en pluie sur vous, libérant la lourde grille de fer qui vous heurte violemment l'épaule en s'effondrant. Vous réprimez à grand-peine un

hurlement de douleur et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Cette partie du Baga-Darooz est un carrefour d'où partent trois tunnels. Vous devez rapidement choisir la direction que vous allez prendre, car les hommes de Maouk sont déjà en train de descendre l'échelle. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de l'Orientation, rendez-vous au [173](#). Si vous voulez prendre le tunnel de gauche, rendez-vous au [96](#). Si vous souhaitez plutôt prendre celui de droite, rendez-vous au [145](#). Si, enfin, vous préférez passer par le tunnel qui se trouve juste en face de vous, rendez-vous au [13](#).

## 52

Du bout de votre botte, vous retournez le corps de votre adversaire et vous commencez à le fouiller. Vous trouvez sur lui les objets suivants: 4 Pièces d'Or, les Clés du Geôlier (Objet Spécial), un Poignard et une Epée. Si vous souhaitez conserver un ou plusieurs de ces objets, n'omettez pas de les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*. (Attachez les Clés du Geôlier à votre ceinture si vous désirez les prendre.) Rendez-vous maintenant au [140](#).

## 53

Vous reconnaissez le Signe du Poisson, symbole de l'ordre religieux des Moines Rédempteurs. Ces derniers ont fait vœu de silence et ils consacrent leur vie à la prière et aux pèlerinages. Ils sont, de plus, experts dans l'art de la guérison. Si vous souhaitez entrer dans le Monastère, rendez-vous au [157](#). Si vous préférez pénétrer dans la taverne, rendez-vous au [188](#).

## 54

Vous vous éloignez rapidement des Thermes et vous pénétrez dans le Saddi-tas-Ouda : la Place des Morts, entièrement pavée de grandes dalles noires. Au centre de chaque dalle est fixée une longue pique en fer et, du haut des marches des Thermes, la place donne l'illusion d'un gigantesque porc-épic. Mais lorsque vous vous rapprochez, vous constatez que le Saddi-tas-Ouda est



54. Sur les piques sont empalées des têtes.

en fait un bien plus sinistre lieu. Empalé sur chaque pointe se trouve un crâne humain : c'est tout ce qui reste des pirates, des assassins, des renégats et des voleurs qui ont été condamnés à mort. Cette macabre exposition sert d'avertissement à tous ceux qui seraient tentés de défier la loi du Zakhan. En traversant la place, vous heurtez soudain l'une des piques. Votre manche droite est maculée de sang frais qui laisse sur le tissu de votre tunique une tache sombre et rougeâtre.

Tout en maudissant le sort qui a provoqué cet incident, vous levez les yeux et vous restez médusé par le spectacle qui s'offre à vous : sur les piques qui se dressent autour de vous sont empalées la tête de l'envoyé de Vassagonie et celle de tous les membres de l'équipage de la galère sur laquelle vous avez voyagé. Sur leur front, on a badigeonné le mot TRAÎTRE. La peur monte en vous et, tournant les talons pour ne plus voir ces horribles faciès aux yeux morts, vous vous élancez en courant à travers les rues animées du Mikarum, le quartier où sont réunis tous les marchands d'herbes et d'épices de la ville. Au bout d'une ruelle serpentante, vous atteignez un carrefour sur lequel donne une échoppe portant comme enseigne : BIR DAR MASOUN - HERBORISTE PATENTÉE. Si vous devez vous procurer l'herbe d'Oede, rendez-vous au [68](#). Si vous n'avez pas besoin de cette herbe, mais si vous désirez quand même entrer dans le magasin, rendez-vous au [154](#). Enfin, si vous préférez continuer votre chemin par une autre allée, qui mène droit au Grand Palais, rendez-vous au [179](#).



## 55

La température augmente régulièrement et vous êtes en nage. Devant vous se trouve une pièce emplie d'une vapeur épaisse qui s'élève du sol en ébullition. Au moment où vous vous apprêtez à entrer dans cette pièce, vous prenez conscience du danger qui vous guette : le trottoir en pierre s'interrompt brusquement après quelques mètres. En contrebas, vous découvrez ce qui vous semble tout d'abord être la surface d'un énorme chaudron bouillonnant. En réalité, il s'agit d'un tar-sorkh : un geyser de boue ! Ce genre de phénomène est assez courant en Vassagonie. Le sol de ce pays désertique est instable et des secousses sismiques l'ébranlent fréquemment, mais elles sont légères et n'entraînent jamais de graves conséquences. Les Vassagoniens appellent ces tremblements de terre Tasa-Dophiem, le Combat des Dieux. Par ailleurs, ces geysers de boue ont fini par être utilisés pour fournir une chaleur constante dans les maisons construites au-dessus d'eux. La vapeur s'élevant d'un tar-shorkh est canalisée dans de grosses cheminées circulaires qui, à leur tour, dispensent la chaleur à travers les habitations grâce à un réseau de conduits. Pour vous, la seule façon de sortir est de grimper le long d'un de ces conduits de cheminée. Bien qu'il n'y ait pas d'échelle, les aspérités du mur de pierre offrent de nombreuses prises. Si vous voulez sortir de la pièce où vous vous trouvez en montant par le conduit qui se trouve à votre gauche, rendez-vous au [162](#). Si vous préférez emprunter le conduit de droite, rendez-vous au [23](#).

## 56

En fouillant dans les paniers qui jonchent le sol de la petite embarcation, vous trouvez une mallette en cuir finement ouvragée. Après en avoir soulevé le fermoir de cuivre, vous découvrez que cette mallette contient un Jakan, c'est-à-dire un arc utilisé par les pêcheurs de la côte vassagonienne. Vous êtes ravi de votre trouvaille, mais vous déchantez soudain en constatant qu'il n'y a malheureusement qu'une seule flèche dans l'étui. Sur le port, à côté de l'attelage de Maouk, vous remarquez

qu'il y a un petit magasin aux murs passés à la chaux, où sont alignées, sur le balcon du premier étage, de grosses bonbonnes de verre. Vous tendez lentement la corde de l'arc et vous visez soigneusement l'une de ces bonbonnes, mais il vous sera difficile d'atteindre votre cible et vous n'avez de plus qu'une seule et unique chance de réussir. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous possédez la Discipline Kaï de la Maîtrise des Armes (quelle que soit l'arme), ajoutez 2 points au chiffre que vous venez de tirer. Si le total obtenu est compris entre 0 et 3, rendez-vous au [7](#). Si ce total est compris entre 4 et 11, rendez-vous au [28](#).

## 57

La porte n'est pas fermée à clé et vous avez soudain l'intuition qu'un danger imminent vous menace. En effet, si cette pièce se trouve être l'Herboristerie Impériale où l'on garde précieusement, tel un trésor, l'herbe d'Oede, alors pourquoi la porte n'en est-elle pas verrouillée et sévèrement gardée ? Frémissant d'anxiété, vous vous glissez prudemment à l'intérieur. Il s'agit effectivement de l'Herboristerie, et vous regardez avec fascination les différents liquides colorés qui bouillonnent à travers l'enchevêtrement des tubes de cornues en verre et qui soufflent, de temps à autre, des jets de vapeurs bleuâtres. Des centaines de jarres renfermant toutes sortes d'herbes et d'épices sont alignées le long des murs et dix grands plateaux en cuivre, contenant une poudre aux couleurs irisées, pendent du plafond noirci par la suie. Vous commencez à inspecter le contenu des jarres et vous découvrez soudain la raison pour laquelle la porte n'était pas fermée à clé : le gardien des lieux - une créature féline aux yeux cruels - s'avance en rampant lentement vers vous et pousse un grognement féroce avant de passer à l'attaque.

**ELIX HABILITÉ: 17 ENDURANCE: 32**

Si vous avez déjà eu l'occasion de vous battre contre un Elix, ajoutez 2 points à votre total d'ENDURANCE pour toute la durée

de ce combat. Vous ne pouvez pas fuir et vous devrez mener le combat jusqu'à ce que mort s'ensuive. Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au [2](#).

## 58

Vous longez un étroit passage de pierre rose pâle qui se termine par un vestibule désert. Sur le mur exposé au nord, il y a une grande porte en bois couverte de plaques de bronze gravées et de gros clous du même métal. A mi-hauteur se trouve une étrange serrure encerclée par un long scorpion finement sculpté. En l'examinant plus attentivement, vous parvenez à déchiffrer une série de nombres vassagoniens allant de 1 à 200. Vous reconnaissez immédiatement la nature de ces inscriptions : c'est une serrure de haute sécurité, à combinaison cloéasienne. Si vous connaissez le nombre qui déclenche l'ouverture de la porte, rendez-vous au paragraphe portant ce nombre comme numéro. Si vous ignorez le nombre qui commande l'ouverture de la porte, rendez-vous au [156](#).

## 59

Vous faites un bond en avant et votre poing atteint le Garde en pleine figure. Il s'effondre sur le sol en gémissant et en portant la main à son nez en sang. Son épée tombe juste à vos pieds. Si vous désirez la ramasser, rendez-vous au [4](#). Si vous préférez vous battre à mains nues avec le deuxième Garde, sans utiliser l'épée, rendez-vous au [91](#).

## 60

Vous bondissez sur le premier guerrier en feignant de le frapper par la gauche. Ceci vous permet d'anticiper sa réaction et de le prendre à contre-pied. Plié en deux par la douleur, votre adversaire titube et tombe à la renverse dans le cloaque. Ses compagnons semblent hésiter et reculent d'un pas. Soudain, une voix tonitruante emplit le souterrain : « Laissez-le-moi, bande d'imbéciles ! » Il s'agit de Maouk, qui sort de l'ombre en brandissant une fléchette. Il pousse un juron entre ses dents,

puis il vous lance son projectile en pleine poitrine. Rendez-vous au [25](#).

## 61

Soudain, la porte s'ouvre à la volée et les Sharnazims font irruption dans la pièce. Vous vous élancez vers la fenêtre, mais quelqu'un vous saisit par-derrière et vous jette à terre. Vous vous débattez comme un forcené, mais vous finissez par être maîtrisé, écrasé par le nombre de vos adversaires. Tandis que l'on vous traîne dans la cour, vous reconnaissez, l'espace d'une seconde, l'homme qui vous avait ouvert la porte. Celui-ci sourit d'un air moqueur en glissant une bourse pleine d'argent dans sa poche... Rendez-vous au [176](#).

## 62

Votre intuition et votre expérience vous avertissent qu'il serait follement imprudent d'attaquer les Gardes à proximité de la cantine, car les bruits de bataille alerteraient immédiatement les nombreux soldats qui s'y trouvent. Il ne vous reste plus qu'une chose à faire : vous dissimuler sur la corniche extérieure qui longe le mur du Palais. Rendez-vous au [152](#).

## 63

Vous découpez de longues lanières dans votre manteau Kaï et vous vous efforcez de panser au mieux votre plaie. Vous réussissez à arrêter l'hémorragie, mais vous avez perdu une grande quantité de sang et vous craignez, de plus, que la blessure s'infecte. Désormais, vous perdrez 2 points d'ENDURANCE par paragraphe jusqu'à ce que vous trouviez et buviez une dose de Potion de Laumspur. Si votre total d'ENDURANCE tombe à zéro avant que vous n'ayez pu vous procurer cette potion, vous mourrez d'un empoisonnement du sang. A présent, si vous désirez fouiller le cadavre des Gardes que vous avez tués, rendez-vous au [102](#). Si vous préférez vous enfuir par le couloir, sans vous soucier de vos victimes, rendez-vous au [150](#).



**64.** Sur le trottoir apparaît l'énorme masse d'un Kwaraz.

## 64

Vous avez à peine fait quelques pas le long du trottoir lorsque vous entendez un grognement rauque et inhumain. Puis le son se transforme soudain en un épouvantable crissement suraigu tandis qu'apparaît l'énorme masse d'un Kwaraz. Celui-ci fond sur vous avant même que vous ne puissiez prendre la fuite.

**KWARAZ HABILETÉ: 20 ENDURANCE: 30**

Ce reptile géant est très sensible au pouvoir psychique. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Puissance Psychique, ajoutez 4 points (au lieu des 2 points habituels) à votre total d'HABILETÉ pour toute la durée de l'affrontement. Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [177](#).

## 65

L'un des Gardes s'écroule, frappé à mort par le coup que vous lui avez asséné sur la nuque du tranchant de la main, mais en vous retournant, vous voyez soudain que l'autre Garde a repris connaissance et rampe péniblement sur le sol pour tenter de récupérer son épée. Si vous désirez achever ce Garde immédiatement, rendez-vous au [78](#). Si vous préférez le maîtriser et le capturer vivant, rendez-vous au [199](#).

## 66

Une sentinelle d'aspect cruel, armée d'un long fouet, monte la garde devant le grand porche des cuisines. Le Garde passe son temps à malmener les esclaves qui vont et viennent autour de lui, les frappant de son fouet tout en les houspillant méchamment. Vous jugez qu'il serait bien trop risqué de vous attaquer à lui et vous dirigez maintenant votre attention sur les fenêtres des cuisines. Le Garde est à présent en train de battre un malheureux esclave qui vient de renverser un panier de fruits, et il vous est donc possible de traverser les jardins en courant sans vous faire remarquer et de vous glisser dans l'encadrement d'une haute fenêtre en ogive qui donne sur les cuisines. Là, à votre grande

consternation, vous observez qu'il y a deux Gardes assis à l'intérieur, juste au-dessous du rebord de la fenêtre où vous vous trouvez. Il suffit qu'ils tournent la tête pour vous apercevoir... Si vous désirez sauter dans les jardins en contrebas et tenter de pénétrer dans le Palais en passant par la chambre des Trophées du Zakhan, rendez-vous au [149](#). Si vous préférez attaquer les deux Gardes par surprise, avant qu'ils ne vous repèrent, rendez-vous au [124](#).

## 67

Vous percevez un faible dé clic suivi d'un léger tremblement lorsque la porte s'ouvre en tournant lentement sur ses gonds. Vous vous engagez rapidement dans l'ouverture, et la porte se referme aussitôt sur vous, aussi doucement qu'elle s'était ouverte. D'instinct, vous réalisez que vous êtes à présent dans la partie supérieure du Palais, où sont installés les luxueux appartements privés du Zakhan. Le sol de la pièce que vous traversez est incrusté de fines plaques d'opale et de platine étincelantes. Vous passez devant une précieuse collection de statues en or massif, et la porte en améthyste qui se trouve en face de vous semble ordinaire à côté des merveilles éblouissantes de ce monde secret. Cette porte s'ouvre sur un autre endroit, tout aussi fascinant que le précédent: l'Arboretum. Il s'agit d'un espace parfaitement circulaire dont la voûte, semblable à celle d'une cathédrale, paraît tapissée de velours vert. De la terre sombre qui recouvre le sol s'élèvent des arbres de toutes couleurs, de toutes tailles et de formes variées. Cette voûte végétale est tout entière emplie de chants d'oiseaux. Les serres du Zakhan renferment un spécimen de chaque arbre poussant dans le Magnamund, ainsi que certaines espèces totalement disparues à l'heure actuelle. Tandis que vous longez le balcon en fer forgé qui fait le tour de l'Arboretum, vous reconnaissez soudain, dans la végétation, le feuillage d'un chêne du Sommerlund et une vague de nostalgie vous serre le cœur. Mais, loin de vous décourager, cette découverte décuple votre désir de quitter au plus vite ce pays hostile et blanchi par le soleil. A l'une des ouvertures donnant accès à l'Arboretum, vous découvrez un

Bâton appuyé contre le mur. (Si vous souhaitez prendre cet objet, n'oubliez pas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous quittez l'Arboretum et votre impatience croît tandis que vous traversez un véritable dédale de couloirs froids et de vestibules déserts. Vous parvenez ensuite à un palier, d'où une large cage d'escalier descend vers une pièce occupant presque toute la partie inférieure du Palais. Dissimulé en haut des marches dans l'ombre d'un gros pilier, vous découvrez, avec une indicible horreur, un spectacle qui vous glace le sang ! Rendez-vous au [200](#).



## 68

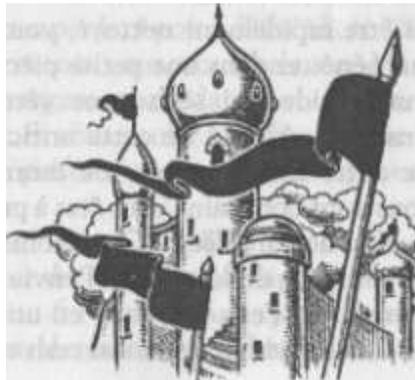
Vous écartez le rideau de perles qui voile la porte et vous pénétrez dans une pièce agréable et fraîche. Votre bras inerte, qui pend mollement le long de votre corps, a pris une teinte violacée. La peur vous étreint à nouveau: il faut absolument que vous trouviez l'herbe d'Oede qui pourra vous guérir, sans quoi vous perdrez votre bras... et sans doute la vie également. Dans la pénombre du magasin surgit soudain une femme derrière le comptoir. Elle a des yeux verts perçants et sa chevelure flamboyante est relevée en un haut chignon retenu par des épingles de jade. « Soyez le bienvenu, Homme du Nord, dit-elle d'une voix douce et claire. En quoi puis-je vous être utile ? » Vous hésitez un instant avant de lui répondre, puis vous murmurez : « Oede... » La femme plisse alors les yeux en examinant votre bras blessé et reprend : « Je ne peux malheureusement pas vous aider, car l'Oede est devenue une denrée très rare et très précieuse. Il me faudrait vendre mon

magasin ainsi que tous mes autres biens pour m'en procurer un tout petit sac ! A Barrakeesh, il n'existe qu'un seul homme assez riche pour posséder cette herbe : le Zakhan. » A ces mots, la sueur commence à perler à votre front tandis qu'elle continue : « Le peu d'herbe d'Oede qui soit disponible actuellement se trouve sévèrement gardé sous clé au Grand Palais. » Vous demandez à la femme s'il existe une autre herbe capable de guérir votre bras, mais elle secoue la tête en signe de dénégation et vous répond : « Seule l'herbe d'Oede peut neutraliser la Paralysie des Membres, et vous n'en trouverez qu'à l'Herboristerie Impériale ». Puis elle se penche sous le comptoir et vous présente trois flacons de verre contenant chacun un liquide coloré. « Ceci ne vous guérira pas, dit-elle, mais atténuera la douleur des derniers instants... » Si vous désirez examiner ces potions, rendez-vous au [27](#). Si vous préférez sortir du magasin sans vous soucier des flacons et reprendre votre chemin le long de l'allée, rendez-vous au [160](#).

## 69

Vous reprenez lentement connaissance, le corps meurtri par de multiples contusions et les muscles engourdis par de douloureuses courbatures. Vous ouvrez péniblement les yeux et vous découvrez avec horreur l'endroit où vous vous trouvez ! Vous gisez à même le sol dur et froid d'une cellule de prison ! La pièce est nue, excepté une paille crasseuse située sous une étroite fenêtre à barreaux. Des cafards, dont certains atteignent la taille d'une souris, grouillent le long d'un caniveau nauséabond qui coule sous une grille encastrée dans le sol. On ne vous a pas lié les mains et vous pouvez par conséquent vous redresser pour vous adosser contre la porte de la cellule. Seul un léger courant d'air venant du couloir de la prison vient renouveler l'air moite et malsain que vous respirez. Soudain, vous percevez des bruits de pas se rapprochant peu à peu, puis un tintement de clés et enfin le grincement d'une porte tournant sur ses gonds. La porte se referme avec un bruit sourd et vous entendez à nouveau des pas : quelqu'un s'arrête devant la porte de votre cellule et s'exclame d'une voix forte : « Alors, Sefrou, on dort pendant le service ? Un jour, tu te retrouveras de l'autre côté de cette porte, si le

Capitaine te surprend ! » Vous entendez une chaise racler le sol et une voix indignée s'écrier : « Maudit sois-tu Hadj ! Le Zakhan ne veut pas qu'on conduise l'Homme du Nord à la grande salle avant le crépuscule ; j'aurais pu dormir encore deux heures ! » « Tais-toi, Sefrou ! grogne la première voix, et écoute-moi bien : plusieurs objets intéressants ont été trouvés sur l'Homme du Nord. Il y en a sans doute pour cher, d'après ce que je sais. Ce serait dommage de les laisser perdre, pas vrai ?... ! » Les geôliers partent tous deux d'un rire complice et se mettent à imaginer la belle vie qu'ils pourront mener en ville après qu'ils auront vendu votre équipement. « Je vais aller jeter un coup d'œil sur notre pensionnaire, dit l'un des hommes. J'espère qu'il apprécie notre hospitalité ! » Le volet du judas s'ouvre au-dessus de vous et vous entendez l'homme pousser un cri de surprise : « Il n'est plus là ! Il s'est enfui ! Par le Majhan, nos têtes vont y passer ! » Soudain, vous réalisez qu'on ne peut pas vous voir de l'extérieur, puisque vous êtes collé à la porte. « Laisse-moi voir », souffle le second Garde, impatient de s'en assurer par lui-même. Soudain, la clé tourne dans la serrure. Voilà peut-être votre seule chance de vous échapper. Si vous désirez attaquer les Gardes dès que la porte s'ouvrira, rendez-vous au [138](#). Si vous préférez vous éloigner de la porte et attendre, debout, au centre de la cellule, rendez-vous au [85](#).



Vous poursuivez rapidement votre chemin et vous avez parcouru environ un 1,5 km lorsque vous atteignez une énorme herse en fer qui bloque complètement le tunnel. La carcasse décomposée d'un Léopard Géant est écrasée contre la grille. Le cadavre a été dévoré et il ne reste plus sur les os mis à vif que quelques lambeaux de chair pourrie. Les barreaux de la herse sont solides et bien scellés, et il vous est par conséquent impossible de continuer dans cette direction. Près de la dépouille du Léopard, vous constatez qu'une étroite plateforme en pierre dépasse légèrement du mur et mène à un petit passage voûté et sombre au bout duquel se trouve un escalier montant vers la surface. Soudain, la voix forte de Maouk retentit dans le tunnel. Il exhorte ses Sharnazims à presser le pas dans votre direction. Si vous désirez monter l'escalier, rendez-vous au [43](#). Si vous préférez attendre sur place pour affronter vos poursuivants, rendez-vous au [60](#).

Après vous être rapidement nettoyé, vous sortez du bain et vous pénétrez dans une petite pièce où règne une chaleur torride qui sèche vos vêtements en quelques instants. A côté de cette antichambre se trouve une autre salle, remplie de monde, où les conversations vont bon train. Vous êtes à présent dans les Bains Publics de Barrakeesh. Cet établissement fait la fierté des citoyens de la ville et l'envie des autres cités du désert où l'eau est rare et utilisée avec parcimonie. Les habitants de Barrakeesh ont fait des Bains Publics une sorte de forum où l'on se rassemble pour discuter avec des amis. D'après ce que vous saisissez des propos échangés, le Zakhan est le sujet principal des conversations... et l'on ne dit pas grand bien de lui ! Après vous être enveloppé dans une grande Serviette, vous vous frayez un chemin parmi la foule et vous vous dirigez vers la principale porte de sortie. Si vous désirez garder la Serviette une fois dehors, elle équivaldra à deux objets de votre Sac à Dos en raison de son encombrement. N'oubliez pas de noter cette

modification sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous maintenant au [54](#).

## 72

« Allez-vous-en ! crie la tenancière grassouillette de la taverne. Ici, nous n'aimons pas les gens qui manquent de respect à notre défunt Zakhan. » Deux hommes solidement charpentés, portant chacun un brassard de crêpe noir, vous poussent brutalement vers la porte et vous tombez en glissant sur les pavés sales de la rue. Vous vous éraflez la hanche et les coudes dans votre chute et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Au moment où vous vous relevez, Maouk et ses hommes surgissent soudain sur la place et vous encerclent. Si vous voulez les affronter, rendez-vous au [36](#). Si vous préférez vous rendre, rendez-vous au [176](#).

## 73

La puanteur de l'égout se dissipe peu à peu et l'eau s'éclaircit au fur et à mesure que vous avancez. Les bruits de pas des hommes de Maouk se sont évanouis au loin et vous n'entendez plus à présent que le clapotis des eaux sales. Soudain, votre pied heurte quelque chose et vous perdez l'équilibre. Vous découvrez, à demi enlisée dans le sol vaseux, une vieille armure rouillée. Rendez-vous au [94](#).

## 74

Grâce à votre maîtrise de la Discipline Kaï de l'Orientation, vous savez maintenant que la porte ouest donne sur l'Armurerie du Palais. Si vous désirez entrer par cette porte, rendez-vous au [44](#). Si vous préférez éviter l'Armurerie et quitter la pièce dans laquelle vous vous trouvez par la porte nord, rendez-vous au [167](#).

## 75

Vous actionnez la poignée, mais la porte est fermée à clé. Vous êtes sur le point de faire demi-tour et de repartir en courant, quand la porte s'ouvre soudainement. Un homme apparaît dans l'encadrement et vous chuchote : « Entrez vite, Homme du Nord, je vous cacherai. » Puis il s'efface pour vous laisser passer. Si vous voulez entrer, rendez-vous au [24](#). Si vous préférez décliner l'offre de cet homme et remonter la rue qui mène au porche, rendez-vous au [169](#). Si enfin vous voulez emprunter l'allée, rendez-vous au [117](#).

## 76

Vous composez le 76 sur le mécanisme et vous poussez de l'épaule la grande porte de bronze, vous attendant à entendre le grincement des gonds. Vous discernez en effet un léger bruit, mais ce n'est pas celui d'une porte qui s'ouvre... Vous avez choisi le mauvais numéro. Rendez-vous au [98](#).

## 77

Votre bras paralysé rend l'ascension impossible. Sans faiblir, vous essayez courageusement de vous échapper par la cheminée, mais soudain un fragment de roche se détache sous votre main et vous tombez à la renverse dans la boue en ébullition. Vous trouvez une mort atroce, mais rapide, dans le tar-sorkh de Barrakeesh.

## 78

Vous passez rapidement à l'attaque et, d'un violent coup sur la nuque, vous réduisez le Garde au silence avant qu'il ait eu le temps de donner l'alerte. Si vous voulez prendre la fuite sans vous soucier des dépouilles des Gardes que vous avez éliminés, rendez-vous au [150](#). Si vous désirez les fouiller auparavant, rendez-vous au [102](#).

## 79

Une rangée d'arbres projette une ombre épaisse qui dissimule votre approche. La herse est abaissée et seuls deux soldats montent la garde, là où il devrait y en avoir au moins une dizaine. Soudain, vous entendez un grincement métallique tandis que la herse se lève lentement. Les deux Gardes s'effacent pour laisser passer une troupe de cavaliers sortant du Palais. Les chevaux s'éloignent au galop en soulevant un épais nuage de poussière qui enveloppe les Gardes de la tête aux pieds. Ceux-ci se mettent à tousser et à éternuer, puis ils se ruent vers un abreuvoir pour apaiser leur gorge desséchée par la poussière. La herse est toujours levée et le porche n'est plus surveillé. Si vous décidez de gagner la herse en vous faufilant derrière les Gardes qui sont en train de se désaltérer, rendez-vous au [86](#). Si vous voulez les attaquer tandis qu'ils ont le dos tourné, rendez-vous au [119](#). Si vous maîtrisez les Disciplines Kaï du Camouflage et de la Chasse, rendez-vous au [170](#).

## 80

Après quelques secondes, l'image mentale de la serrure se forme peu à peu dans votre esprit et vous utilisez votre pouvoir psychique pour déclencher l'ouverture de la porte. Soudain, un déclic sonore confirme votre réussite. Rendez-vous au [136](#).

## 81

Vous reconnaissez avec horreur les symptômes de la Paralyse des Membres ! Votre blessure est déjà infectée par des myriades de microbes qui comptent parmi les plus mortels de toutes les espèces de bactéries du Baga-darooz. Aucune de vos Disciplines Kaï ne pourra vous empêcher de perdre l'usage de votre bras d'ici quelque temps. Le seul et unique remède serait d'appliquer sur votre plaie de l'herbe d'Oede avant 24 heures. Si vous ne parvenez pas à vous procurer cette herbe avant demain après-midi, la gangrène apparaîtra et vous devrez choisir entre perdre votre bras... ou votre vie. Cette effrayante perspective renforce

votre résolution de vous évader de cet horrible endroit. Car une chose est certaine : ce n'est pas dans le Baga-darooz que vous trouverez l'herbe d'Oede ! Rendez-vous maintenant au [166](#).

## 82

Vous vous battez avec courage, acharnement et habileté, mais vos adversaires vous surpassent en nombre et les guerriers vêtus de noir finissent par vous maîtriser. Ils vous ramènent aux pieds de Maouk, qui vous dit ironiquement : « Vous êtes courageux, Seigneur Kai, mais le courage ne vous suffira pas pour vous sauver désormais. » Rendez-vous au [176](#).

## 83

Il s'agit du registre de l'Armurerie, où sont minutieusement consignés tous les mouvements d'armes : le nombre de lances et d'épées destinées à la garnison de Kara-Kala, les cargaisons de minerai en provenance des Monts de Vakar, les armes devant être réparées, etc. Vous vous apprêtez à vous débarrasser du registre lorsque vous remarquez qu'un bout de parchemin plié en quatre est glissé au dos de la reliure. C'est une liste de dates et de nombres qui porte comme en-tête : « La Porte de Bronze ». Vous parcourez la liste jusqu'à ce que vous trouviez la date du jour. Le nombre inscrit en regard est 67. Notez ce chiffre dans la marge de votre *Feuille d'Aventure*, car il pourra vous être utile ultérieurement. Après avoir reposé le livre sur l'établi, vous vous mettez à chercher votre équipement. Rendez-vous au [181](#).

## 84

Vous armant de courage, vous plongez dans l'eau putride et vous commencez à nager en vous efforçant d'écarter l'écume grasse et nauséabonde qui s'infiltré dans votre bouche et votre nez. A moitié suffoqué par la puanteur, vous parvenez à traverser le canal pour vous rendre dans le tunnel d'en face et vous vous hissez péniblement sur l'étroit trottoir qui longe l'eau. Vous commencez à trembler, mais ce n'est pas à cause de cet horrible bain forcé : vous vous sentez fébrile ; votre épaule - qui avait été

blessée lorsque la trappe vous était retombée dessus - vous élançez douloureusement et votre bras ne réagit plus. Vous êtes saisi d'une indicible angoisse lorsque vous réalisez ce qui vous arrive. Rendez-vous au [81](#).

## 85

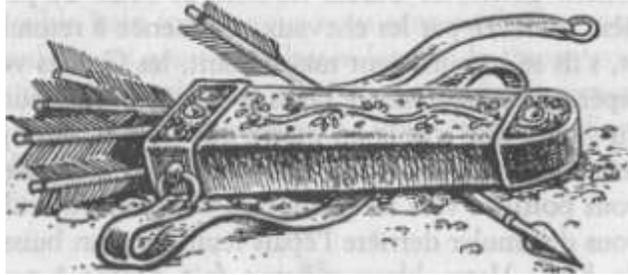
Les geôliers ouvrent brusquement la porte et font irruption dans la cellule, l'arme au poing, prêts à l'attaque. Ce sont de véritables brutes au visage cruel et couturé de cicatrices. Le premier mouvement de surprise qu'ils esquissent en vous voyant soudain apparaître se mue rapidement en fureur aveugle : ils se ruent sur vous et vous collent dos au mur. « On dirait que nous avons affaire à un petit farceur, n'est-ce pas Sefrou 1 » siffle le plus grand des Gardes. « Un illusionniste des Contrées du Nord qui a perdu son chemin, sans doute », dit le second d'une voix rauque. Les deux hommes ricanent de leurs bons mots tandis que dans leurs yeux brille une lueur malveillante. « Nous allons donner une leçon à notre ami ! » reprend le premier Garde en vous mettant sa lame sous la gorge. « Va chercher les poucettes ! » Si vous désirez attaquer le Garde qui vous tient sous la menace de son épée, rendez-vous au [59](#). Si vous préférez vous abstenir, rendez-vous au [163](#).

## 86

Vous vous élançez sous le porche tout en surveillant attentivement les Gardes en train de boire. La poussière soulevée par les chevaux commence à retomber et, s'ils se retournaient maintenant, les Gardes vous repéreraient assurément. Dans votre hâte, vous heurtez du genou une statue en pierre que vous n'aviez pas remarquée. Réprimant à grand-peine un cri de douleur, vous boitillez vers les jardins du Palais et vous allez vous dissimuler derrière l'épais feuillage d'un buisson de Kasl. Votre blessure vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE, mais vous êtes quand même parvenu à entrer dans le Grand Palais sans être vu ! Rendez-vous au [137](#).

## 87

De l'autre côté de la petite tour, la corniche passe sous des fenêtres donnant au nord, à plusieurs mètres du sol. Les pierres de la paroi ont subi l'érosion des vents déchaînés arrivant de l'océan ; les creux et les fissures qui en résultent vous offrent de nombreuses prises qui facilitent votre escalade. A votre grand soulagement, vous découvrez également que, de ce côté-ci du Palais, on n'a pas encore posé de barreaux aux fenêtres. Vous sautez à l'intérieur et vous vous retrouvez dans un couloir qui remonte vers l'ouest. Tout au bout, un grand escalier mène à un véritable dédale de galeries bordées de niches. Dans chacune de ces niches se trouve un buste ou une tapisserie retraçant la gloire des anciens Zakhans et les victoires vassagoniennes des guerres d'autrefois. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Sixième Sens, rendez-vous au [105](#). Si vous ne possédez pas cette discipline, rendez-vous au [158](#).



## 88

L'affiche est couverte de caractères vassagoniens écrits de droite à gauche. Vous avez fort bien fait d'apprendre cette langue lorsque vous étiez à bord de la galère, car vous êtes à présent capable de traduire aisément la proclamation suivante :

*Son illustre Majesté, le Zakan Moudalla le très-haut, repose désormais en paix au royaume du Majhan. Puisse son esprit vivre à tout jamais ! Par la grâce du Conseil de Kadi, de l'Assemblée de Kara-Kala et de la Cour de Justice de Barrakeesh, il a été décrété que Kimah, Émir de Ferufezan et Protecteur de la Mer de la Sécheresse, montera sur le trône de*

*Vassagonie en tant que successeur légal de Moudalla. Grâce à l'unité des Sept Cités, le Zakhan Kimah mènera son peuple sur les sentiers de la gloire. Long soit son règne !*

Une bagarre éclate soudain au bout de la ruelle tandis qu'une patrouille de Sharnazims tente de se frayer un chemin dans la foule. Dans la confusion, un étalage de fruits est renversé et son propriétaire se met à maudire d'une voix forte la maladresse des soldats. Subitement, un silence de mort s'abat sur les lieux : l'infortuné marchand vient d'être décapité pour son insolence. Tournant les talons, vous rebroussez rapidement chemin en pataugeant dans le caniveau peu profond qui longe la venelle malodorante. Rendez-vous au [113](#).

## 89

Une douleur aiguë vous traverse la mâchoire lorsque la fléchette se plante dans votre chair. Un instant plus tard, tout se met à tourner autour de vous, vos yeux se voilent et vous perdez connaissance, échappant ainsi à la douleur. Lorsque vous vous réveillez, vous vous retrouvez à nouveau dans la cellule infestée de cafards dont vous vous étiez enfui. On vous a enlevé vos armes ainsi que tout votre équipement, et il ne vous reste plus maintenant qu'à attendre l'arrivée du Zakhan. Rendez-vous au [18](#).

## 90

Vous pénétrez dans un grand vestibule en marbre rose et blanc. Un homme vêtu d'une longue tunique blanche est assis près d'une porte au fond de la pièce ; il est en train de lire un parchemin qu'il tient tout près de ses yeux. Il ne vous a pas vu entrer dans les Bains, mais il décèle pourtant rapidement votre présence. « Par le Majhan ! s'écrie-t-il en se pinçant le nez, vous sentez encore plus mauvais qu'un Baknar ! » Puis il vous tend une serviette et vous dit en désignant la porte : « Suivez mon conseil : baignez-vous tout habillé car vos vêtements ont eux aussi besoin d'un bon nettoyage ! » Vous craignez que l'homme



90. Un homme vêtu de blanc est assis au fond de la pièce.

ne s'aperçoive que vous n'êtes pas Vassagonien, mais il se contente de reprendre sa lecture en plissant ses yeux myopes. Vous réalisez alors avec soulagement que l'homme n'a pas une assez bonne vue pour découvrir que vous êtes étranger. Au-delà de la porte se trouve une grande entrée donnant accès à plusieurs salons ouverts qui comportent chacun un bassin encastré dans le sol. Un courant d'eau parfumée alimente en permanence les bassins, puis s'écoule directement dans le Baga-Darooz. Suivant le conseil du gardien des Thermes, vous décidez de vous plonger, tout habillé, dans l'eau fraîche. Sur le rebord du bassin, vous remarquez une jarre en terre remplie à ras bord d'une huile violette et translucide. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Guérison, rendez-vous au [6](#). Si vous désirez goûter un peu cette huile violette, rendez-vous au [41](#). Si vous préférez au contraire vous enduire la peau de cette huile, rendez-vous au [103](#). Si enfin vous ne voulez pas toucher à l'huile, rendez-vous au [71](#).

## 91

Le Garde lance violemment son marteau de guerre vers votre visage mais vous esquivez promptement son coup en roulant sur le côté. Sous la violence du choc les pointes acérées de l'arme font jaillir des étincelles du mur et vous devez vous préparer à affronter votre adversaire :

**GARDE DU PALAIS HABILITÉ : 14 ENDURANCE : 21**

Durant tout le combat, déduisez **4** points de votre total d'HABILITÉ puisque vous êtes désarmé. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement en 4 Assauts ou moins, rendez-vous au [65](#). Si le combat dure plus de 4 Assauts, rendez-vous au [180](#).



## 92

Vous courez sur les pavés, mais vous êtes bientôt contraint de vous arrêter, car une troupe de cavaliers en uniforme apparaît soudain au bout de la rue. En vous apercevant, ils vous chargent à trois de front tout en poussant des cris. Maouk hurle un juron si fort que vous êtes surpris d'entendre sa voix de tellement près, comme s'il se trouvait à un pas de vous ! Vous vous retournez pour l'affronter, mais il se tient toujours là où vous l'avez aperçu au début. Il brandit une fléchette dans sa main droite et pousse encore un juron avant de lancer son projectile dans votre direction. Rendez-vous au [25](#).

## 93

Vous descendez rapidement l'escalier et vous suivez le couloir menant vers l'est en prenant garde de marcher le plus silencieusement possible. Les barreaux des hautes fenêtres projettent un treillage d'ombre sur le marbre lisse du sol. Sous l'une des fenêtres se trouve une table où est posée une cruche d'eau. Comme vous avez la gorge desséchée, vous buvez à même la cruche pour éteindre votre soif. Vous gagnez 1 point d'ENDURANCE. Si vous désirez à présent grimper sur la table pour regarder par la fenêtre, rendez-vous au [155](#). Si vous préférez reprendre votre chemin le long du couloir sans plus tarder, rendez-vous au [182](#).

## 94

Vous tombez la tête la première dans le cloaque. L'eau viciée vous entre par le nez et les oreilles et vous suffoquez à moitié. Vous remontez à la surface et vous vous hissez péniblement sur l'étroit trottoir qui longe l'égout. C'est alors que vous constatez que l'un de vos bras ne réagit plus. La blessure que la trappe vous avait faite à l'épaule en se rabattant est encore douloureuse mais, en outre, tout votre bras est maintenant ankylosé et paralysé. L'angoisse vous oppresse lorsque vous réalisez soudain de quoi il s'agit. Rendez-vous au [81](#).

## 95

Vous faites surface à côté d'une petite embarcation bâchée. Affolé à l'idée qu'il puisse y avoir des Sangsues géantes dans les eaux du port de Barrakeesh, vous vous hissez à bord de la barque et vous vous dissimulez sous la toile grossièrement tissée qui la recouvre. La distance que vous avez parcourue à la nage vous a fait perdre haleine, mais vous n'osez pas émettre le moindre souffle car les hommes de Maouk sont partout, patrouillant le long des quais et scrutant la surface de l'eau pour repérer le moindre signe de vie de votre part. Si vous voulez tenter de vous enfuir, il vous faudra auparavant détourner l'attention des soldats. Si vous possédez la Discipline Kaï de la Maîtrise Psychique de la Matière, rendez-vous au [184](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [56](#).

## 96

Toute une variété de sombres immondices et d'écume écœurante aux teintes verdâtres flottent à la surface de l'eau. Le liquide boueux vous arrive à la taille, et lorsque vous avancez, la nappe de détritrus se déchire en laissant échapper des gaz nocifs. La puanteur est tellement épouvantable que vous devez vous couvrir le nez et la bouche à l'aide de votre manteau Kaï. Soudain, des clapotements vous avertissent que les hommes de Maouk ne sont pas loin. Mais tout à coup, votre pied se prend dans quelque chose qui est enfoui sous la vase et, pendant quelques secondes, vous êtes totalement pris de panique. Vous tirez sur votre jambe pour vous dégager, mais vous êtes bel et bien coincé. Dans un mouvement de terreur aveugle, vous donnez avec votre arme de violents coups de lame à travers l'eau infecte, jusqu'à ce que votre pied se trouve enfin libéré. Lorsque vous relevez votre arme, vous vous attendez à trouver, empalée sur la pointe, quelque horrible créature des égouts. Mais, au lieu de cela, c'est un crâne humain que vous découvrez ! Un frisson vous parcourt l'échiné et vous vous empressez de rejeter dans l'eau puante votre macabre trouvaille. Bientôt, le souterrain se sépare en deux : un autre tunnel part vers l'ouest tandis que celui que vous longez continue

vers le sud. Les clapotis se rapprochent au fur et à mesure que les hommes de Maouk gagnent du terrain sur vous. Si vous voulez aller vers l'ouest, rendez-vous au [135](#). Si vous préférez continuer plein sud, rendez-vous au [164](#).

## 97

Il n'y a aucun ornement sur le coffre, excepté une petite plaque de cuivre carrée, vissée sur le couvercle. Il n'y a pas de serrure, mais l'instinct vous prévient de ne pas soulever le couvercle à mains nues, au cas où le coffre serait piégé. Dans un coin de la pièce, vous découvrez un baquet en bois et une louche. Vous entrouvrez doucement le coffre à l'aide de la louche, puis vous faites basculer le couvercle. La caisse n'était pas piégée, mais vous avez cependant bien fait de vous méfier: sur un amoncellement de masses d'armes incrustées de pierreries est lové un Yas. Il s'agit d'un serpent vassagonien non venimeux, mais de très grande taille. Sa tête est jaune et sa longue langue fourchue se met à fouetter l'air tandis qu'il s'apprête à défendre son précieux nid. Si vous désirez attaquer le Yas, rendez-vous au [194](#). Si vous préférez rabattre le couvercle du coffre et sortir de l'Armurerie par la porte nord, rendez-vous au [14](#).

## 98

Le léger frottement de pas furtifs vous avertit que vous n'êtes pas seul. Vous vous retournez vivement et vous vous ramassez sur vous-même, en position de combat. Ce réflexe vous permet d'éviter une fléchette empoisonnée que quelqu'un vient de lancer avec une sarbacane. La pointe vient se planter dans la capuche de votre manteau et vous apercevez votre adversaire en train de prendre une autre fléchette à sa ceinture. Derrière lui se tiennent deux guerriers, armés chacun d'un trident acéré. Les trois hommes bloquent le passage et vous ne pouvez pas fuir. Si vous désirez passer à l'attaque avant que l'homme à la sarbacane n'ait le temps de recharger son arme, rendez-vous au [168](#). Si vous préférez attendre, sans vous battre, et essayer d'esquiver à nouveau la seconde fléchette, rendez-vous au [118](#).

Alors que vous ressortez à l'air libre, une voix forte s'élève soudain des bruits de la foule : « Le voilà ! » Il s'agit de Maouk, qui vous désigne du doigt tandis qu'une douzaine de Sharnazims dégainent leurs cimenterres. « Rendez-vous, Loup Solitaire ! reprend Maouk. Cette fois, vous ne vous échapperez pas. » Si vous voulez vous battre, rendez-vous au [36](#). Si vous préférez vous rendre, rendez-vous au [176](#).

La porte de marbre s'ouvre sur une pièce sombre où flotte une odeur de parchemin moisi. Sur des étagères en pierre sont soigneusement rangés de grands livres reliés en cuir et portant au dos de délicates arabesques peintes à l'or fin. D'après les dates et les inscriptions que vous pouvez lire, cette collection de livres constitue l'inventaire de tous les trésors du Grand Palais, dont certains remontent à plusieurs siècles. Chaque étagère de la bibliothèque est surchargée de livres, excepté une, où une petite Clé de Cuivre et un Prisme sont disposés sur un napperon de soie pourpre. Si vous désirez prendre l'un ou l'autre de ces objets, ou même les deux, n'oubliez pas de les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure* dans la case des Objets Spéciaux et mettez-les par conséquent dans votre poche. Mis à part la porte de marbre par laquelle vous êtes entré, il n'y a pas d'autre porte donnant accès à la bibliothèque. Après vous être assuré qu'il n'y a plus rien d'intéressant dans cette pièce, vous refermez la porte et vous reprenez votre chemin le long du couloir. Mais, alors que vous arrivez à un croisement, vous voyez une patrouille de Gardes commencer à monter l'escalier. Sans hésiter, vous vous élancez vers la porte qui donne à l'est pour éviter d'être repéré. Rendez-vous au [57](#).

## 101

L'homme pousse un cri puis s'effondre sur le sol en gémissant avant d'exhaler son dernier souffle. Pendant ce temps, l'autre Garde s'est enfui précipitamment en oubliant son arme. Vous vous lancez aussitôt à sa poursuite, vous arrêtant seulement pour ramasser le trident. Vous devez absolument l'arrêter avant qu'il ne prévienne les autres sentinelles. Vous levez le trident au-dessus de votre tête puis vous le lancez dans sa direction. L'arme l'atteint en plein milieu du dos, le projetant en avant. Il meurt avant même d'avoir touché le sol.

En fouillant les cadavres vous découvrez les objets suivants : 4 Pièces d'Or, 1 Poignard, 1 Epée et 1 Potion d'Alether (qui augmente de deux points votre total d'HABILETÉ pour la durée d'un combat). Vous pouvez également prendre la Sarbacane et les Fléchettes de Sommeil qui n'ont pas été utilisées. Si vous désirez prendre l'un ou l'autre de ces objets, n'oubliez pas de le noter sur votre *Feuille d'Aventure* dans la case Sac à Dos. Dans les vêtements de l'homme à la Sarbacane, vous trouvez un petit morceau de parchemin sur lequel sont inscrits la date du jour et le chiffre 67. Un sourire illumine votre visage lorsque vous comprenez qu'il s'agit du chiffre qui vous permettra d'ouvrir la porte de bronze. Vous retenez votre respiration puis vous composez le numéro. Rendez-vous au [67](#).

## 102

Après une fouille minutieuse des corps, vous trouvez les objets suivants :

1 Epée,

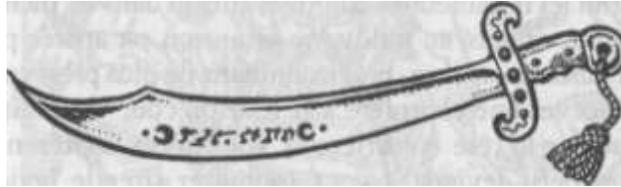
1 Poignard,

1 Marteau de Guerre,

6 Pièces d'Or

et les Clés du Geôlier (Objet Spécial).

Vous pouvez prendre les objets que vous voulez, mais n'oubliez pas de les noter sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous prenez les Clés du Geôlier, portez-les accrochées à votre ceinture. Après avoir verrouillé la porte de la cellule, vous vous hâtez le long du couloir. Rendez-vous au [150](#).



**103**

Vos muscles commencent à se détendre. L'huile soulage vos douleurs et, bientôt, vous ne sentez plus les contusions et les coupures qui recouvrent votre corps. Vous regagnez 2 points d'ENDURANCE. Notez votre nouveau total sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [71](#).

**104**

« Prenez-le ! hurle Maouk, mais prenez-le vivant ! » Vous courez vers la galère le plus rapidement possible. Les membres de l'équipage, qui n'étaient pas présents lors du meurtre de l'envoyé, ignorent que vous êtes dans une situation désespérée et ne savent pas que vous courez de graves dangers. Avant même que vous ne puissiez les appeler à l'aide, un cavalier se met en travers de votre chemin, vous interdisant l'accès du bateau. Si vous souhaitez attaquer le cavalier, rendez-vous au [20](#). Si vous préférez prendre la fuite en plongeant dans la mer, rendez-vous au [142](#). Enfin, si vous préférez vous rendre, rendez-vous au [176](#).

## 105

Parmi les nombreuses sculptures situées dans les niches du mur orienté au sud, votre attention est attirée par un buste en marbre. En l'examinant de plus près, vous apercevez une charnière à la base du cou. Vous faites basculer la tête en arrière et vous notez la présence d'un petit levier. Si vous souhaitez tirer le levier, rendez-vous au [171](#). Si vous préférez remettre la tête en place et continuer à longer la galerie, rendez-vous au [158](#).

## 106

Vous vous laissez tomber lourdement sur le cavalier puis vous l'entraînez au sol, mais votre réception est maladroite et vous devez le relâcher. Le Messenger est le premier à se remettre sur pieds ; il dégaine son épée et attaque avant même que vous n'ayez eu le temps de vous relever.

MESSAGER HABILITÉ: 16 ENDURANCE: 23

Ôtez 2 points à votre total d'HABILITÉ pour les 3 premiers Assauts car vous êtes toujours au sol. Vous n'avez aucune possibilité de fuite et vous devez combattre le Messenger jusqu'à la mort. Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [189](#).

## 107

Vous concentrez votre pouvoir de guérison pour soigner vos poumons atteints. Graduellement, la douleur que vous ressentez à la poitrine disparaît et vous sentez qu'une douce chaleur bienfaisante se répand dans vos membres. Votre Discipline Kaï a guéri la blessure, mais vous êtes toujours très affaibli par la perte de sang. Si vous souhaitez fouiller le corps des Gardes, rendez-vous au [102](#). Si vous préférez laisser les corps et vous enfuir par le couloir, rendez-vous au [150](#).



**106.** *Le Messager dégainé son épée alors que vous êtes encore au sol.*

## 108

Quelques mètres plus loin dans le tunnel, d'autres canalisations déversent leurs eaux verdâtres en cascades vers le collecteur principal. Les vapeurs qui s'en dégagent sont âcres, suffocantes, et vous irritent les poumons et la gorge. Vous parvenez néanmoins à franchir les cascades mais les gaz corrosifs vous font perdre 2 points d'ENDURANCE. Apportez les modifications nécessaires à votre *Feuille d'Aventure* puis rendez-vous au [112](#).

## 109

Vous sautez dans la rue en contrebas, puis vous traversez en courant la place du Marché vers le bâtiment à l'intérieur duquel sont regroupés des centaines d'habitants en prières. Vous apercevez une avenue à votre droite qui se termine par un porche voûté sous lequel ne peut s'engager qu'un seul cheval. A votre gauche, une autre allée descend vers le port. Si vous souhaitez entrer dans le bâtiment, rendez-vous au [32](#). Si vous voulez tourner à droite et atteindre le porche, rendez-vous au [169](#). Si vous décidez de retourner au port, rendez-vous au [129](#).

## 110

Un reptile gigantesque s'est accroché au plafond à l'aide de ses longues griffes recourbées. Ses énormes yeux ovales roulent en tous sens à la vue de chair fraîche, votre propre chair ! Il prépare son attaque et vous n'avez pas la possibilité de fuir. Menez le combat :

KWARAZ HABILITÉ: 19 ENDURANCE: 30

Cet immense reptile est très sensible au pouvoir psychique, si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Puissance Psychique ; ajoutez 4 points d'HABILITÉ au lieu des 2 points habituels. Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [40](#).

## 111

La chaleur et la fatigue du combat vous ont sensiblement affaibli mais vous venez de vaincre un ennemi si redoutable qu'une ardeur nouvelle vous remplit le cœur. Vous fouillez le corps de l'Armurier et vous trouvez 3 Pièces d'Or et une Clé de Cuivre. Si vous souhaitez garder la Clé, notez-la sur votre *feuille d'Aventure* dans la case des Objets Spéciaux. Si vous souhaitez quitter la forge par la porte nord, rendez-vous au [167](#). Si vous préférez quitter les lieux par la porte ouest, rendez-vous au [44](#). Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de l'Orientation, rendez-vous au [74](#).

## 112

Vous arrivez bientôt dans une section du tunnel où le plafond est beaucoup plus haut. A gauche, le long du mur, se trouve une espèce de trottoir en pierre d'où partent, à intervalles réguliers, des escaliers. Vous vous hissez sur le trottoir et vous commencez à enlever la vase qui recouvre vos jambes. Si vous désirez continuer à avancer en suivant le trottoir, rendez-vous au [64](#). Si vous préférez grimper les marches d'un des escaliers à votre gauche, rendez-vous au [116](#). Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Communication Animale, rendez-vous au [133](#).

## 113

Avec votre teint clair, votre manteau Kaï et votre tunique, vous ne passez pas inaperçu au milieu de la foule et vous devez trouver un endroit pour vous dissimuler. La ruelle se termine par une place bordée d'arbres. A votre gauche, vous apercevez une petite demeure dont la curieuse enseigne de bois, accrochée au-dessus de la porte, évoque la forme d'un poisson. A votre droite, se trouve une taverne dont le nom inscrit sur l'enseigne semble étrangement approprié: LE SEIGNEUR POURCHASSÉ. Si vous souhaitez pénétrer dans la petite maison, rendez-vous au [157](#). Si vous préférez entrer dans la taverne, rendez-vous au [188](#). Enfin, si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Guérison, rendez-vous au [53](#).



## 114

Le conduit de la cheminée s'incline de plus en plus pour devenir totalement horizontal et, il mène désormais vers le sud. Bien que la chaleur soit accablante, la vapeur s'est dissipée. Votre corps est devenu extrêmement sensible et vous progressez avec beaucoup de difficultés le long du boyau. Tout espoir concernant la signature du traité de paix avec le nouveau Zakhan s'est évanoui. Il ne vous reste plus maintenant qu'à essayer de sortir de cet égout d'enfer et trouver un moyen quelconque afin de retourner au Sommerlund le plus vite possible. Mais soudain vous apercevez, à quelques mètres, une grille d'aération de forme carrée. La plaque est très rouillée et vous devez vous allonger sur le dos et la soulever avec vos deux pieds pour la déplacer. Cet effort violent épuise vos dernières forces mais vous parvenez à vos fins. De plus, par un hasard extraordinaire, vous vous retrouvez dans le bâtiment de Barrakeesh que vous aviez le plus besoin de visiter: les Bains Publics. Un séjour dans cet établissement s'avère en effet indispensable ! Rendez-vous au [90](#).

## 115

L'oreille collée au trou de la serrure, vous entendez d'horribles bruits : des cris d'agonie mêlés à des rires hystériques et des sanglots à fendre le cœur. Le claquement sec d'un fouet et les grincements d'un chevalet vous confirment bien qu'il y a une salle de tortures derrière cette porte. Ces bruits effrayants vous font tressaillir et vous prenez la fuite le plus rapidement possible par le couloir nord. Rendez-vous au [132](#).

Vous gravissez l'escalier en pierre et vous arrivez à une petite pièce au-dessus du tunnel. L'air y est sec, même si les gaz pestilentiels de l'égout pénètrent les moindres recoins du souterrain. Vous suivez un étroit passage qui s'enfonce vers l'ouest puis tourne brusquement sur la gauche vers le sud. Votre cœur défaille lorsque vous réalisez que le boyau est sans issue ! Si vous désirez examiner les lieux afin de trouver une sortie dérobée, rendez-vous au [33](#). Si vous préférez retourner sur vos pas et rejoindre le trottoir, rendez-vous au [64](#).

L'allée tortueuse aboutit dans un petit jardin, bordé sur trois côtés par des maisons aux toits en forme de coupole. Toutes ces demeures possèdent des portes et des fenêtres ornées de grilles en fer forgé ainsi que de grands balcons au premier étage. Vous grimpez à un solide treillis en bois qui monte jusqu'à un de ces balcons mais, au moment où vous allez enjamber la balustrade, les hommes de Maouk font irruption sur la place. De nombreux soldats sont armés de lourdes arbalètes en bronze. « Rendez-vous, Loup Solitaire, crie Maouk, ou mes hommes vont vous clouer au mur ! » La situation est désespérée car, à cette distance, les Sharnazims ne peuvent pas vous manquer. Maudissant votre infortune, vous vous laissez tomber par terre, aux pieds de Maouk. « Vous êtes courageux, Seigneur Kaï, dit-il féroce, mais votre bravoure ne saurait vous sauver maintenant ! » Rendez-vous au [176](#).



## 118

Le Garde porte la sarbacane à ses lèvres. Ses joues se gonflent et un sifflement aigu vous avertit qu'une autre fléchette empoisonnée se dirige rapidement vers votre tête. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous avez atteint le rang de Guerrier Kaï (ou un rang plus élevé), ajoutez 1 au chiffre obtenu. Si votre total est compris entre 0 et 3, rendez-vous au [89](#). S'il est compris entre 4 et 12, rendez-vous au [21](#).

## 119

Les deux Gardes sont totalement pris au dépourvu par votre attaque. La férocité et l'effet de surprise de celle-ci vous permettent de ne pas déduire les points d'ENDURANCE que vous pourriez perdre pendant les 3 premiers Assauts. Combattez les deux Gardes comme s'il s'agissait d'un seul et même ennemi.

GARDES DU PALAIS HABILITÉ : 16 ENDURANCE : 30

Si vous remportez le combat, cachez rapidement les deux corps avant de franchir l'entrée des jardins du Palais. Rendez-vous au [137](#).

## 120

Le poignard fend l'air en sifflant et vient se planter au milieu de votre poitrine. Le souffle coupé par la douleur fulgurante, vous tentez de retirer la lame de votre chair mais, dans votre hâte, vos mains se mettent à trembler. Tandis que vous trébuchez en arrière, le Garde se précipite vers vous, son visage hideux parcouru par un sourire de triomphe. Finalement, vous parvenez à retirer la lame et vous levez le poignard au-dessus de votre tête en le pointant vers le Garde ; celui-ci voit le danger et plonge sur vous, mais il est déjà trop tard: la lame lui a transpercé le cœur. Rendez-vous au [22](#).

## 121

Trois Sharnazims surgissent des ténèbres. Le fil tranchant de leurs épées brille dans l'obscurité : des lames assoiffées de sang, votre sang ! Si vous désirez attaquer les guerriers, rendez-vous au [60](#). Si vous préférez les fuir, vous devez faire demi-tour et traverser l'égot à la nage. Rendez-vous en ce cas au [84](#).

## 122

La lourde porte de bois est renforcée par des barres de fer maintenues par d'énormes clous de bronze. Vous tournez la poignée, mais la porte est fermée à clé. Si vous possédez les Clés du Geôlier, rendez-vous au [136](#). Si vous n'avez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [26](#).

## 123

Le bruit s'amplifie. Soudain, le loquet de la porte grince et une voix bourrue s'élève au-dessus du vacarme : « Enfoncez la porte ! » Une hache à double tranchant transperce les planches, des morceaux de bois et des barres de fer tordues sont violemment projetés dans la cave. Finalement, la porte sort de ses gonds et vos poursuivants font irruption dans la pièce en se bousculant, gênés par l'enchevêtrement des planches brisées qui jonchent le sol. Aussitôt, vous vous jetez en avant dans la mêlée en donnant des coups à gauche et à droite. Vous étendez à terre deux hommes avant même qu'ils ne vous aient aperçu. L'Officier, un grand guerrier au cou de taureau et au nez écrasé, se fraie un chemin à coups de coude parmi les hommes, puis il passe à l'attaque. Vous frappez le premier et, d'un coup bien placé à son poignet, vous le dépossédez de son cimenterre. Mais il passe de nouveau à l'attaque. Il tient maintenant dans sa main valide un grand poignard et il se jette sur vous en soufflant comme un bœuf.



**123.** L'Officier, un grand guerrier au cou de taureau, passe à l'attaque.

OFFICIER SHARNAZIM HABILITÉ: 18 ENDURANCE: 28

Vous pouvez prendre la fuite à tout moment en vous échappant par la trappe. Dans ce cas, rendez-vous au [51](#). Si vous remportez le combat, rendez-vous au [198](#).

### 124

Vous sautez du rebord de la fenêtre et vous tombez violemment, les pieds en avant, sur les Gardes qui vont rouler au sol sans comprendre ce qui leur arrive. Avant qu'ils se relèvent, vous passez rapidement à l'attaque et vous en tuez trois. Mais les bruits de la bataille parviennent jusqu'à la cantine une douzaine de soldats du Zakhan accourent à la rescousse et vous succombez rapidement sous le nombre. C'est uniquement par respect pour votre courage que vos adversaires vous laissent la vie sauve. Ils vous désarment, puis vous conduisent de force dans un cachot où l'on vous laisse jusqu'à ce que le Zakhan veuille bien vous recevoir. Rendez-vous au [18](#).

### 125

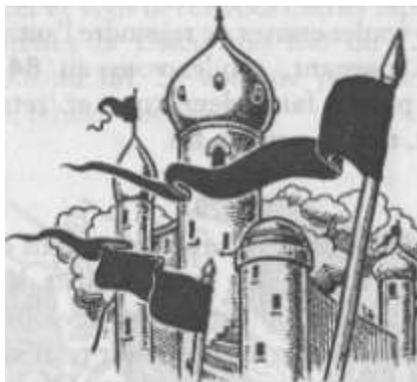
Le cheval parcourt quelques mètres puis trébuche sur le quai et tombe à la mer avec le cadavre de son cavalier. L'équipage a retiré la passerelle, vous obligeant ainsi à sauter pour franchir le vide qui vous sépare désormais du navire. Vous sautez un peu court et vous atterrissez sur la rangée d'avirons qui bordent les flancs de la galère. Le bois est mouillé et glissant, et vous devez faire de grands efforts pour pouvoir conserver votre équilibre. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre obtenu. Si votre total est compris entre 0 et 3, rendez-vous au [50](#). S'il est de 4 ou plus, rendez-vous au [191](#).

## 126

A la faveur de l'ombre prodiguée par la tombe, vous avancez vers la porte nord où devraient normalement se trouver une vingtaine de soldats montant la garde. Par bonheur, il n'y en a que deux. Soudain, le portail s'ouvre et un cavalier tend un parchemin à l'un des Gardes avant de franchir l'entrée au galop. Le Garde jette un coup d'œil au laissez-passer et oublie de refermer la porte. Si vous souhaitez soudoyer les Gardes, rendez-vous au [19](#). Si vous préférez les attaquer, rendez-vous au [119](#). Si vous maîtrisez les Disciplines Kaï du Camouflage *et* de la Chasse, rendez-vous au [170](#).

## 127

Vous retournez sur vos pas jusqu'au croisement afin d'avoir suffisamment d'élan. Si vous heurtez la porte au bon endroit et à une vitesse suffisante, vous parviendrez peut-être à faire sauter le verrou. Utilisez la *Table de Hasard* pour savoir si l'opération réussit ou non. Ajoutez 10 au chiffre que vous avez obtenu. Si votre total est égal ou inférieur à vos points d'HABILETÉ, le mur se fendille et la serrure cède. Rendez-vous au [159](#). Si votre total est supérieur à votre total d'HABILETÉ, la serrure ne cédera pas et vous subirez à l'épaule une blessure qui vous coûtera 1 point d'ENDURANCE. Vous devez alors prendre l'autre passage conduisant à l'escalier et vous rendre au [93](#).



## 128

Soudain, le tunnel s'élargit et l'égout passe sous une pièce au plafond élevé en forme de voûte d'où jaillit une cascade qui vient grossir les eaux grasses de l'égout. A l'endroit où la cascade se déverse dans l'égout flotte une masse de restes de repas et de vieux morceaux de viande avariée qui dégagent une odeur nauséabonde. Vous vous apprêtez à pénétrer sous la voûte lorsque vous sentez que le sol de l'égout se dérobe sous vos pieds. Vous vous raidissez juste à temps afin d'éviter de sombrer dans les eaux profondes. Le tunnel continue au-delà de la voûte mais plusieurs mètres d'eau boueuse et putride vous en séparent encore. Les clapotements qui vous parviennent au loin vous rappellent que les Sharnazims vous suivent toujours. Si vous possédez une Corde, vous pouvez essayer de l'enrouler autour d'une barre en fer qui dépasse de la cascade, puis vous hisser hors de l'eau et vous lancer de l'autre côté de la voûte. Rendez-vous au [29](#). Si vous voulez essayer de rejoindre l'autre partie du tunnel en nageant, rendez-vous au [84](#). Si vous souhaitez plutôt faire demi-tour et retourner au croisement, rendez-vous au [121](#).

## 129

Dissimulé dans l'ombre d'un porche, vous observez le port. La place est envahie par les soldats de Maouk et il serait vraiment trop dangereux de vous y risquer. Vous devez trouver un autre endroit pour vous cacher jusqu'à ce que les quais se vident. Des groupes de soldats fouillent les maisons qui bordent la place et vous êtes obligé de quitter votre abri et de remonter l'allée en courant. Au moment où vous arrivez à nouveau sur la place du Marché, vous tombez nez à nez avec une douzaine de guerriers Sharnazims conduits par Maouk en personne. Si vous souhaitez les combattre, rendez-vous au [36](#). Si vous préférez vous rendre, rendez-vous au [176](#).

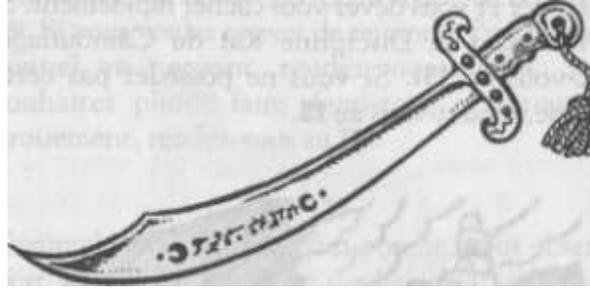
## 130

Vous arrachez le Masque d'Herbes du visage du guerrier mort (inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure* dans la case Objets Spéciaux) et vous placez ce petit masque à l'odeur agréable sur votre bouche. Les herbes filtrent l'air vicié, facilitant ainsi votre respiration. Vous gagnez 1 point d'ENDURANCE. Laissant le cadavre derrière vous, vous continuez votre progression lorsque vous entendez soudain d'autres Sharnazims patauger derrière vous dans le tunnel. Il vous est impossible de les distancer et vous devez vous cacher rapidement. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Camouflage, rendez-vous au [151](#). Si vous ne possédez pas cette Discipline, rendez-vous au [15](#).



## 131

Vous examinez les nombreux objets disposés sur la grande table, faisant le tri entre ceux qui pourraient vous être utiles et les autres. Voici la liste des objets : un Peigne d'Argent, 1 Sablier, 1 Poignard, 1 Potion de Laumspur (qui vous redonnera 4 points d'ENDURANCE si vous en avalez une dose après un combat), 1 Prisme et suffisamment de provisions pour 3 Repas (chaque Repas équivaut à un objet que vous inscrirez dans la case Sac à Dos de votre *Feuille d'Aventure*). Faites les modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure* avant de quitter la pièce et rendez-vous au [58](#).



### 132

Vous avancez rapidement et sans difficulté dans la galerie nord et vous arrivez bientôt à un autre passage voûté qui va vers l'ouest. Vous apercevez une lueur qui brille au loin et vous entendez le bruit caractéristique du métal chauffé à blanc que l'on plonge dans l'eau et les coups violents d'un marteau sur une enclume. Il s'agit sans aucun doute d'une forge. Si vous souhaitez approcher de la forge, rendez-vous au [195](#). Si vous préférez continuer vers le nord, rendez-vous au [30](#).

### 133

Vous reconnaissez les empreintes de Kwaraz dans la boue visqueuse du trottoir. Les Kwaraz sont de gigantesques reptiles carnivores et la taille très variée des empreintes signifie que le tunnel abrite sûrement toute une colonie de ces répugnantes créatures. Vous jugez qu'il serait bien trop dangereux de poursuivre dans cette direction, et vous préférez grimper les marches d'un escalier étroit qui mène à une pièce située au-dessus du tunnel. L'air au moins y est sec, bien que les gaz méphitiques se répandent partout. Vous suivez un étroit passage tout d'abord vers l'ouest, puis vers le sud mais votre cœur se serre lorsque vous distinguez dans l'obscurité un mur qui bouche le tunnel. Si vous désirez chercher une issue cachée, rendez-vous au [33](#). Si vous préférez faire demi-tour et redescendre vers le trottoir, rendez-vous au [64](#).

## 134

Vous utilisez votre Discipline Kaï pour contraindre la créature à la fuite. La Sangsue géante change brusquement de direction puis se précipite sur un calmar qui a trouvé refuge dans une amphore en cuivre. Vous continuez à nager tout en surveillant la Sangsue qui vient de dévorer le pauvre calmar après l'avoir étouffé. Rendez-vous au [95](#).

## 135

L'air du nouveau tunnel est chaud et humide. Vous continuez votre progression mais les gaz délétères vous donnent de plus en plus la nausée et vous êtes bientôt obligé de vous arrêter. Les vapeurs vous brûlent la gorge et vous donnent des crampes d'estomac. Soudain, vous entendez derrière vous un bruit qui vous fait aussitôt oublier vos maux. Vous vous retournez et vous apercevez, surgissant de l'ombre, un des hommes de Maouk, le visage protégé par un Masque d'Herbes.

GUERRIER

SHARN AZIM HABILETÉ : 17 ENDURANCE : 22

Réduisez votre total d'HABILETÉ de 2 points à cause des fumées nocives.

Si vous perdez ce combat, rendez-vous au [161](#). Si vous le gagnez, rendez-vous au [130](#).



135. Un des hommes de Maouk surgit de l'ombre.

## 136

Une fois le verrou tiré, vous tournez la poignée, puis vous entrouvrez la porte de quelques centimètres. Vous apercevez un escalier qui descend vers une petite pièce où une sentinelle monte la garde devant une grille en fer. A travers les barreaux, vous voyez des rangées d'armes et des armures posées sur des râteliers. Une enseigne est fixée aux barreaux de la grille: ARMURERIE DU GRAND PALAIS. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Camouflage, rendez-vous au [186](#). Si vous voulez attaquer le Garde, rendez-vous au [178](#). Si vous préférez fermer la porte et suivre l'autre passage, rendez-vous au [93](#).

## 137

Vous n'avez pas mangé depuis longtemps et vous devez prendre un Repas tout de suite ou perdre 3 points d'ENDURANCE. Vous vous faufilez sans être vu à travers les plantes exotiques qui poussent partout en abondance, puis vous suivez une allée de gravier qui passe à travers une étrange pelouse où pousse une herbe violette. Au bout de cette allée, se trouve une magnifique fontaine. Un jet d'eau d'un bleu clair accroche la lumière du soleil qui s'y réfracte et crée un arc-en-ciel aux couleurs éclatantes. Vous regardez, par-delà la fontaine, les tours du Palais s'élancer dans le ciel et vous notez de manière précise les positions des portes et fenêtres. Côté jardin, il y a deux entrées vers le Grand Palais. Vous avez la possibilité d'entrer soit par la porte des cuisines, soit par le Vizu-Diar: la galerie des Trophées du Zakhan. Mais cependant, une seule de ces entrées vous mènera à l'Herboristerie Impériale où se trouve la précieuse herbe d'Oede. Si vous voulez entrer dans le Palais par les cuisines, rendez-vous au [66](#). Si vous préférez passer par le Vizu-Diar, rendez-vous au [149](#). Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de l'Orientation ou celle du Sixième Sens, rendez-vous au [37](#).

## 138

Les Gardes ouvrent la porte et vous entrez aussitôt en action. Votre poing atteint le premier homme sous la mâchoire. La violence du coup le soulève du sol, et son épée tombe à vos pieds avec un cliquetis métallique. Si vous désirez ramasser l'épée, rendez-vous au [4](#). Si vous préférez vous battre avec vos seuls poings, rendez-vous au [91](#).

## 139

Gêné par la véritable couverture d'insectes qui grouillent sur votre peau, vous ne voyez même pas le poteau en fer rouillé qui sort de l'eau. Mais lorsque vous perdez brusquement pied, vous essayez instinctivement de vous y agripper. Hélas ! Comme tout ce qui se trouve dans ces égouts, il est recouvert d'une vase visqueuse aussi glissante que la glace de Kalte elle-même. Rendez-vous au [94](#).

## 140

Les grilles de fer de l'Armurerie ne sont pas verrouillées. Vous poussez le battant gauche et la porte tourne sur ses gonds avec un grincement aigu qui vous fait tressaillir. Vous pénétrez à l'intérieur ; au fond de la pièce se trouve un établi recouvert de toutes sortes de pièces d'armurerie : fers de lance, gardes d'épées... Au beau milieu de cet enchevêtrement, vous apercevez un grand livre noir relié en cuir. Si vous souhaitez ouvrir ce livre, rendez-vous au [83](#). Si vous préférez laisser le livre et partir à la recherche de l'équipement que l'on vous a confisqué, rendez-vous au [181](#).



## 141

Vous faites un bond de côté, évitant de justesse la flèche qui passe en sifflant tout près de votre poitrine. « Emparez-vous de lui, hurle Maouk, et ne le laissez pas s'enfuir, cette fois ! » Vous êtes maintenant allongé sur le sol, à moins de 2 mètres de la trappe. Si vous désirez la soulever pour vous enfuir, rendez-vous au [51](#). Si vous préférez vous rendre à Maouk et à ses guerriers, rendez-vous au [10](#).

## 142

Vous plongez, puis vous nagez sous l'eau jusqu'à ce que la pression dans vos poumons devienne insupportable et vous contraigne à refaire surface. Les Sharnazims courent dans toutes les directions, essayant de cerner le quai afin de prévenir toute tentative de fuite de votre part. Vous aspirez une grande bouffée d'air, puis vous plongez à nouveau et vous nagez immergé vers une flottille de petits bateaux situés à moins de 50 mètres. A travers l'eau bleue et limpide, vous voyez clairement les débris et autres détritiques qui jonchent le lit du port. Ce sont les témoignages des nombreux navires marchands qui ont mouillé le long de ces quais par le passé. Tout à coup, vous apercevez, accrochée à une vieille ancre, une étrange masse gélatineuse d'où sort une multitude de petits tubes et dont la partie inférieure est prolongée par un rostre en forme d'hameçon. Sans que rien ne le laisse présager, la créature se précipite vers vous, propulsée par ses innombrables tubes respiratoires. Vous comprenez avec effroi qu'il s'agit d'une Sangsue géante affamée qui a besoin de votre sang ! Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Communication Animale, rendez-vous au [134](#). Si vous désirez vous battre avec la créature, rendez-vous au [12](#). Si vous préférez la fuir au plus vite, rendez-vous au [95](#).



143. La foule s'enfuit en hurlant dans la rue.

## 143

Vous allumez une torche enduite de goudron puis vous la jetez dans la bouche d'égout. L'explosion se produit aussitôt: un énorme grondement accompagne un éclair aveuglant et les immondices enflammés jaillissent des profondeurs du Baga-Darooz. La foule affolée s'enfuit en hurlant dans la rue en essayant d'éviter les matières en flamme qui pleuvent sur leurs têtes. En effet, la torche a provoqué une réaction en chaîne dans le Baga-Darooz. Les gaz des égouts, très inflammables, ont pris brusquement feu, semant partout la panique et la confusion. Vous courez dans la rue semée d'immondices et vous suivez la foule jusqu'à une place où se tient un marché très animé, hors d'atteinte de la pollution créée par l'explosion. Votre regard est attiré par une enseigne suspendue au-dessus de la porte latérale d'un grand bâtiment. Vous pouvez y lire : BAINS PUBLICS DE BARRAKEESH. Vous poussez la porte et vous vous glissez à l'intérieur du bâtiment. Rendez-vous au [90](#).

## 144

Vous êtes tout à coup en proie à un sombre pressentiment. Votre maîtrise Kaï vous avertit qu'un sort affreux et inévitable vous attend si vous restez dans cette cellule. N'écoutez que votre instinct, vous passez à l'attaque. Rendez-vous au [174](#).

## 145

Vous avancez en pataugeant dans une eau épaisse par une mousse sale et vous essayez de ne pas respirer par le nez. La fange visqueuse est remplie d'immondices verdâtres et noirs et, à chaque pas que vous faites, vous remuez toute cette boue qui laisse échapper des gaz délétères. Vous placez votre manteau Kaï sur la bouche mais, malgré cela, la puanteur épouvantable vous suffoque et vous donne des haut-de-cœur. Un fort éclaboussement vous avertit que les hommes de Maouk ne sont plus très loin et vous pressez le pas. A intervalles réguliers, des canalisations déversent leurs eaux sales qui tombent en cascade

du plafond. De nombreuses cascades sont colorées en jaune vif ou en brun rougeâtre. Cette section du Baga-Darooz se trouve en effet sous le quartier de la confection de Barrakeesh où la Guilde des Tisseurs de Lin fait marcher ses nombreux ateliers de foulons. Les teintures usées sont jetées directement dans l'égout, colorant ainsi les eaux grasses du collecteur principal. Tout à coup, vous apercevez à quelques mètres des remous qui s'approchent de vous et vous comprenez, horrifié, qu'il s'agit du sillage caractéristique d'une créature des égouts. Instinctivement, vous vous collez au mur lorsque vous commencez à sentir des remous tournoyer autour de votre taille. Votre sang se fige et vous êtes incapable de faire le moindre mouvement mais, au bout de quelques secondes qui vous semblent une éternité, vous voyez avec un grand soulagement le tourbillon s'éloigner. Un cri terrifiant éclate brusquement dans les ténèbres : Maouk vient de perdre un de ses hommes. Le hurlement affreux du Sharnazim vous fait frémir des pieds à la tête, mais votre instinct vous dit de vous hâter tant que vous le pouvez encore. Le tunnel arrive bientôt à un croisement d'où part un autre tunnel vers l'ouest. Si vous souhaitez suivre ce tunnel, rendez-vous au [108](#). Si vous préférez continuer vers le nord, rendez-vous au [70](#).

## 146

Pendant quelques minutes, vous regardez l'homme travailler à son enclume, au cas où lui aussi déciderait de quitter la pièce. Mais il continue à forger, apparemment peu affecté par la chaleur torride qui règne dans ces lieux. Pour atteindre la porte ouest sans être vu, vous devez traverser prudemment la forge en passant d'un pilier à un autre. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Camouflage ou de la Chasse, ôtez 2 au chiffre obtenu. Si votre total est inférieur à 2, rendez-vous au [44](#). Si votre total est égal ou supérieur à 3, rendez-vous au [190](#).

## 147

Votre sens Kaiï vous dit de vous méfier de l'homme qui vous a aidé. Il a l'intention de vous trahir pour une bourse d'argent. Si vous souhaitez rester dans sa maison, rendez-vous au [61](#). Si vous préférez vous enfuir par la fenêtre, rendez-vous au [109](#).

## 148

Dès que vous pénétrez dans la pièce, la porte se referme derrière vous et vous êtes plongé dans l'obscurité. Vous avancez craintivement, la main devant votre visage pour écarter les toiles d'araignées qui pendent du plafond en longues guirlandes. La pièce semble être sans issue lorsque, soudain, vous marchez sur une planche qui commande l'ouverture d'une porte qui coulisse lentement vous donnant ainsi accès à une petite pièce. Rendez-vous au [14](#).

## 149

Vous atteignez la porte donnant accès au Vizu-Diar sans être vu, mais celle-ci est solidement verrouillée de l'intérieur. Vous alliez maudire votre sort lorsque vous remarquez, au-dessus de la porte, une fenêtre au cadre finement sculpté et dont les persiennes de fer sont grandes ouvertes. Malgré votre bras blessé, vous parvenez à atteindre le rebord de la fenêtre en vous hissant grâce aux montants cloutés de la porte et vous sautez dans la Salle des Trophées où règne un inquiétant silence. Une étrange collection de têtes empaillées borde les murs de cet endroit très secret. La plupart de ces têtes sont celles de créatures reptiliennes du désert, souvenir des chasses impériales dans la Mer de la Sécheresse. Mais, beaucoup plus terrifiantes que ces trophées de chasse, au milieu des têtes de serpents, se trouvent des têtes humaines ! Trophées macabres des victoires des Zakhans, ce sont les têtes des chefs ennemis tués au combat lors des innombrables guerres menées par la Vassagonie. Vous quittez rapidement le Vizu-Diar par un long couloir aux murs de marbre incrusté d'or et de perles qui mène à un grand hall où

vont et viennent les Gardes du Palais et des courtisans aux riches habits colorés. Dissimulé derrière une rangée de statues, vous parvenez à atteindre l'escalier qui se trouve au bout du hall sans être vu. Furtivement, vous grimpez les marches et vous arrivez à un palier d'où partent deux couloirs ; l'un vers l'est, l'autre vers l'ouest. Au bout de chaque couloir se trouve une porte au-dessus de laquelle est gravé un symbole. Au-dessus de la porte est, le symbole représente un mortier et un pilon. Le symbole de la porte ouest est un livre ouvert. Si vous souhaitez ouvrir la porte est, rendez-vous au [57](#). Si vous préférez ouvrir la porte ouest, rendez-vous au [100](#).

## 150

Le couloir va vers le nord, mais il aboutit bientôt à un croisement d'où part un autre passage orienté est-ouest. Prudemment, vous regardez à droite et à gauche mais vous ne voyez aucune sentinelle. A l'est, vous distinguez un escalier qui descend à perte de vue. A l'ouest, vous apercevez une porte fermée. Si vous souhaitez aller vers l'est, vers cet escalier, rendez-vous au [93](#). Si vous préférez aller vers l'ouest, en direction de la porte, rendez-vous au [122](#).

## 151

Votre regard, auquel rien n'échappe, tombe sur une étroite anfractuosité dans le mur du tunnel. Le trou est pratiquement au niveau de la limite des eaux écumeuses et est à peine visible dans l'obscurité. Vous vous glissez à l'intérieur, vous faisant le plus petit possible, tandis que l'eau viciée monte jusqu'à votre menton. Les Sharnazims passent à quelques centimètres de votre cachette et vous avez du mal à retenir un vomissement de dégoût, lorsqu'une éclaboussure vient vous arroser la figure. « Il a pris le tunnel sud, dit une des voix. Vite, ne perdons pas notre temps ici ! » Vous avez l'impression que les Sharnazims n'en finiront jamais de rebrousser chemin le long du tunnel. Avec un soupir de soulagement, vous vous extirpez de votre niche, mais vous vous emmêlez les pieds dans quelque chose qui est enfoui

dans la vase du tunnel et vous perdez l'équilibre. Rendez-vous au [94](#).

## 152

Vous vous collez aux pierres du mur en essayant d'éviter de regarder les cours et les jardins du Palais à plusieurs dizaines de mètres en contrebas. Vous vous mordez nerveusement les lèvres en attendant que les Gardes s'éloignent, mais ils n'en font rien. La nuit va bientôt tomber et ils viennent fermer les grilles des fenêtres du Palais. Vous pouvez entendre le cliquetis des clés dans les serrures et les grilles grincer sur leurs gonds. Tous ces bruits vous font frémir et vous comprenez que vous êtes enfermé, à l'extérieur ! A votre gauche, la corniche fait le tour d'un dôme. Sous ce dôme se trouve la cantine. Si seulement vous pouviez parvenir à longer la corniche centimètre par centimètre, vous pourriez peut-être trouver une fenêtre ouverte de l'autre côté. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre obtenu. Si vous avez le titre de Savant Kaï, ajoutez 2 autres points. Si votre total est compris entre 0 et 2, rendez-vous au [5](#). Si votre total est compris entre 3 et 8, rendez-vous au [38](#). Si votre total est compris entre 9 et 13, rendez-vous au [87](#).

## 153

Maouk ordonne à ses troupes de fouiller les lieux tout en les menaçant de mort si vous réussissez à vous échapper. Vous serrez les dents et vous attendez qu'un heureux hasard se produise. Vous passez d'un bateau à l'autre en rampant et vous arrivez bientôt devant un escalier en pierre. Vous grimpez les marches et vous apercevez une petite place pavée au bout de laquelle s'étend un véritable dédale de ruelles tortueuses qui disparaissent dans l'obscurité du Quartier des Voleurs. Vous avez presque traversé la place lorsqu'un cri retentit du quai : « Le voilà ! > » Vous vous engagez en courant dans une rue déserte, puis vous grimpez les marches d'un escalier qui donne sur une petite cour. Le bruit des sabots claquant sur les pavés en

contrebas vous fait accélérer l'allure. Vous avez trois issues possibles : une porte cloutée à votre gauche, une allée à votre droite et, devant vous, une ruelle pavée qui mène droit à un porche. Les hommes de Maouk sont sur vos talons et vous devez prendre une décision rapide. Si vous désirez ouvrir la porte, rendez-vous au [75](#). Si vous voulez suivre l'allée, rendez-vous au [117](#). Si vous décidez de prendre la ruelle pavée vers le porche, rendez-vous au [169](#). Si vous maîtrisez la Discipline Kai de l'Oriente, rendez-vous au [42](#).

## 154

Vous écartez le rideau de perles et vous pénétrez dans une pièce fraîche plongée dans une semi-obscurité. Les fenêtres sont masquées par toutes sortes d'herbes et de plantes qui tamisent la lumière. Vous examinez une curieuse rangée de bocal colorés lorsqu'une femme apparaît. Elle a des yeux verts perçants et ses cheveux roux sont relevés en arrière, maintenus par des anneaux de jade. Elle vous adresse la parole d'une voix douce : « Bienvenue, Homme du Nord, je suppose que vous êtes un guerrier, ou est-ce que je me trompe ? » Alors que vous hésitez à répondre, elle hausse les épaules puis elle fouille dans une pile de parchemins posés sur un tonneau de vin. Elle souffle la poussière d'une feuille jaunie, puis vous la tend : c'est une liste de marchandises, rédigée en somerlundais. Vous lisez :

Potion d'Alether (qui augmente le total d'HABILETÉ de 4 points pour la durée d'un combat) : 4 Pièces d'Or.

Potion de l'herbe à Potence (chaque dose procure un sommeil d'une ou deux heures) : 2 Pièces d'Or.

Potion de Laumspur (chaque dose fait gagner 4 points d'ENDURANCE) : 5 Pièces d'Or.

Fiole d'huile de Larnuma (chaque dose donne 2 points d'ENDURANCE) : 3 Pièces d'Or.

Teinture de chiendent des Cimetières (1 dose rend malade et fait perdre 2 points d'ENDURANCE) : 1 Pièce d'Or.

Teinture de Calacena (1 dose produit de terribles hallucinations pendant une heure ou deux) : 2 Pièces d'Or.

Vous pouvez acheter ce que vous désirez dans la liste ci-dessus ; inscrivez les potions, fioles, teintures que vous prenez sur *votre feuille d'Aventure* dans la case Sac à Dos. Vous pouvez ensuite quitter la boutique et continuer à avancer dans la rue. Rendez-vous au [179](#).

## 155

La vue qui s'offre à vous vous indique que la fenêtre doit être située très haut dans le mur sud du Grand Palais. Très loin en bas, vous apercevez les bâtiments de la capitale : des maisons en miniature, regroupées à l'intérieur de la muraille blanche de la cité. Au sud-est s'étend le lac Inrahim : une immense plaine d'eau salée actuellement à sec et complètement craquelée. Au nord, une route dont la chaussée surélevée conduit jusqu'à la ville de Chula que vous distinguez à peine à l'horizon. Au sud-ouest, vous voyez le massif montagneux du Dahir aux cimes désolées et écrasées de soleil. Au-delà du Dahir s'étend l'immense océan de dunes de sable, connu sous le nom de Mer de la Sécheresse. Les barreaux de la fenêtre sont passablement rouillés et vous devriez pouvoir les desceller sans difficulté, mais cependant, vous vous rendez compte qu'une chute de cette hauteur serait mortelle et vous descendez de la table. Vous revenez rapidement sur vos pas. Rendez-vous au [182](#).

## 156

Après vous être concentré sur la serrure pendant plusieurs minutes, vous vous rendez compte qu'elle est reliée à une alarme. Si vous faites un mauvais numéro, l'alarme se déclenchera, alertant tous les Gardes du Palais. Si vous possédez les Disciplines Kaï de la Puissance Psychique *et* du Sixième Sens,

rendez-vous au [8](#). Si vous ne possédez pas ces deux disciplines, rendez-vous au [98](#).

### 157

Une forte odeur d'encens brûlé remplit la maison. Vous entrez dans un couloir bordé de chaises et vous avancez lentement le long de l'allée centrale vers une fontaine flanquée de deux colonnes rouge orangé. Un homme vêtu de noir des pieds à la tête apparaît derrière la colonne de gauche et s'avance vers vous. Soudain, vous entendez les hommes de Maouk arriver sur la place et jeter des regards inquiets vers la porte ouverte. L'homme voit que vous êtes nerveux et indique silencieusement la porte d'une cave. Si vous souhaitez vous cacher dans la cave, rendez-vous au 16. Si vous préférez quitter les lieux, retournez à la Grand-Place en vous rendant au [99](#).

### 158

Vous entrez dans une galerie qui abrite une magnifique mosaïque. Des milliers de minuscules fragments de perles et d'or brillent dans le soleil couchant, irisant les hauts murs de marbre. Un groupe de courtisans déambule dans la galerie et vous devez vous dissimuler derrière un énorme pilier. Vous attendez que le bruit de leurs pas s'éloigne avant de ressortir en pleine lumière. Depuis longtemps, tout espoir de signer un traité de paix a disparu et il ne vous reste plus maintenant qu'à vous enfuir du Palais et à retourner au Sommerlund le plus vite possible d'une manière ou d'une autre. Vous quittez rapidement la galerie en suivant un couloir vers l'ouest et vous arrivez bientôt à un croisement où le couloir tourne brusquement vers le nord. Rendez-vous au [58](#).



## 159

Vous parvenez à enfoncer la porte mais, emporté par votre élan, vous ne pouvez pas vous arrêter. Vous dégringolez les marches la tête la première, et vous atterrissez en boule sur le sol de marbre d'une antichambre, à quelques centimètres d'un soldat armé qui garde les portes de l'Armurerie du Palais. (Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.) Il est surpris par votre entrée originale, mais il retrouve rapidement tous ses esprits et passe à l'attaque.

**GARDE DE L'ARMURERIE HABILITÉ : 16 ENDURANCE : 22**

Ôtez 2 points à votre total d'HABILITÉ pour les 3 premiers Assauts, car vous êtes allongé sur le sol.

Vous n'avez pas la possibilité de fuir et vous devez combattre le Garde jusqu'à la mort. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [52](#).

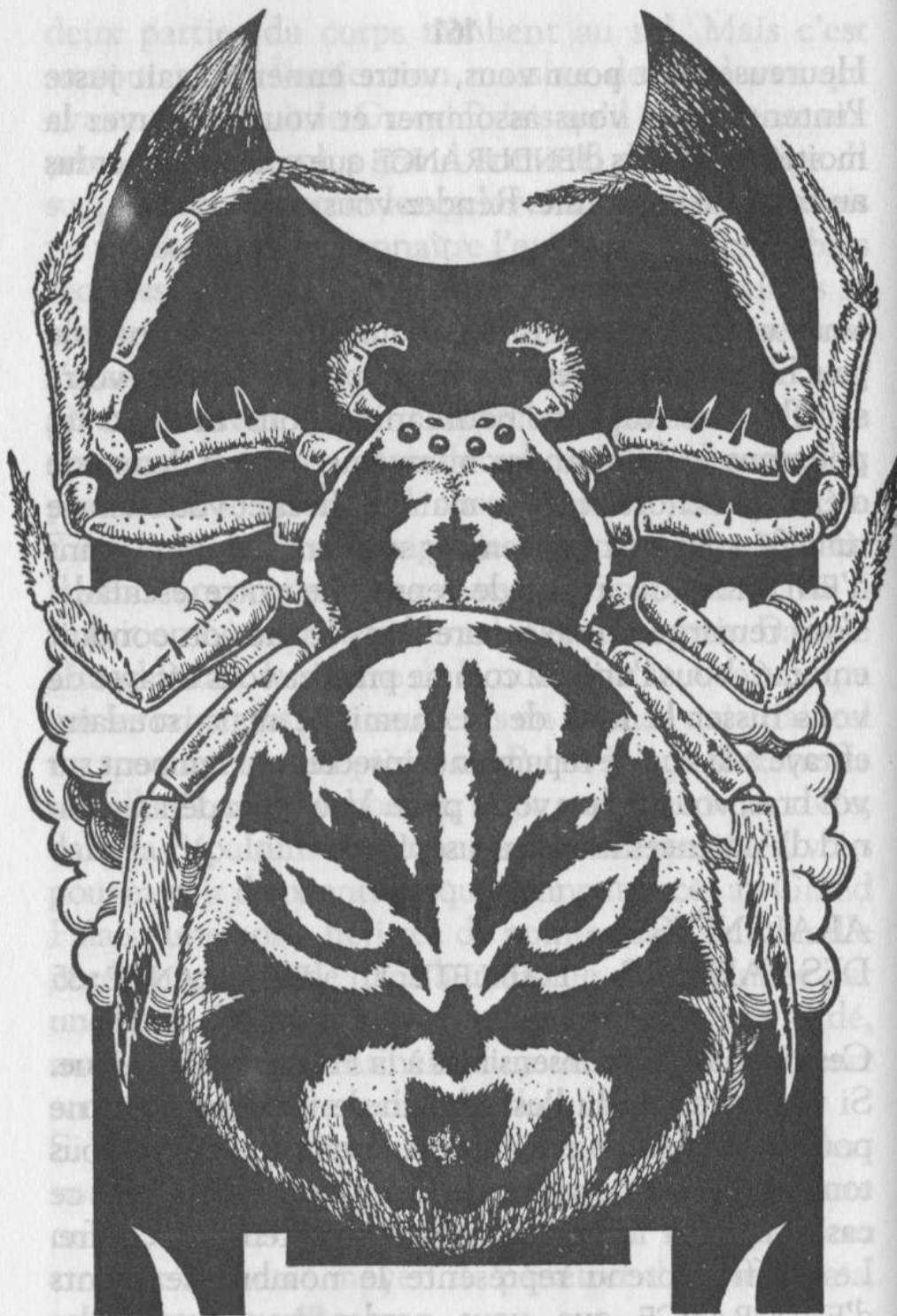
## 160

La peur de perdre votre bras est plus grande que le désir que vous avez de quitter cette ville hostile. Vous devez impérativement vous procurer de l'herbe d'Oede, même si cela signifie que vous allez devoir vous rendre à l'endroit que vous redoutez le plus : le Grand Palais. Vous suivez l'allée sinueuse à travers le Mikarum et vous arrivez au Horm-tas-Lallaim : la Sépulture des Princesses. Derrière le tombeau se dresse le Grand Palais, tel un imposant panthéon blanc. Vous vous rappelez tout à coup une vieille légende que vous racontait votre maître Kaï, il y a bien longtemps : *La vengeance du Zakhane noir*. Le Zakhane noir était un tyran brutal, le plus cruel d'une lignée sanguinaire qui régna jadis sur le Désert. La barbarie de ce règne est restée gravée à jamais dans la mémoire des habitants des régions des Fins de Terre. Ce Zakhane fit construire le Grand Palais par son armée d'esclaves faits prisonniers dans les pays qu'il conquiert à la pointe de l'épée. Le Palais devint son obsession ; il dirigeait lui-même les travaux et punissait personnellement les ouvriers lorsque les travaux prenaient le moindre retard. Il massacrait ses

sujets sans discrimination et de la manière la plus terrifiante. Le mode d'exécution qu'il appréciait le plus consistait à scier la pauvre victime en deux des pieds à la tête jusqu'à ce que les deux parties du corps tombent au sol. Mais c'est surtout après l'exécution massive des esclaves qui avaient construit le Grand Palais qu'il est devenu aux yeux de tous le plus grand criminel de son temps. Il supprima en effet tous les esclaves afin que ses ennemis ne puissent jamais connaître l'existence des chambres secrètes renfermant les trésors. Parmi les victimes se trouvaient ses deux filles, Kebilla et Sousse, qui s'étaient opposées ouvertement à la cruauté de leur père et avaient essayé d'empêcher ce massacre. Dans une rage aveugle, il ordonna qu'elles fussent les premières à mourir. Il aurait mieux valu pour le Zakhan et pour la Vassagonie qu'il mourût ce jour-là. Il vécut encore deux ans, mais rongé par le remords, il se prit en horreur et sombra dans le désespoir. Dans le Grand Palais, le silence de la nuit était souvent rompu par les cris et les gémissements du Zakhan qui errait tel un spectre dans les pièces du Palais à la recherche de ses filles. Lorsqu'il mourut, il fut enterré à leurs côtés, dans la Sépulture des Princesses. D'où vous êtes, vous pouvez voir deux entrées qui donnent accès au Grand Palais : une porte hérissée de pointes dans la muraille nord et une arcade dans la muraille ouest, fermée par une herse. Le Palais est habituellement très bien gardé, mais il y a peu de sentinelles aujourd'hui, car la plupart sont parties à votre recherche dans la ville. Si vous désirez approcher par la porte nord, rendez-vous au [126](#). Si vous préférez vous approcher de la porte ouest, rendez-vous au [79](#). Enfin, si vous préférez trouver un autre moyen de pénétrer dans le Palais, rendez-vous au [49](#).

## 161

Heureusement pour vous, votre ennemi avait juste l'intention de vous assommer et vous retrouvez la moitié des points d'ENDURANCE que vous aviez perdus au cours de la bataille. Rendez-vous au [69](#).



**162.** *Des Araignées monstrueuses rampent sur vos bras.*

## 162

Vous vous glissez dans le conduit de la cheminée de gauche et vous faites une pause pour retrouver votre souffle. Les vapeurs bouillantes vous brûlent les poumons et le moindre mouvement vous demande d'énormes efforts, car vos mains enflées et votre visage tuméfié vous font atrocement souffrir. Déduisez 1 point d'ENDURANCE avant de reprendre votre escalade. Vous remarquez une fissure dans le mur du conduit enfumé. Vous l'utilisez comme prise et vous essayez de vous hisser le long de la cheminée mais, soudain, effrayé à la vue de répugnants insectes qui rampent sur vos bras, vous lâchez votre prise. Vous avez dérangé un nid d'Araignées monstrueuses !

ARAIGNÉES DES VAPEURS HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 35

Ces créatures sont insensibles à la Puissance Psychique. Si vous avez perdu l'usage d'un de vos bras, vous ne pouvez combattre ces affreuses bestioles, sinon vous tomberiez inmanquablement dans le tar-sorkh. Dans ce cas, utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Le chiffre obtenu représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez au contact des Araignées (un 0 correspond à une perte de 10 points). Si vous êtes toujours vivant après avoir dépassé le nid ou si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [114](#).

## 163

Tandis que vous attendez avec anxiété le retour du Garde, l'autre brute se moque de vous et vous décrit avec délectation les tortures atroces qui vous attendent. Il est très déçu lorsque l'autre Garde revient les mains vides. « Le Zakhane ne veut pas que l'on maltraite notre ami du Nord. Il lui réserve quelque chose de spécial pour ce soir », grogne-t-il. Puis ils font demi-tour et s'apprêtent à quitter la cellule, le visage déformé par des grimaces de haine. A présent, les deux Gardes ont le dos tourné. Si vous souhaitez les attaquer, rendez-vous au [174](#). Si vous

préférez rester dans la cellule, rendez-vous au [18](#). Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Sixième Sens, rendez-vous au [144](#).

## 164

L'eau est de plus en plus épaisse et la puanteur qui se dégage des gaz délétères devient de plus en plus nauséabonde. Brusquement, l'air est envahi par des milliers de mouches et chaque fois que vous reprenez votre respiration, vous sentez au fond de la gorge une bouillie épaisse d'insectes agglutinés. La croûte noire et gluante qui recouvre vos yeux, vos narines et votre bouche ainsi qu'un goût âcre et infect dans la gorge vous soulèvent le cœur. Vous perdez 1 Point d'ENDURANCE. Comme en réponse à vos prières, une échelle de fer se détache de l'obscurité. Elle est fixée à la paroi du tunnel et monte jusqu'à une plaque ronde en pierre encastrée dans le plafond. Si vous souhaitez grimper à l'échelle, rendez-vous au [31](#). Si vous préférez continuer à avancer dans le tunnel envahi par les insectes, rendez-vous au [139](#).

## 165

Le Garde porte la main à sa blessure puis tombe au sol, inanimé. Vous apercevez l'autre Garde qui, remis de votre coup, vient de saisir la poignée de la porte pour essayer de se lever. Si vous voulez attaquer le Garde, rendez-vous au [78](#). Si vous souhaitez seulement le neutraliser pour le prendre vivant, rendez-vous au [199](#).

## 166

Vous massez votre bras endolori dans l'espoir de lui redonner un peu de vie, mais tout effort est inutile : il est complètement paralysé. Votre seule consolation vient du fait que ce n'est pas le bras qui manie les armes, mais celui qui tient le bouclier. Étant donné que vous ne pouvez plus vous protéger, ôtez 3 points à votre total d'HABILETÉ. Ces points pourront être récupérés ultérieurement si vous retrouvez l'usage de votre bras. Vous examinez attentivement les environs afin de trouver un moyen

quelconque de fuir cet égout cauchemardesque. Le souterrain qui s'ouvre devant vous tourne et vire comme un gigantesque serpent et un vent chaud et humide d'air vicié souffle dans votre direction. Vous avez semé vos poursuivants, mais il vous reste à résoudre le problème de votre bras. Rendez-vous au [55](#).

## 167

Vous passez la porte et vous vous hâtez vers la fraîcheur accueillante qui règne dans la pièce. Vous remarquez une grande barre de fer au-dessus de la porte que vous baissez instinctivement afin de retarder d'éventuels poursuivants. La pièce est vide, excepté quelques vêtements posés sur le dossier d'une chaise en fer forgé. A en juger par leur coupe et leur taille, ces habits doivent probablement appartenir à l'Armurier. Vous entendez des bruits en provenance d'un couloir allant vers l'est : vous distinguez le tintement caractéristique d'assiettes qui s'entrechoquent puis les voix de Gardes affamés. Vous grimpez un large escalier et vous suivez un réseau de couloirs allant vers l'ouest. Ils sont bordés de nombreuses niches contenant des bustes en marbre et de belles tapisseries représentant un ancien Zakhan ou une bataille oubliée depuis longtemps. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Sixième Sens, rendez-vous au [105](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [158](#).

## 168

Tel un tigre, vous sautez au milieu des Gardes pris au dépourvu. Une des sentinelles s'apprête à lever sa sarbacane, mais un coup de poing bien ajusté au visage l'en empêche. Il tombe en arrière et sa tête va heurter le mur avec un bruit sourd et effrayant. Le deuxième Garde veut vous planter son trident dans la poitrine, mais vous esquivez son coup d'un saut de côté et, de votre main libre, vous saisissez son arme que vous tirez violemment. Le Garde perd l'équilibre et tombe la tête la première. Vous vous retournez juste à temps pour affronter le troisième Garde qui s'apprête à vous lancer son trident.

## GARDE DU VESTIBULE HABILITÉ : 15 ENDURANCE : 23

Si vous remportez ce combat en 3 Assauts ou moins, rendez-vous au [101](#). Si le combat dure plus de 3 Assauts, rendez-vous au [46](#).

### 169

Vous débouchez sur une large rue où des vendeurs se battent pour un morceau de trottoir afin d'installer leurs tréteaux. La foule se presse au marché ; chacun porte un brassard noir en signe de deuil mais ici, contrairement au reste de Barrakeesh, les affaires continuent normalement. Vous passez devant une charrette remplie de brassards noirs au prix de 2 Pièces d'Or l'unité. Si vous souhaitez en acheter un, payez le vendeur et inscrivez votre nouvelle acquisition sur votre *Feuille d'Aventure* dans la case des Objets Spéciaux. Placez ce brassard autour du bras. Vous vous éloignez rapidement de la charrette et vous disparaîsez dans une étroite ruelle bordée de nombreuses tavernes et auberges. L'air est rempli d'odeurs de cuisine et de vin aigre, et tout le passage résonne des cris et des bavardages de la population. Votre attention est attirée par une affiche placardée récemment sur le mur d'une taverne. Vous lisez la première ligne écrite en gros caractères: LE ZAKHAN EST MORT - VIVE LE ZAKHAN ! Si vous souhaitez poursuivre la lecture de l'affiche rendez-vous au [88](#). Si vous préférez continuer à avancer dans la ruelle, rendez-vous au [113](#).

### 170

La maîtrise de ces Disciplines Kaï vous permet de vous glisser devant les Gardes sans être remarqué. Le temps qu'ils reprennent leur faction, vous êtes entré sans problème dans les jardins du Grand Palais. Rendez-vous au [137](#).

## 171

Un panneau, situé derrière la statue, glisse sur le côté et révèle l'existence d'un passage secret, étroit et obscur. Vous pouvez quand même voir nettement deux empreintes de pas dans la poussière qui recouvre le sol. Si vous souhaitez suivre le passage secret, rendez-vous au [148](#). Sinon, refermez le panneau et continuez à avancer dans la galerie. Rendez-vous au [158](#).

## 172

« Entrez, étranger. Bienvenue dans mon humble taverne, dit d'une voix accueillante la propriétaire rondelette de l'auberge. Nous avons du vin et de la nourriture à volonté, et des chambres à louer. » Elle a à peine terminé sa phrase que vous entendez les hommes de Maouk faire irruption sur la Place. Ils jettent des regards inquisiteurs vers la porte qui est restée ouverte. La tenancière se rend compte de votre nervosité et vous montre du doigt l'escalier de la cave. « Ne vous inquiétez pas, chuchote-t-elle, nous partageons votre crainte du nouveau Zakhan, il n'y a pas une seconde à perdre, descendez vous cacher ! » Vous n'avez pas le choix, car les hommes de Maouk s'approchent déjà de la taverne. Rendez-vous au [16](#).



A en juger par la direction du courant, le canal droit semble couler vers le nord. Le flot important des eaux usées, chargées des immondices du Baga-Darooz, coule vers la côte, jusqu'à ce qu'il émerge à Chivas, un village situé au nord-ouest de la capitale. Le déversement des eaux de l'égout dans la mer rend la vie des pauvres pêcheurs du village difficile et désagréable (particulièrement pendant les mois d'été). Si vous suivez le canal nord, vous atteindrez donc la côte. Le canal de gauche coule vers le sud et passe au cœur de la ville. Dans le dédale de canaux qui sillonnent le Baga-Darooz, vous devriez pouvoir trouver au moins une sortie vers les rues du centre. Droit devant vous, le canal du milieu va vers l'ouest. C'est de loin le moins pollué et le moins fétide des trois. Vous vous rappelez qu'au cours de vos voyages, l'homme surnommé le putois vous avait parlé du Grand Madani, un aqueduc long de plus de 70 kilomètres qui draine l'eau fraîche de la rivière Da vers la cité. Les citoyens de Barrakeesh, contrairement à ceux des autres villes de Vassagonie, jouissent donc d'un approvisionnement d'eau pure presque illimité. Le canal ouest devrait vous conduire à la source de la rivière Da. Si vous souhaitez suivre le canal nord, rendez-vous au [145](#). Si vous souhaitez suivre le canal sud, rendez-vous au [96](#). Si vous souhaitez suivre le canal ouest, rendez-vous au [13](#).

Vous vous jetez en avant et vous donnez un violent coup de poing au plus grand des Gardes. Votre coup l'atteint à la nuque. La sentinelle tombe à genoux en poussant un hurlement de douleur et lâche son épée qui tombe à vos pieds avec un bruit métallique. Si vous voulez ramasser l'épée, rendez-vous au [4](#). Si vous préférez laisser l'épée, et vous battre à mains nues, rendez-vous au [91](#).

## 175

Avant que vous ne trouviez une cachette adéquate, trois Sharnazims surgissent : « Laissez-le-moi, bande d'imbéciles ! » hurle une voix rauque. Les Gardes s'écartent pour laisser passer Maouk, qui surgit de l'ombre en brandissant une fléchette. Il laisse échapper un juron puis lance sa flèche en visant votre poitrine. Rendez-vous au [25](#).

## 176

Vous êtes dépossédé de votre Sac à Dos, puis on prend vos armes, votre Or, et tous vos Objets Spéciaux. Les mains liées dans le dos, vous êtes poussé sans ménagement, la tête la première, dans la voiture de Maouk. « Retournez au Palais ! » ordonne celui-ci au cocher en grim pant à l'intérieur. Il cla que la portière puis reprend: « Le Zakh an attend son prisonnier ». Vous luttez pour essayer de dénouer la corde qui vous ligote mais Maouk ne tarde pas à s'en apercevoir. Il saisit votre bras et vous enfonce une aiguille dans la peau. Le rire sarcastique et cruel de Maouk vous semble de plus en plus lointain et vous plongez bientôt dans un profond sommeil. Mettez votre *Feuille d'Aventure* à jour et faites une liste de tous les objets que l'on vous a confisqués sur une feuille séparée qui vous servira d'aide-mémoire au cas où vous les trouveriez plus tard au cours de votre aventure. Rendez-vous au [69](#).

## 177

Tandis que vous assénez un coup mortel au Kwaraz, trois Sharnazims émergent avec difficulté des eaux sombres de l'égout. Ils ont enlevé leur tunique noire et ils arborent sur leur torse musclé un tatouage bleu représentant les serres d'un aigle. Une fois hors de l'eau, ils dégainent leur cimeterre à la lame tranchante comme un rasoir tout en vous fixant d'un œil mauvais. Si vous souhaitez attaquer les Sharnazims, rendez-vous au [60](#). Si vous préférez fuir par l'étroit escalier de pierre, rendez-vous au [43](#).



**177.** Trois Sharnazims émergent avec difficulté des eaux sombres.

## 178

Vous avez descendu la moitié des marches lorsque le Garde se rend compte de votre manœuvre. Il dégaine son épée puis se lance à l'attaque. Vous ne pouvez pas prendre la fuite, et vous devez vous battre jusqu'à ce que mort s'ensuive.

**GARDE DE L'ARMURERIE HABILITÉ : 16 ENDURANCE : 22**

Si vous remportez le combat, vous pouvez fouiller son cadavre. Rendez-vous en ce cas au [52](#). Si vous préférez entrer dans l'Armurerie, sans fouiller le corps, rendez-vous au [140](#).

## 179

Les vitrines du magasin regorgent d'huiles, de potions, de médicaments et d'étranges plantes exotiques de toutes sortes. L'air est empli des effluves enivrantes des herbes médicinales. Tout à coup, la foule s'agite au bout de la rue avant de disparaître en un clin d'œil dans les magasins. Un homme se tient devant vous : son visage est ruisselant de sueur et ses habits en lambeaux sont recouverts de boue. C'est Maouk ! Il a survécu à l'enfer du Baga-Darooz. « S'il n'y avait pas le Zakhan, je vous aurais tué tout de suite, siffle-t-il entre ses dents avec un rictus de haine. Mais je n'ai pas l'intention de perdre la tête pour un lâche de votre espèce. » Vous pâlissez sous l'insulte, mais vous parvenez à contenir votre colère. En effet, vous sentez qu'il ne doit pas être seul et vous avez l'impression que des yeux vous observent derrière chaque fenêtre. Si vous voulez attaquer Maouk, rendez-vous au [197](#). Si vous préférez faire demi-tour et remonter la rue en courant, rendez-vous au [92](#).

## 180

Alors que le deuxième Garde s'effondre à vos pieds, vous remarquez que le premier Garde s'est remis de votre coup. Il extrait un poignard de sa botte et, levant le bras, il s'apprête à vous le lancer. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Puissance Psychique, rendez-vous au [45](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous possédez la Discipline Kaï du Sixième Sens, ou celle de la Chasse, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si le résultat obtenu est compris entre 0 et 5, rendez-vous au [120](#). S'il est compris entre 6 et 12, rendez-vous au [193](#).

## 181

Vous fouillez tous les tiroirs, forçant les serrures lorsque cela est nécessaire mais, très déçu, vous ne retrouvez pas votre équipement. Tout espoir de signer un traité de paix avec le nouveau Zakhana a disparu. Vous n'avez plus qu'à continuer à rechercher votre équipement puis fuir le Grand Palais le plus rapidement possible afin de pouvoir retourner au Sommerlund. Vous écartez une cloison mobile faite de lattes de bois et vous pénétrez dans une petite pièce. D'étroites marches de pierre mènent à une porte ouverte, dans le mur nord. Devant la porte se trouve un coffre en bois. Si vous désirez gravir les marches et franchir la porte, rendez-vous au [14](#). Si vous préférez ouvrir le coffre, rendez-vous au [97](#).

## 182

Vous arrivez dans une pièce au haut plafond voûté. Dans le mur sud, il y a une grande porte renforcée par de gros clous près de laquelle se trouve un râtelier où sont suspendus un Javelot et une Épée. Si vous le désirez, vous pouvez prendre l'une de ces armes (ou bien les deux). Au nord, sous un porche en forme de fer à cheval, joliment décoré, un autre passage conduit hors de la pièce. Si vous souhaitez suivre ce passage, rendez-vous au [132](#). Si vous préférez écouter à la porte, rendez-vous au [115](#).

## 183

La tête du guerrier émerge tout à coup de la bouche d'égout. Il s'attaque violemment à votre jambe, vous tailladant méchamment le mollet. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Fou de colère et de douleur, vous levez la jambe et, de toutes vos forces, vous décochez au Garde un coup de pied en pleine figure. Il pousse un cri et tombe en arrière dans l'égout avec un plouf sonore et sinistre. Vous replacez la dalle de pierre puis vous tirez une lourde barre que vous placez en travers avant de reprendre votre chemin à travers le dédale des rues de la ville. Puisque vous n'avez plus aucune chance de pouvoir signer le traité de paix avec le nouveau Zakhan, vous n'avez plus rien à faire à Barrakeesh et vous devez maintenant trouver un moyen quelconque pour rentrer au Sommerlund le plus vite possible.

Finalement, vous arrivez à une place animée où se tient un marché. Votre regard est attiré par une enseigne accrochée au-dessus de l'entrée d'une grande bâtisse : BAINS PUBLICS DE BARRAKEESH. A ce moment, l'odeur de vos vêtements vous rend passablement malade. Vous ouvrez la porte sans hésitation et vous vous glissez à l'intérieur. Rendez-vous au [90](#).

## 184

Vous scrutez l'horizon et vous apercevez au fond du port un entrepôt au toit blanc en forme de dôme. Le dernier étage du bâtiment est prolongé par une plateforme qui surplombe le pont d'un bateau de commerce ancré près des quais, quelques mètres plus bas. Sur cette plate-forme se trouvent de grosses amphores en terre cuite, remplies d'épices, qui doivent être chargées à bord du navire pour être livrées aux comptoirs commerciaux de Ragadorn. Vous fixez votre attention sur une amphore puis vous essayez, à l'aide de votre Discipline Kaï, de la faire bouger. Ce violent effort de concentration vous fait suer abondamment et des gouttes commencent à perler sur votre front. Quelques secondes plus tard, vous entendez un choc au loin : vous avez

réussi; l'amphore a oscillé, puis est tombée sur le pont du navire. Rendez-vous au [153](#).

### 185

Les bruits des pas se font de plus en plus forts puis cessent brusquement. Vous entendez des voix chuchoter et soudain, la silhouette de Maouk, une fléchette à la main, se détache de l'obscurité. Ses hommes de main le rejoignent rapidement et il vous dit en ricanant : « Fait comme un rat ! » Puis il vous lance sa flèche en visant la poitrine. Rendez-vous au [25](#).

### 186

Vous utilisez votre Discipline Kai pour dissimuler votre accent du Sommerlund et vous criez au Garde : « Vite ! à l'aide, l'Homme du Nord est en train de s'échapper ! » Aussitôt, le Garde se met en mouvement et monte l'escalier quatre à quatre vers la porte. Vous attendez qu'il arrive à la dernière marche avant d'attaquer. Un coup au genou l'envoie rouler au pied des marches. Vous descendez dans la pièce, prêt à frapper de nouveau au cas où le Garde reprendrait connaissance. Précaution inutile car le Garde est, cette fois-ci, bel et bien mort. Dans sa chute, il s'est brisé la nuque. Si vous désirez fouiller son cadavre, rendez-vous au [52](#). Si vous préférez laisser le corps et inspecter l'Armurerie, rendez-vous au [140](#).

### 187

Vous reconnaissez la créature : il s'agit d'un Kwaraz. Ce sont de gigantesques reptiles originaires des marais de Maaken situés à des centaines de kilomètres à l'ouest de la Vassagonie. Les Kwaraz peuvent vivre dans n'importe quel environnement pourvu qu'il y fasse chaud et que l'air soit humide et fétide. Vous comprenez tout à coup que le Baga-Darooz réunit toutes les conditions permettant à ces dangereuses créatures de proliférer. Le Kwaraz se déplace au plafond en s'agrippant à la pierre à l'aide de ses longues griffes recourbées, ses yeux globuleux de plus en plus écarquillés... Les Kwaraz sont très sensibles au

pouvoir psychique. En utilisant votre Discipline Kaï de la Communication Animale, vous le persuadez que votre chair n'est pas aussi tendre qu'elle en a l'air et, bientôt, vous n'offrez plus aucun intérêt à ses yeux. Vous le regardez disparaître le long du tunnel avec un sentiment de crainte mêlé de fascination. Soudain, un cri terrifiant retentit dans les ténèbres : Maouk vient de perdre un de ses hommes. Un frisson glacial vous parcourt l'échine mais votre instinct vous dit de continuer d'avancer rapidement pendant qu'il en est encore temps. Rendez-vous au [17](#).

## 188

La taverne est bondée. Les consommateurs sont accoudés à un long comptoir de pierre incrusté de fragments de marbre aux couleurs variées. De grandes jarres en terre cuite remplies de divers plats épicés sont posées sur le comptoir et des serveuses vont et viennent, tâchant de satisfaire les clients impatientes. Si vous portez un Brassard noir, rendez-vous au [172](#). Si vous n'en possédez pas, rendez-vous au [72](#).

## 189

Le Messenger tombe en criant, mais il est déjà mort lorsqu'il heurte les pavés. Vous tirez rapidement son cadavre dans l'ombre, puis vous revêtez son ample habit et vous rabattez le capuchon pour cacher votre visage.

Dans la poche de l'habit, vous trouvez un parchemin : le sauf-conduit indispensable pour pénétrer dans le Grand Palais. Le cheval du messenger, effarouché, s'est enfui, mais le fait que vous arriviez à pied à la porte du Palais ne semble cependant pas éveiller de soupçon. Les Gardes examinent le laissez-passer avec indifférence puis vous autorisent à entrer dans les jardins du Palais. Rendez-vous au [137](#).



190. L'Armurier géant brandit un lourd marteau.

## 190

Vous avez à peine fait une douzaine de pas que le forgeron vous aperçoit. L'Armurier géant brandit son lourd marteau et s'avance vers vous en laissant échapper un grognement sanguinaire. Vous vous apprêtez à vous défendre, mais vous restez figé sur place un instant lorsque vous réalisez avec stupeur que son marteau est le prolongement de son bras droit. Sa main est, en fait, un énorme poing d'acier. L'Armurier pousse son cri de guerre et vous évitez de justesse son redoutable bras qui s'écrase violemment contre le mur en faisant éclater une pierre. Le coup est passé à quelques centimètres de votre scalp !

POING D'ACIER L'ARMURIER HABILITÉ: 18 ENDURANCE: 30

Réduisez de 2 points votre total d'HABILITÉ pour la durée du combat à cause de la chaleur terrible qui règne dans la forge. Si vous remportez le combat, rendez-vous au [111](#).

## 191

Vous réussissez à grimper lentement sur les avirons et, une fois parvenu au bastingage, des mains vous saisissent fermement par le col de votre manteau et vous hissent par-dessus bord. «Livrez-moi Loup Solitaire, hurle Maouk depuis le quai. C'est un ordre du Zakhhan ! » Les membres de l'équipage se dévisagent, déçus et peiné. Ils savent que les menaces de Maouk ne sont pas de vaines paroles et vous ne pouvez pas exiger de ces hommes qu'ils sacrifient leur vie et celle de leur famille pour vous sauver. Vous devez adopter une nouvelle tactique. Si vous décidez de vous rendre à Maouk, rendez-vous au [176](#). Si vous préférez plonger par-dessus bord pour échapper à Maouk, rendez-vous au [142](#).

## 192

La chaleur devient de plus en plus accablante. Par trois fois, vous glissez et vous manquez de perdre l'équilibre, mais grâce à vos bons réflexes, vous échappez à une mort cruelle dans le tar-sorkh. Vous réussissez à grimper quelques mètres, mais à quel prix ! Vos doigts et vos genoux, qui sont écorchés à vif, saignent abondamment et vos jambes vous font très mal. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [114](#).

## 193

Vous faites un saut de côté, juste à temps pour éviter le poignard qui passe à quelques centimètres de votre gorge. Le Garde n'en croit pas ses yeux, et vous regarde stupéfait, la bouche grande ouverte. Il est à présent désarmé. Si vous désirez l'attaquer, rendez-vous au [78](#). Si vous souhaitez juste le neutraliser pour le capturer vivant, rendez-vous au [199](#).

## 194

Le Yas est un serpent constricteur. Il tue ses proies en les étouffant grâce aux anneaux puissants de son long corps. Ses yeux endormis sont maintenant grands ouverts, les pupilles sont verticales et l'iris d'un rouge vif. Il vous fixe d'un regard envoûtant et vous comprenez avec horreur qu'il essaie de vous hypnotiser. A moins que vous ne maîtrisiez la Discipline Kaï du Bouclier Psychique, déduisez 3 points de votre total d'HABILETÉ pour toute la durée du combat.

YAS HABILETÉ: 14 ENDURANCE: 28

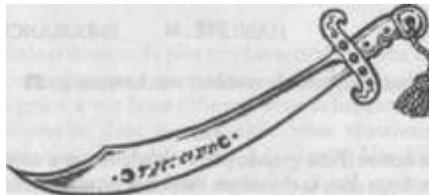
Si vous remportez le combat, rendez-vous au [35](#).

## 195

Au centre d'une grande pièce circulaire, on a construit une forge dont la cheminée s'enfonce en plein milieu du plafond. La chaleur était déjà accablante, mais en pénétrant dans cette pièce, vous avez réellement l'impression d'entrer dans un fourneau en pleine activité. Deux hommes, torse nu, un pagne autour des reins, manient un soufflet qui active la forge. Des gouttes de sueur ruissellent sur leur peau et ils s'arrêtent fréquemment pour boire de grandes rasades d'eau fraîche qu'ils tirent à l'aide d'une louche d'un puits creusé sur le sol. Un Armurier au physique impressionnant martèle une barre de fer chauffée à blanc posée sur une enclume. Il a d'énormes épaules musclées et sa poitrine est aussi large que les deux autres hommes réunis ! Soudain, les hommes qui actionnaient le soufflet quittent la pièce, l'un par la porte du mur nord, l'autre par la porte du mur ouest. Le grand Armurier quant à lui, continue à battre le fer. Si vous souhaitez suivre l'homme qui est sorti par la porte nord, rendez-vous au [11](#). Si vous préférez suivre celui qui a quitté la pièce par la porte ouest, rendez-vous au [146](#). Si vous désirez attaquer l'Armurier, rendez-vous au [190](#). Enfin, si vous voulez quitter la pièce et revenir sur vos pas pour emprunter l'autre couloir, rendez-vous au [30](#).

## 196

Une grande table, sur laquelle on a disposé des plats de viande, du vin et des miches de pain toutes chaudes, occupe le centre de la pièce. Si vous désirez goûter à un plat qui vous semble particulièrement appétissant, rendez-vous au [61](#). Si vous préférez quitter la pièce par la fenêtre, rendez-vous au [109](#).

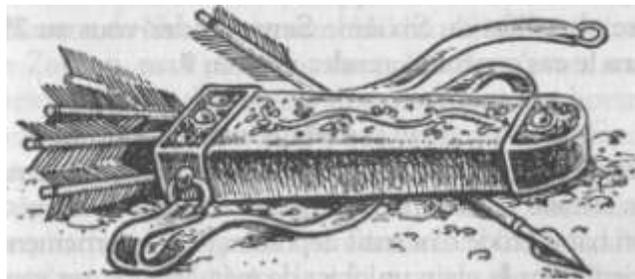


## 197

Maouk extrait de son habit une petite flèche qu'il tient serrée dans son poing puissant. Il lève le bras puis lance la fléchette en visant votre poitrine. Vous êtes à bout portant et vous ne pouvez rien faire pour éviter le projectile. La flèche vous atteint en pleine poitrine, vous coupant le souffle. Rendez-vous au [25](#).

## 198

Tandis que le corps inerte de l'Officier heurte violemment la porte défoncée de la cave, les Sharnazims reculent et laissent passer Maouk qui apparaît dans l'encadrement de la porte en brandissant une fléchette. « Je vous tiens maintenant ! », dit-il d'une voix sifflante en lançant la flèche vers votre poitrine. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Chasse, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si le résultat obtenu est compris entre 0 et 6, rendez-vous au [25](#). Si le résultat obtenu est compris entre 7 et 9, rendez-vous au [141](#).



## 199

Vous neutralisez le Garde par une clé à la tête et vous menacez de lui rompre le cou s'il ne répond pas à vos questions. Il vous promet immédiatement de vous révéler tout ce qu'il sait. « Le Zakhhan a peur que vous ne soyez un assassin, envoyé par ses ennemis de l'ouest pour le tuer, dit-il d'une voix apeurée. Moi aussi je déteste le Zakhhan, mais je ne suis qu'un simple geôlier et je ne sais rien de plus. » Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Sixième Sens, rendez-vous au [39](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [9](#).

L'empereur de Vassagonie, le Zakhan Kimah, trône sur une estrade recouverte de fourrure écarlate. Il est vêtu d'un habit brodé d'or mais dépourvu de tout ornement. Il tient dans la main un objet de métal noir et ses yeux froids et cruels vous glacent le sang. Le Zakhan est un homme à la prestance impressionnante, mais il fait pâle figure à côté de son compagnon qui est la véritable cause de votre terreur. Celui-ci se tient devant le Zakhan ; un heaume noir comme la mort dissimule son visage mais une odeur de décomposition et une horrible voix sépulcrale trahissent son identité. « Amenez-moi Loup Solitaire ! » hurle la voix cruelle, que vous connaissez bien : celle d'un Seigneur des Ténèbres d'Helgedad, vos ennemis mortels. Le Zakhan se lève et, en observant attentivement son visage, vous décelez une lueur de doute - ou peut-être de crainte - dans ses yeux durs, mais ils reprennent vite leur expression normale. « Il vous sera amené, au coucher du soleil, en échange de l'Orbe de la Mort, comme convenu », dit le Zakhan. « Mais vous l'avez cet Orbe ! rétorque la terrible voix, amenez-moi ce blanc-bec de Loup Solitaire- » Le Zakhan parvient à dissimuler sa peur mais le temps joue contre lui. La partie de bluff qu'il a engagée est très dangereuse. Cependant, il n'a pas encore été percé à jour et c'est une preuve de la force de la volonté car le Seigneur des Ténèbres fait de grands efforts pour essayer de connaître le fond de sa pensée. « Vous aurez votre Homme du Nord, Seigneur Haakon, répond sèchement le Zakhan, mais puisque vous prétendez n'avoir aucun besoin d'or ni de bijoux, alors pourquoi vos hommes ont-ils pillé les tombes de nos ancêtres et profané la sépulture du Majhan ? » Un silence de mort règne dans la salle, troublé seulement par le sifflement de la respiration du Seigneur des Ténèbres. « Ce pays, dit-il, cet insignifiant lopin de sable recèle deux échardes enfoncées douloureusement dans notre chair et nous voulons nous en débarrasser une bonne fois pour toutes. Loup Solitaire est l'une d'elles ; à cause de lui, nous n'avons aucun pouvoir au Sommerlund. La tombe du Majhan cache l'autre épine qui nous menace : ce maudit Livre du Magnakaï. » Votre cœur bat à tout rompre lorsque ces mots résonnent à vos oreilles : le Livre du

Magnakaï ! La raison pour laquelle vous avez été entraîné dans ce piège mortel devient alors claire et la sinistre vérité vous apparaît subitement. Le Livre du Magnakaï est un recueil des plus vieilles légendes du Sommerlund. L'Aigle du Soleil, le premier Grand Maître Kai, a pu, grâce à la sagesse et au savoir qu'enseigne le Magnakaï, instruire les guerriers de la maison d'Ulnar. Votre roi est issu de cette lignée de guerriers qui avaient pour mission de défendre votre pays contre les attaques et les dévastations perpétrées par les Seigneurs des Ténèbres. Le Livre du Magnakaï a été perdu il y a des centaines d'années, mais sa sagesse est parvenue vivante jusqu'à maintenant, transmise oralement de génération en génération par les guerriers du Sommerlund. C'est ainsi qu'ils ont pu faire face et résister à leurs ennemis de toujours : les Seigneurs des Ténèbres d'Helgedad. Si ces derniers découvrent le Livre de Magnakaï, ils le détruiront ; ses secrets seront perdus à jamais et, à votre mort, le Kai s'éteindra. En revanche, si vous trouvez le Livre avant les Seigneurs des Ténèbres, toute la sagesse du Magnakaï vous sera révélée et, grâce à ce savoir, vous deviendrez fort, suffisamment fort pour arriver à la consécration pour un guerrier du Sommerlund : devenir Grand Maître Kai. Cette glorieuse quête et ses grands périls vous font oublier que des dangers plus immédiats vous menacent. Pour connaître ces dangers et commencer la quête du Livre du Magnakaï, rendez-vous dans la deuxième partie du *Tyran du Désert*.

Commencez votre nouvelle aventure au [201](#).

## Deuxième partie

### 201

Tout à coup, vous apercevez deux guerriers qui s'avancent lentement vers vous le long d'un passage à votre droite. Ils portent des armures noires, des habits écirclates et vous reconnaissez leur hideux masque à tête de mort: ce sont des guerriers Drakkars. Les Drakkars sont des hommes, certes, mais des hommes extrêmement cruels, aussi méchants et féroces que les Seigneurs des Ténèbres qu'ils servent. L'un d'eux tient en laisse un Akataz aux crocs acérés. Le Drakkar siffle, et aussitôt, le redoutable chien de guerre vous saute à la gorge. Si vous désirez vous battre avec cette créature, rendez-vous au [273](#). Si vous préférez tenter d'échapper à cette attaque et vous enfuir, rendez-vous au [285](#).

### 202

Vous passez sous un porche voûté flanqué de deux tours coniques dont les toits en cuivre brillent comme de l'or. Puis vous arrivez sur une grande place noire de monde où se tient un marché. De nombreux commerçants haranguent la foule et les marchandages vont bon train. On peut acheter ici toutes sortes d'objets colorés, des tapis exotiques et une grande variété de produits agricoles. La partie nord du marché est consacrée à la vente aux enchères de Douggas, des animaux du désert au poil lisse, et très bruyants. Ceux-ci ont été parqués dans un enclos attenant aux écuries près duquel se pressent les futurs acheteurs. Juste derrière les écuries, une rue disparaît dans le quartier des fabricants de tapis d'Ikaresh. Si vous souhaitez entrer dans les écuries, rendez-vous au [309](#). Si vous voulez demander à l'un des marchands où se trouve Tipasa, rendez-vous au [248](#). Si vous préférez quitter le marché, traversez la place et rendez-vous au [386](#).

## 203

Un flot de sang vert s'écoule de l'habit rouge du Vordak en dégageant une odeur acide et écœurante. La créature pousse un cri, bascule, et son corps mutilé tombe en vrille dans les airs. Vous rengainez votre arme, puis vous saisissez les rênes et vous tentez de reprendre le contrôle de votre monture blessée. Vous avez tué le Vordak, mais la bataille n'est pas encore gagnée car l'Itikar perd beaucoup de sang et peut sombrer dans l'inconscience à tout moment en vous laissant choir comme une pierre vers le lac Inrahim. Tout à coup, vous apercevez quelque chose au loin, quelque chose qui vous redonne foi dans les miracles, rendez-vous au [221](#).

## 204

Vous sentez que la pierre émet des radiations extrêmement dangereuses et maléfiques. Si vous pouviez seulement retourner le pouvoir de cette pierre contre le Seigneur des Ténèbres, celui-ci serait dépossédé de sa force. Bien que la pierre ne puisse pas tuer Haakon, elle pourrait au moins l'exiler en un lieu où il ne pourrait plus rien faire pour vous nuire. Si vous souhaitez essayer de vous emparer de la pierre pour la tourner contre votre ennemi, rendez-vous au [268](#). Si vous préférez laisser la pierre et attaquer le Seigneur des Ténèbres avec votre arme, rendez-vous au [390](#).

## 205

Le vent qui siffle à vos oreilles colporte les hurlements d'allégresse des Drakkars qui vous regardent aller à une mort certaine. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si le chiffre que vous avez tiré est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [234](#). Si le chiffre que vous avez tiré est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [293](#).

Vous frappez mais vous n'obtenez aucune réponse. Vous vous apprêtez à frapper une nouvelle fois, lorsque la porte s'entrouvre de quelques centimètres. Vous apercevez les yeux rougeoyants d'une vieille femme qui brillent dans les ténèbres.

« Banedon ! s'écrit-elle, d'une voix chevrotante et enrouée. Grâce à Dieu, c'est vous. » Elle vous introduit tous deux dans la maison et verrouille la porte. La pièce est presque vide et les quelques meubles qui s'y trouvent sont cassés ou en mauvais état. « Ils l'ont pris, Banedon. Les hommes au visage de mort ont pris mon mari. Il y a dix jours... Ils sont venus comme des ombres dans la nuit. » Tout à coup, elle s'effondre, son corps maigre secoué par les sanglots. Banedon la reconforte du mieux qu'il peut, mais vous sentez qu'il partage également sa douleur. Les Drakkars se sont emparés de Tipasa, il n'y a pas de doute et, à l'heure actuelle, ils ont déjà dû lui faire dire tout ce qu'il savait au sujet du Tombeau du Majhan. « Nous le trouverons, je vous le promets dit Banedon en essuyant les larmes qui ruissellent sur le visage de la vieille femme. Mais vous devez essayer de nous aider si vous le pouvez. Nous savons que Tipasa gardait toujours un journal de ses voyages. Est-il toujours en votre possession ? » Une étincelle d'espoir se met à luire dans les yeux de la vieille femme. « Oui, il est ici. Il m'a dit de le cacher quand ces brutes sont venues le chercher. » Elle s'agenouille devant la cheminée, déloge une brique descellée dans l'âtre, puis en retire un livre relié de cuir. Elle le tend à Banedon qui en étudie très attentivement les pages jaunies. En regardant par-dessus son épaule, vous remarquez que le livre est rempli de symboles secrets, de chiffres et de mystérieux pictogrammes. « Toutes ces figures représentent les différentes positions des étoiles, dit Banedon en suivant du doigt les lignes de la carte astronomique. Je suis sûr qu'elles recèlent le secret que nous cherchons, mais sans ma carte du ciel, nous ne réussirons pas à trouver le Tombeau du Majhan. Dès les premières lueurs de l'aube, nous retournerons à la Nef du ciel. Une fois à bordvje devrais pouvoir comprendre l'énigme de ce livre. » Rendez-vous au **331**.

Vos découvertes ne présentent que peu d'intérêt : 8 Pièces d'Or et 1 Sifflet de Cuivre attaché à une chaîne que le Garde porte autour du cou. Vous pouvez prendre ces objets si vous le désirez, mais n'oubliez pas de les noter sur votre *Feuille d'Aventure*. Soudain, des bruits de pas vous signalent l'arrivée d'individus peu désirables : des Drakkars ! Ceux-ci se pressent sur le sentier pavé qui mène aux enclos. Sans hésiter une seule seconde, vous pénétrez dans l'enclos de l'Itikar. Rendez-vous au [224](#).



« Par tous les Dieux ! crie Banedon, un lépreux ! » Le visage du vieil homme n'est plus qu'un horrible masque couvert de pustules verdâtres et purulentes. Ses pupilles ont viré au jaune et ses lèvres ne sont plus que des lambeaux de chair grisâtre qui pendent lamentablement. Banedon vous écarte du pauvre malade puis vous dit à l'oreille : « Il a la lèpre, Loup Solitaire ; une maladie terrible, extrêmement contagieuse, qui pourrit la peau. Nos vies sont en danger. » Si vous possédez un peu d'herbe d'Oede, vous pouvez en donner au malheureux lépreux. Rendez-vous en ce cas au [321](#). Si vous n'en possédez pas, ou si vous ne souhaitez pas en donner au malade, fuyez la caverne avec Banedon et rendez-vous au [270](#).

## 209

Au moment où vous atteignez le palier, vous voyez trois Drakkars pénétrer dans la tour. Tandis qu'ils commencent à gravir les marches, des rires maniaques et lugubres s'élèvent des masques à tête de mort qui recouvrent leur visage. Bientôt, d'autres guerriers Drakkars arrivent en grand nombre sur le pont pour leur prêter main-forte. Quelques-uns possèdent des arbalètes et vous vous rendez compte qu'il serait suicidaire de passer à l'attaque. Sans perdre un instant, vous continuez à grimper les marches quatre à quatre. Rendez-vous au [322](#).

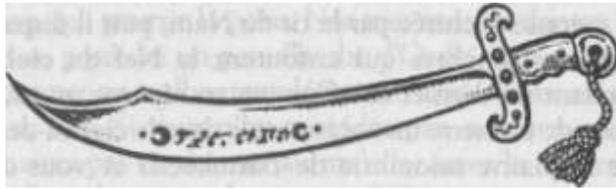


## 210

Vous vous jetez au sol et votre connaissance Kaï vous fait échapper à la hache qui arrive en tournoyant sur la plate-forme. Soudain, une explosion assourdissante retentit et le Drakkar est violemment projeté en arrière, la cuirasse déchirée par le tir du Nain, puis il disparaît dans les ténèbres qui entourent la Nef du ciel en lâchant un dernier cri. Comme en réponse au tir, un coup de tonnerre menaçant roule dans le ciel au-dessus de la plaine assombrie de Barrakeesh et vous avez l'impression que la ville entière maudit votre fuite. Très inquiet, Banedon surgit à vos côtés. Il vous tend une main tremblante pour vous aider à vous relever et vous remarquez que le pansement de fortune qui protège sa blessure est tout trempé de sang. Son visage est blême et vous avez l'impression qu'il va s'évanouir d'une seconde à l'autre. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Guérison, rendez-vous au [377](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [339](#).

## 211

Malgré vos craintes, le vin vert s'avère délicieux. Une douce chaleur monte lentement en vous, vous remplissant d'une agréable sensation de bien-être. Vous gagnez 2 points d'ENDURANCE. L'homme a l'air ravi de votre réaction et il vous propose de vous en vendre une bouteille pour 5 Pièces d'Or. Si vous voulez acheter une bouteille de Kourshah, payez les 5 Pièces d'Or et faites les modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure*. (Il y a suffisamment de Kourshah dans la bouteille pour vous\* faire regagner 4 points d'ENDURANCE). Si vous voulez à présent le questionner sur Tipasa le Vagabond, rendez-vous au [318](#). Si vous préférez poursuivre votre route vers Ikaresh, sans rien lui demander, rendez-vous au [272](#).



## 212

A travers l'épais rideau d'arbres, vous apercevez des ombres fugitives : ce sont les Drakkars qui tentent de vous encercler. Soudain, une forme rouge surgit du feuillage et une masse d'armes vous frôle la tête. La puissance du coup vous envoie rouler au sol comme si la masse vous avait touché. Le Vordak éclate d'un rire maléfique et se précipite sur vous, en brandissant son arme noire pour vous fracasser le crâne. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [349](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [355](#).

## 213

Le Drakkar tombe à genoux et vous entendez d'horribles grincements métalliques tandis qu'il essaie, en vain, d'arracher son masque à tête de mort. Son heaume a, dans un premier temps, amorti vos coups mais ensuite le métal s'est enfoncé et lui a fracturé le crâne. Vous lui donnez un violent coup de pied qui l'envoie basculer par-dessus bord. Son corps tombe en tournoyant vers le lac Inrahim où il va rejoindre le Nain qu'il vient de tuer. Tout à coup, vous apercevez une jambe retenue prisonnière dans les cordages du bastingage : le Nain n'est pas mort et encore moins en compagnie du Drakkar, plusieurs dizaines de mètres plus bas ! Il est là, accroché aux cordages ; vous le saisissez par la jambe et vous le hissez à bord avant de reprendre le combat. La plate-forme a l'air déserte ; aucune tête ne dépasse du parapet blindé, mais vous sentez qu'il se passe quelque chose d'anormal. Instinctivement, vous sautez du pont arrière, et vous vous dirigez vers la plate-forme en brandissant votre arme, prêt à frapper. Rendez-vous au [361](#).

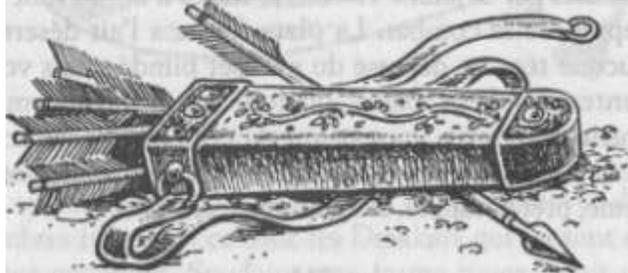
## 214

Vous concentrez votre pouvoir sur une pelle posée dans une brouette non loin de vous, afin de détourner l'attention de la sentinelle. Sous votre influence, l'outil se met à s'agiter et le Drakkar, entendant le bruit, quitte aussitôt son poste. Le temps qu'il retourne à sa place après cette fausse alerte, vous êtes déjà dans le Tombeau du Majhan. Rendez-vous au [395](#).

## 215

En bas des marches, une porte en bois consolidée par des barres de fer donne accès au jardin parfumé. Vous tournez rageusement la poignée, mais la porte est verrouillée de l'intérieur. Pendant ce temps, plusieurs Gardes ont surgi sur le pont au-dessus de vous et, dès qu'ils vous aperçoivent, ils prennent en main leurs lourdes arbalètes. Si vous possédez une Clé de Cuivre, rendez-vous au [246](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, vous pouvez

essayer d'escalader la porte. Rendez-vous au [301](#). Sinon, vous pouvez remonter l'escalier et courir vers les Gardes le plus rapidement possible avant qu'ils n'aient le temps de charger leurs armes. Rendez-vous au [375](#).



## 216

Vous arrivez bientôt dans un jardin public où se trouve rassemblée une petite foule autour d'une fontaine en ruine. Les membres de l'auditoire écoutent le discours passionné d'un homme vêtu de rouge des pieds à la tête. Ils portent tous un foulard de la même couleur qui leur recouvre le bas du visage. « Ce sont des Adu-Kaw, les voilés, dit Banedon nerveusement. Il semble qu'ils soient en train de déclarer la guerre à leurs ennemis de toujours : les hommes de Tefa. » Puis Badenon et vous allez vous mettre à l'ombre d'un Toab, où vous pourrez écouter discrètement la suite du discours. L'orateur dénonce à présent les abus des Tefarims, qui réclament des droits de passage exorbitants pour pouvoir traverser leur ville sans incident et emprunter la grande voie menant à Kara Kala. Peu à peu, les discours de l'homme amènent les spectateurs au paroxysme de leur agitation. Soudain, l'homme vêtu de rouge montre du doigt l'endroit où vous vous trouvez et s'écrie: « Regardez : des espions Tefarims ! » Si vous voulez tenter de raisonner cette bande de fanatiques qui s'avance vers vous, l'arme au poing, rendez-vous au [284](#). Si vous préférez suivre l'exemple de Banedon et vous enfuir à toutes jambes, rendez-vous au [340](#).



216. Les discours de l'homme amènent les spectateurs au paroxysme de leur agitation.

## 217

L'Itikar vous fixe d'un œil noir et froid, mais sans hostilité. Au moment où vous vous installez sur la large selle, vous apercevez les Drakkars se ruant sur la passerelle. Vous dénouez alors rapidement la longue laisse qui retenait l'oiseau attaché, puis vous empoignez les lourdes rênes de cuir. Rendez-vous au [343](#).

## 218

Les Nains poursuivent leur repas, s'arrêtant uniquement de temps en temps pour allumer de grandes pipes à couvercle. A travers les volutes de fumée bleue qui s'élèvent dans la petite cabine, vous remarquez qu'ils vous jettent des regards inquiets, comme si vous alliez vous écrouler d'un instant à l'autre. Au bout de cinq minutes, Nolrim lève sa chope pour porter un toast : « A Loup Solitaire, un homme parmi les Nains ! » Les Nains rient grassement aux paroles ironiques de Nolrim, puis à leur tour ils lèvent leurs chopes pour saluer votre courage et votre vaillance. La bière de Bor a délié leur langue et ils sont tous impatients de vous raconter leurs anciens faits d'armes. Rendez-vous au [291](#).

## 219

N'écoutez que votre instinct, vous plongez au sol puis vous effectuez un roulé-boulé. La flamme bleue passe en sifflant au-dessus de votre tête et va exploser contre le mur en faisant un trou de plusieurs dizaines de centimètres de profondeur dans les pierres dures de la paroi. Vous vous relevez rapidement, puis vous courez vous cacher derrière une énorme colonne quand, tout à coup, retentit le rire sinistre d'Haakon, le Seigneur des Ténèbres. Peu à peu, le ricanement s'amplifie, et vous ressentez une violente douleur à la tête, comme si vous aviez le crâne pris dans un étau. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Bouclier Psychique, rendez-vous au [253](#). Si vous ne possédez pas cette Discipline, rendez-vous au [369](#).

## 220

Votre maîtrise Kaï de l'Orientation vous indique que le sentier sinueux mène directement à l'Arboretum du Zakhan : sa cathédrale de verdure. Derrière le petit portail se trouve une chambre secrète située dans le Palais supérieur, mais votre sens Kaï ne vous en dit pas plus. Si vous désirez suivre le sentier, rendez-vous au [391](#). Si vous préférez grimpez les marches qui mènent au petit portail, rendez-vous au [352](#).

## 221

Emergeant d'un banc de nuages, vous apercevez un vaisseau volant : c'est une petite embarcation, pas plus grande qu'une péniche de la rivière Unoram, avec deux voiles triangulaires qui claquent au vent de chaque côté de la proue incurvée. Dans la lumière décroissante du crépuscule, vous voyez un long étendard flottant en haut du mât et un vrombissement sourd parvient jusqu'à vos oreilles. Vous regardez, incrédule, ce spectacle insolite : êtes-vous victime d'une hallucination trompeuse créée par les Seigneurs des Ténèbres, ou bien est-ce un mirage dû à un jeu de lumières ? Mais tandis que l'embarcation se rapproche, force vous est de constater qu'il s'agit bel et bien d'un vaisseau volant. Si vous possédez le Pendentif à l'Etoile de Cristal, rendez-vous au [336](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [275](#).

## 222

Vous devez agir rapidement, si vous voulez éviter d'être repéré, car la créature rouge est un Vordak, un des puissants morts vivants qui sont au service des Seigneurs des Ténèbres. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous avez tiré 0, 1 ou 2, rendez-vous au [378](#). Si vous avez tiré un chiffre entre 3 et 9, rendez-vous au [262](#).



**223.** *Bientôt des ailes et des tentacules se déploient de toutes parts.*

## 223

Brusquement, la douleur cesse mais le combat ne fait que commencer. Un nuage noir comme la mort s'échappe de la bouche de Haakon, descend le long de son bras et vient se nicher dans le creux de sa main. Un tourbillon très sombre se forme lentement et bientôt des ailes et des tentacules se déploient de toutes parts. Haakon lance alors une malédiction qui fait trembler les murs du Tombeau, tandis qu'un flot d'horreur mortel coule de sa main

CRÉATURE DE LA CRYPTTE HABILITÉ : 24 ENDURANCE : 40  
Si vous gagnez ce combat, rendez-vous au [353](#).

## 224

Le grand oiseau noir fait battre ses puissantes ailes en poussant des croassements rauques. Ses yeux noirs et féroces vous fixent agressivement tandis que vous approchez de son perchoir. Vous essayez de monter sur la selle en vous accrochant au pommeau mais, vif comme l'éclair, l'oiseau tente de vous désarçonner d'un grand coup de patte. Instinctivement, vous vous protégez le visage tandis qu'à quelques centimètres de votre tête, l'Itikar fouette l'air de son bec courbe où se reflète la lumière jaune du soleil. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Communication Animale, rendez-vous au [308](#). Si vous possédez un Médaillon d'Onyx, rendez-vous au [319](#). Si vous ne répondez à aucune de ces conditions, utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous avez atteint le titre d'Aspirant Kaï ou bien un titre plus élevé, ajoutez 2 au chiffre obtenu. Si votre total est compris entre 8 et 11, rendez-vous au [287](#). Si votre total est compris entre 4 et 7, rendez-vous au [240](#). Si votre total est compris entre 1 et 3, rendez-vous au [370](#). Si enfin, vous avez tiré un 0, rendez-vous au [257](#).

## 225

L'homme est de petite stature, mais large d'épaules et solidement bâti, selon les caractéristiques physiques communes aux rudes montagnards de Vassagonie. Il débouche une bouteille de vin vert clair puis il en verse trois grandes rasades dans les coupes en terre. « Kourshah ! » s'écrie-t-il, puis il vide sa coupe d'un trait. Si vous désirez l'imiter et boire ce vin mystérieux, rendez-vous au 211. Si vous ne voulez pas en boire, demandez-lui où vous pouvez trouver Tipasa et rendez-vous au [318](#).

## 226

Vous êtes le premier à vous ressaisir après cette brusque rencontre. Si vous désirez attaquer les Gardes, rendez-vous au [334](#). (En ce cas, les blessures que vous pourriez recevoir durant les 2 premiers Assauts ne vous coûteront aucun point d'ENDURANCE.) Si vous ne souhaitez pas vous battre, vous pouvez fuir en remontant l'escalier avant que les Gardes ne passent à l'attaque. Rendez-vous au [209](#).

## 227

Tandis que vous vous approchez d'une allée plongée dans l'obscurité, vous entendez la voix d'une vieille femme qui mendie dans l'ombre. « Ayez pitié jeunes gens ! Ayez pitié d'une pauvre veuve ! » Une vieille femme décrépite apparaît à la lumière, le visage tout ridé et les yeux hagards. Elle répète sa plainte, les traits crispés. « A vot'bon cœur, M'sieurs-dames, pour une pauvre veuve dans l'besoin. » Si vous désirez vous arrêter pour la questionner, rendez-vous au [265](#). Si vous préférez passer votre chemin, sans vous soucier de la vieille femme, rendez-vous au [388](#).



## 228

Vous courez tête baissée à travers un enchevêtrement d'arbres et de racines et vous parvenez à semer vos impitoyables ennemis. Vous arrivez à une petite tonnelle en bois, de forme arrondie, à moitié dissimulée par un rideau de plantes grimpantes. Scrutant le feuillage épais, vous remarquez que les plantes montent jusqu'à un balcon en fer forgé qui mène droit à un portail en pierre. Si vous souhaitez vous hisser sur le balcon en vous accrochant au lierre, et vous enfuir ensuite par la porte en pierre, rendez-vous au [352](#). Si vous préférez essayer de sortir de l'Arboretum en trouvant une issue au niveau du sol, rendez-vous au [332](#).

## 229

Alors que le vaisseau apparaît dans la lumière du soleil, un terrible bruit retentit : le vrombissement strident des Kraans qui se laissent tomber en piqué de leurs pitons rocheux. Avant l'aube, leurs cavaliers connaissaient déjà votre cachette avec certitude et ils ont attendu patiemment sur leur perchoir que vous passiez avant de tendre leur embuscade. Le Cube de Cristal noir leur a permis de suivre votre évasion à travers les monts du Dahir comme si votre route était éclairée par des flambeaux. Comprenant que ce Cube vous a trahi, vous le sortez rapidement de votre poche, mais avant même que vous n'ayez pu le jeter au loin, celui-ci explose dans votre main. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Sixième Sens, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si votre total est compris entre 0 et 6, rendez-vous au [385](#). Si votre total est compris entre 7 et 12, rendez-vous au [251](#).

## 230

Une autre explosion vient frapper la base du pilier derrière lequel vous aviez trouvé refuge et l'énorme colonne s'écroule en quelques secondes. Votre corps déchiqueté est enseveli sous des tonnes de sable et de pierres. Votre vie et les espoirs du Sommerlund s'achèvent ici.

## 231

Les Drakkars se précipitent dans la salle des Gardes en mugissant comme des Mammouths de Kalte et en battant l'air de leurs terrifiantes épées noires. Leur chef avance vers vous, une longue mèche de cheveux d'un noir de jais s'échappant de son heaume, l'épée prête à vous donner le coup qui vous étripera. Mais vous faites un pas de côté et vous lui assénez un violent coup en pleine poitrine. Votre arme enfonce le métal noir de sa cuirasse, lui écrasant les côtes et le tuant sur le coup ; mais avant même qu'il ne s'écroule au sol, deux autres Drakkars sont sur vous. Vous ne pouvez pas éviter le combat et vous devez les combattre jusqu'à ce que mort s'ensuive.

**DRAKKARS HABILITÉ: 18 ENDURANCE: 34** Si vous remportez le combat, rendez-vous au [290](#).

## 232

Vous essayez de vous écarter de la trajectoire de la lame mortelle mais, dans l'obscurité, vous ne pouvez pas voir distinctement la direction qu'elle a prise. Le coup vous atteint à la poitrine et sa violence chasse l'air de vos poumons. Vous voyez trente-six chandelles, puis une explosion vous brise les tympans. Vous tombez à genoux et une sensation d'engourdissement se répand dans votre corps. A travers les brumes tourbillonnantes, vous voyez le Drakkar basculer en arrière, la cuirasse déchirée par la balle qu'un Nain vient de tirer. Banedon apparaît, le visage décomposé, couleur de cendres. Ses lèvres remuent, mais vous ne pouvez pas comprendre les paroles qu'elles prononcent. Des images du Sommerlund flottent devant vos yeux, puis disparaissent.

sent peu à peu tandis que vous sombrez dans l'inconscience. Votre vie et les derniers espoirs pour le Sommerlund prennent fin ici.

### 233

En plaçant le Prisme au centre du rayon, vous dirigez la lumière vers le trou creusé dans le sol. Vous entendez les dalles de pierre frotter l'une contre l'autre, puis vous voyez la porte s'ouvrir lentement sur une grande pièce. Cette pièce est faiblement éclairée, mais vous voyez se dessiner, dans la poussière qui recouvre le sol de marbre, d'innombrables traces de pas. Tandis que vous entrez, vous apercevez tout à coup un trône en pierre brute qui fait face au mur du fond de la pièce. Derrière vous, la porte se referme silencieusement à une vitesse déconcertante. Rendez-vous au [289](#).

### 234

Dans une hébétude totale, vous tombez en tournoyant sans même savoir si c'est la tête la première ou les pieds en avant. L'air chaud qui vous cingle le visage souffle si fort qu'il vous maintient les yeux grands ouverts et vous desserre les mâchoires. Vous respirez avec difficulté et vous continuez à tomber en hurlant de terreur jusqu'à ce que vous heurtiez les branches supérieures d'un Toab ; quelques secondes après, vous tombez à l'eau. Vous refaites rapidement surface et vous commencez instinctivement à faire des battements de jambes. Vous n'avez aucune idée de la direction où vous allez, mais en quelques brasses vous vous retrouvez près du bord d'un bassin d'eau claire. Encore sous le choc, vous tremblez de tous vos membres mais vous parvenez néanmoins à vous hisser sur le rebord couvert de mousse. Par miracle, vous n'avez pas été blessé lors de votre chute, mais votre épreuve est loin d'être terminée, car les Drakkars et les Gardes du Palais vous ont vu tomber et ils sont déjà en train de dévaler l'escalier de la tour. A présent, ils traversent le pont en courant, vers les jardins du Palais. Un peu plus loin, derrière une colonnade bordée d'arbres, un escalier

grimpe jusqu'à un petit portail donnant accès au Palais supérieur. A votre droite, un étroit sentier s'enfonce dans l'épais feuillage des arbres et des arbustes.

Si vous désirez gravir les marches qui mènent au petit portail, rendez-vous au [352](#). Si vous préférez suivre le sentier sinueux, rendez-vous au [391](#). Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de l'Orientation, rendez-vous au [220](#).



## 235

Des rangées de stalactites, semblables aux défenses de quelque monstre fantastique, pendent du plafond de la grotte. Des profondeurs insondables vous parviennent les bruits inquiétants des remous d'un geyser. Vous commencez à explorer les lieux et, finalement, vous parvenez à un endroit où un pont naturel en pierre enjambe un cours d'eau. Des fumées s'élèvent lentement des eaux rougies par le minéral de cuivre. Soudain, vous apercevez la silhouette décharnée et pitoyable d'un homme blotti sous le pont. Il est enveloppé dans une couverture déchirée qui cache son visage et il tient dans ses mains maigres une canne à pêche rudimentaire. Il a déjà attrapé quelques crabes des laves qui gisent au bord de l'eau, les pinces secouées par les dernières convulsions de leur lente agonie. Alors que vous vous approchez de lui, il redresse lentement la tête pour vous examiner : c'est un homme, mais la vue de son visage vous glace d'effroi. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Guérison, rendez-vous au [344](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [208](#).

## 236

Emporté par votre élan, vous traversez rapidement la passerelle sans être repéré. Lorsque vous portez votre coup, le Garde est toujours à genoux, en train de ramasser son or éparpillé sur le sol. Votre attaque est silencieuse et mortelle. Si vous souhaitez fouiller le corps du Garde, rendez-vous au [207](#). Si la dépouille ne vous intéresse pas, hâtez-vous de gagner l'enclos de l'Itikar et rendez-vous au [224](#).

## 237

Le Jala est aussi bon qu'il en a l'air, et après votre expédition à travers les collines poussiéreuses, ce vin est une véritable bénédiction pour votre gorge irritée et desséchée. Vous gagnez 1 point d'ENDURANCE. « Savez-vous où nous pourrions trouver un homme appelé Tipasa le Vagabond », demande Banedon en parvenant à dissimuler son accent des Contrées du Nord grâce à sa maîtrise parfaite du dialecte Ikareshi. « Désolé, l'ami, mais je n'ai jamais entendu parler de lui », réplique l'un des hommes. « Vous devriez demander à la veuve Soushilla, interrompt l'autre. Elle est au courant de tout ce qui se passe à Ikaresh. » « Où peut-on la trouver ? » leur demandez-vous encore. « A la taverne, bien sûr ! » répondent-ils en chœur. Traversez la place de l'Aigle, et vous la trouverez sur le chemin du marché aux Douggas. Vous remerciez l'Ikareshi et vous quittez l'auberge. En revenant sur vos pas, vers la place, vous prenez le chemin du marché aux Douggas et vous partez à la recherche de la veuve Soushilla. Rendez-vous maintenant au [376](#).



## 238

Vous fuyez le lieu du combat et vous courez vers le passage opposé, mais vos ennemis vous donnent la chasse et le bruit de leurs bottes ferrées résonne à vos oreilles. Vous dévalez l'escalier, passez sous un porche d'argent et longez un balcon surplombant le Palais inférieur. Dans le hall, au-dessous de vous, vous apercevez la silhouette de Haakon brandissant le poing. Un Drakkar, surgissant de nulle part, se jette sur vous, son épée levée au-dessus de son heaume en forme de tête de mort. Soudain, il se produit un craquement assourdissant ; une gerbe d'étincelles bleues jaillit d'une pierre que le Seigneur des Ténèbres tient à la main et dirige droit vers vous. Le Drakkar se précipite sur vous et vous blesse au bras (vous perdez 1 point d'ENDURANCE), mais il se trouve maintenant sur la trajectoire du rayon de Haakon. Après un éclair aveuglant, il ne reste plus de lui qu'un tas de cendres et une âcre odeur de chair roussie. Au bout du balcon, vous apercevez un autre porche et un escalier. Si vous souhaitez vous enfuir par le porche, rendez-vous au [381](#). Si vous souhaitez fuir par l'escalier, rendez-vous au [317](#).

## 239

Si vous voulez pénétrer dans le Tombeau, vous devez obligatoirement distraire la sentinelle ou bien la réduire au silence. Si vous possédez une Teinture de Ronces des cimetières, rendez-vous au [260](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, vous devrez arriver silencieusement à la hauteur du Garde, puis le neutraliser le plus rapidement et le plus silencieusement possible. A cette fin, utilisez la *Table de Hasard*, pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez les Disciplines Kaï de la Chasse, de l'Orientation et du Camouflage, ajoutez 2 points au chiffre que vous avez tiré. Si vous avez le titre de Gardien Kaï, ajoutez 3 points au chiffre obtenu. Si votre total est maintenant compris entre 0 et 4, rendez-vous au [324](#). S'il est de 5 ou plus, rendez-vous au [303](#).

## 240

Les Itikars sont des créatures sauvages et rusées de nature. Le dressage de ces animaux peut prendre plusieurs années, mais une fois apprivoisés, ces oiseaux noirs géants se montrent des serviteurs fidèles et dévoués. Alors que vous avancez, l'Itikar sent que vous n'êtes pas son maître et il vous attaque furieusement avec son redoutable bec et ses serres acérées.

ITIKAR HABILITÉ: 17 ENDURANCE: 30

Menez ce combat de façon normale, mais multipliez par deux tous les points d'ENDURANCE perdus par l'oiseau géant. Lorsque son total d'ENDURANCE sera tombé à 0, vous l'aurez suffisamment maîtrisé pour pouvoir monter en selle et le tenir en main. Tous les points d'ENDURANCE que vous perdez durant ce combat compteront pour de véritables blessures et devront par conséquent être déduits de votre total d'ENDURANCE. Si vous parvenez à réduire le total d'ENDURANCE de l'Itikar à zéro, rendez-vous au [217](#).

## 241

Une fois hors de la grotte, Banedon et vous partez en direction d'Ikaresh sans perdre une minute. Lorsque vous arrivez près des faubourgs de la ville, vous passez devant une petite hutte ronde où une chèvre est attachée à une mangeoire près de la porte. Un homme apparaît dans l'encadrement et vous souhaite la bienvenue. Il porte sa main à son front en signe d'amitié, puis vous invite à entrer dans son humble demeure. Si vous souhaitez accepter son invitation, rendez-vous au [225](#). Si vous préférez décliner son offre et poursuivre votre route vers Ikaresh, rendez-vous au [272](#). Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Sixième Sens, rendez-vous au [365](#).

## 242

Vous reconnaissez la créature vêtue de rouge : il s'agit d'un Vordak, l'un des puissants morts vivants au service des Seigneurs des Ténèbres. Les Vordaks possèdent un pouvoir psychique très important et vous vous rendez compte qu'il cherche à vous maîtriser grâce à cette force psychique. Si vous voulez échapper à ces malfaisants Vordaks, vous devez non seulement protéger votre corps mais aussi votre esprit. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Camouflage, ajoutez 2 points au chiffre que vous avez tiré. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Bouclier Psychique, ajoutez 3 points à ce chiffre. Si le total obtenu est compris entre 0 et 6, rendez-vous au [262](#). Si le total obtenu est supérieur à 7, rendez-vous au [378](#).

## 243

Vous portez un coup mortel au Drakkar qui bascule par-dessus le bastingage blindé puis tombe comme une pierre dans la vallée, faisant une chute de plusieurs centaines de mètres. Rendez-vous au [306](#).



## 244

Vous distinguez très nettement la route principale qui relie Chula à la capitale. Elle franchit la longue plaine salée du lac Inrahim par un viaduc haut de dix mètres. Ce viaduc est un excellent point de repère grâce auquel vous pouvez vous orienter. La route est bordée par des hameaux de petites maisons en pierre, aux toits en terre battue. Au fur et à mesure que vous approchez de la ville, leur nombre augmente et vous n'êtes plus qu'à sept kilomètres de Chula lorsqu'un nuage sombre apparaît au-dessus

d'un de ces petits villages. C'est un nuage de Kraans ; et ceux-ci font route pour vous intercepter. Brusquement, l'Itikar hurle de douleur tandis qu'un paquet de plumes arrachées tombe en tourbillonnant. Un des Kraans s'est approché et il se trouve maintenant à moins de 100 mètres derrière vous. Son cavalier Drakkar est en train de ranger une arbalète en bronze dans son carquois et de tirer une longue épée noire. La flèche qu'il vient de tirer a transpercé l'aile de votre monture et il s'apprête maintenant à frapper avec son épée, alors que l'Itikar perd de la hauteur et de la vitesse.

**DRAKKAR HABILITÉ: 20 ENDURANCE: 28**

Le Kraan et son cavalier foncent sur vous ; le combat ne durera qu'un seul Assaut car, emporté par son élan, le Drakkar ne restera à votre niveau qu'un court instant.

Si vous perdez plus de points d'ENDURANCE que votre adversaire au cours de cet unique Assaut, rendez-vous au [347](#). Si votre adversaire perd plus de points d'ENDURANCE que vous, rendez-vous au [327](#). Si le nombre de points perdus est le même pour vous deux, rendez-vous au [271](#).

## **245**

Vous enlevez le Triangle de Pierre Bleue de votre cou et vous le placez dans l'empreinte creusée dans le mur. Le Triangle épouse parfaitement la forme et la porte de pierre s'ouvre aussitôt dans un grincement lugubre. Vous pénétrez alors dans une pièce faiblement éclairée et vous apercevez de nombreuses empreintes de pas dessinées dans l'épaisse couche de poussière qui recouvre le sol de marbre. Au fond de la pièce se trouve un trône en pierre brute, tourné vers le mur du fond. Derrière vous, la porte se referme brusquement. Rendez-vous au [289](#).

## 246

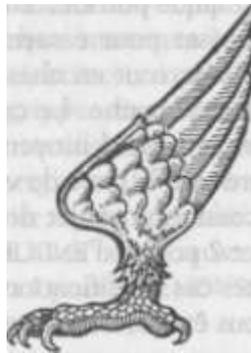
Vous ouvrez la porte avec la Clé de Cuivre et vous vous précipitez dans le jardin. A peine avez-vous refermé la porte que vous entendez le bruit des flèches qui viennent rebondir sur les barres de fer. Des buissons et des arbres exotiques aux parfums délicats bordent un joli bassin rempli d'eau bleue. C'est un spectacle ravissant, mais vous n'osez pas vous arrêter pour en jouir tranquillement. En effet, les Drakkars et les Gardes du Palais savent que vous êtes dans ce jardin et vous devez impérativement reprendre votre course si vous voulez avoir une chance de leur échapper. Derrière une colonnade, une volée de marches grimpe jusqu'à un petit portail encastré dans le mur du Palais supérieur. A votre droite, une allée s'enfonce dans l'épais feuillage des arbres et des arbustes. Si vous souhaitez gravir les marches qui mènent au petit portail, rendez-vous au [352](#). Si vous préférez suivre le sentier sinueux, rendez-vous au [391](#). Si vous possédez la Discipline Kaï de l'Orientation, rendez-vous au [220](#).

## 247

Le voyage que vous effectuez à travers les Foos est absolument extraordinaire. La Nef du ciel se faufile en planant entre de hautes colonnes de pierre qui s'élèvent de la vallée. Ces pitons rocheux forment un paysage fantastique d'une grandeur surnaturelle. Très loin en dessous, au fond de la vallée, des bulles d'eau sulfureuse montent lentement des fissures du sol orangé et des flots de lave incandescente creusent en grondant des canaux circulaires qui rougeoient tel des douves remplies de feu liquide. Vous observez le ciel, mais il n'y a aucun signe d'une présence ennemie. « Ikaresh, le "Repaire de l'Aigle", dit pensivement Banedon, c'est là que nous trouverons Tipasa le Vagabond, car Ikaresh est sa ville natale et toute sa famille y demeure. Bien qu'il passe la majeure partie de son temps à errer dans la Mer de la Sécheresse, il finit toujours par retourner chez les siens. » Après avoir traversé les Foos, vous atteignez, en fin d'après-midi, les collines qui dominant la ville d'Ikaresh. Banedon pose la Nef du ciel au sommet d'un rocher, puis il lance une échelle de corde au

sol. Il a été convenu que Banedon et vous irez à pied jusqu'à Ikaresh, afin de rechercher Tipasa, tandis que Nolrim et l'équipage attendront votre retour en cachant la Nef dans les environs. En effet, la vue de la Nef du ciel survolant la ville risquerait de donner à votre arrivée une publicité quelque peu gênante. Avec Banedon, vous préparez votre expédition en vous enduisant le visage avec une pâte brune tirée des baies de copalla et en revêtant les habits gris et blancs communément portés par les montagnards de cette région. Ainsi déguisés, vous dites adieu à Nolrim et vous partez à travers les collines nues et désolées.

Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si le chiffre que vous avez tiré est compris entre 0 et 2, rendez-vous au [337](#). Si ce chiffre est compris entre 3 et 9, rendez-vous au [383](#).



**248**

Un petit marchand est en train de haranguer la foule derrière une charrette située près du porche voûté. Ses petits yeux de fouine brillent sous un turban ridicule, beaucoup trop grand pour lui. A peine êtes-vous arrivé près de son étalage qu'il se jette sur vous et essaie désespérément, par un flot de paroles plus ou moins convaincantes, de vous vendre une marchandise qui a l'air de bien piètre qualité. Il semble surpris lorsque vous l'interrompez par votre question. « Tipasa ? reprend-il. Oui, je sais où il se trouve. » Puis, il vous tend un paletot criard taillé dans une toile grossière, à rayures roses et orange. « Voilà qui fera un beau cadeau pour votre cher ami, dit-il, les yeux fixés en permanence sur la bourse accrochée à votre ceinture. Et cela pour la modique somme de 5 Pièces d'Or, Seigneur ! » Vous

comprenez que vous allez devoir acheter ce vêtement ridicule avant que le marchand se décide à vous dire où demeure Tipasa. Si vous désirez acheter le paletot, payez les 5 Pièces d'Or, puis rendez-vous au [328](#). Si vous ne voulez pas acheter le paletot ou si vous n'en avez pas les moyens, rendez-vous au [274](#).

## 249

Tandis que le Vordak se meurt, son corps se dissout petit à petit en un liquide verdâtre et bouillonnant qui dessèche immédiatement les plantes qui se trouvent à proximité. Soudain, le sifflement d'une épée vous signale la présence des Drakkars qui se rapprochent maintenant de leur défunt chef. Sans hésitation, vous rengainez votre arme et vous courez vous mettre à l'abri dans le bosquet. Rendez-vous au [228](#).

## 250

Tandis que vous regardez les Kraans et leurs cavaliers disparaître dans le ciel obscurci, un grondement de tonnerre retentit au-dessus de Barrakeesh et roule à travers la plaine. Ce bruit inquiétant est lourd de menace, comme si la ville elle-même maudissait votre fuite. Vous vous détournez et vous concentrez votre attention sur Banedon, votre sauveur inattendu. Celui-ci est livide et le pansement de fortune qui entoure sa blessure est trempé de sang. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Guérison, rendez-vous au [377](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [339](#).

## 251

Vous avez la chance de ne pas être déchiqueté par l'explosion mais cependant, la flamme bleue vous blesse à la main et au bras, puis vous projette au sol. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, rendez-vous au [316](#).

## 252

Vous écartez rapidement vos pieds de la trajectoire du métal brillant et vous manquez de peu d'être blessé par la hache qui s'enfonce de plusieurs centimètres dans le sol de pierre polie. Cependant, avant que le Garde puisse frapper à nouveau, vous précipitez sur lui et, d'un violent coup, vous faites tomber son arme de ses mains. L'homme pousse un cri en portant ses doigts brisés à la poitrine. Puis vous faites demi-tour et vous courez vers une porte ouverte. L'air résonne du bruit des pas lourds des Gardes du Palais qui sont désormais tous en alerte. Unis aux Drakkars, ils sont décidés à vous trouver puis à vous tuer le plus rapidement possible. Derrière la porte, un pont enjambe un jardin clos, reliant cette partie du Palais à une tour de marbre blanc, effilée comme une lance. A l'entrée du pont, un escalier étroit descend vers le jardin en contrebas. Si vous désirez traverser le pont pour entrer dans la tour, rendez-vous au [396](#). Si vous préférez descendre l'escalier pour pénétrer dans le jardin, rendez-vous au [215](#).



## 253

Tout à coup, la douleur disparaît mais un nouveau spectacle effrayant s'offre à vos yeux : semblant surgir des ténèbres, un tourbillon de vapeurs vertes se forme lentement et, petit à petit, prend la forme d'un monstre scintillant ressemblant étrangement à un serpent. Un brouillard gris sort tout droit de la bouche du Seigneur des Ténèbres et entoure le cœur de l'horrible créature, lui insufflant son pouvoir mortel. Le serpent se tord de douleur et est secoué de convulsions au fur et à mesure que le nuage gris emplit son corps. Ce qui n'était qu'illusion il y a quelques secondes, devient à présent cauchemar vivant ! Deux petits points cramoisis brillent dans les yeux du monstre tandis qu'il ondule vers vous.



**253.** *Ce qui n'était qu'illusion devient à présent  
cauchemar vivant !*

DHORGaan HABILITÉ: 20 ENDURANCE: 40

Si vous possédez une Masse d'Armes incrustée de pierreries, vous pouvez ajouter 5 points à votre total d'HABILITÉ pour toute la durée du combat, car c'est une arme magique, particulièrement efficace contre ce genre de créatures. Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [335](#).

## 254

L'air frais vous fouette le visage tandis que vous tombez vers le lac Inrahim. Les Kraans et leurs cavaliers, le vaisseau du ciel et l'horizon lointain se mêlent pour former un véritable kaléidoscope de couleurs et vous redoutez que ce soient là les dernières images qu'il vous sera donné de voir. Vous vous êtes déjà préparé à mourir et vous vous sentez calme et paisible. Mais soudain, vous sentez que votre corps est retenu par une masse de fibres collantes, puis une secousse terrible vous coupe le souffle et vous engourdit. L'impossible se réalise : vous perdez 2 points d'ENDURANCE mais vous n'êtes plus en train de tomber, vous remontez dans les airs ! Vous avez été pris dans un filet aux cordes poisseuses, comme une mouche dans une toile d'araignée. Vous voilà soulevé dans le ciel vers le vaisseau volant aussi rapidement que vous tombiez auparavant. Soudain trois Nains barbus, vêtus de pourpoints de guerre chatoyants vous hissent sur la passerelle qui fait le tour de la coque. Mais vous n'avez guère le temps de leur témoigner votre reconnaissance car le petit vaisseau est sous le feu de l'attaque des Drakkars chevauchant les Kraans. Au bout de la passerelle, un Nain se bat à mains nues contre un Drakkar qui pousse de terribles cris. Le Nain est en train de perdre la bataille et, tandis que vous approchez pour lui prêter main-forte, un autre de ces cruels guerriers atterrit au milieu du vaisseau, en haut de la plate-forme fortifiée. Si vous souhaitez aider le Nain, rendez-vous au [280](#). Si vous préférez sauter de la passerelle sur la plateforme fortifiée, rendez-vous au [361](#).

## 255

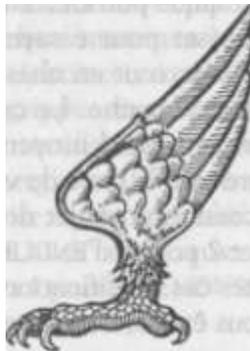
Tandis que le Drakkar s'effondre au sol, un Cube en Cristal noir tombe de sa poche. Si vous souhaitez prendre cet objet, placez-le dans votre poche et inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure* dans la case des Objets Spéciaux. Soudain le cri aigu des Vordaks vous éloigne du cadavre. Ce cri hideux vous perce les tympans et se rapproche dangereusement. Rendez-vous au [228](#).

## 256

« Tenez, voilà ! dit Banedon en jetant une Pièce d'Or dans la sébile vide. Maintenant, êtes-vous décidée à nous aider en retour ? » La vieille porte la pièce à sa bouche puis mord dedans à pleines dents ; une fois rassurée sur l'authenticité de la pièce, elle opine du chef. Si vous souhaitez lui demander si elle est bien Soushilla, rendez-vous au [307](#). Si vous souhaitez plutôt lui demander où se trouve Tipasa le Vagabond, rendez-vous au [314](#).

## 257

La créature vous lacère de ses griffes acérées puis vous plante son bec dans le dos. Vous vous sentez soulevé en l'air avant d'être projeté contre le mur par l'oiseau géant. Votre crâne se fracasse contre le marbre et la mort est instantanée, vous épargnant d'horribles souffrances. Votre vie et les espoirs du Sommerlund prennent fin ici.



## 258

Le Glaive de Sommer vibre de puissance lorsque vous le pointez vers la flamme qui s'approche rapidement en émettant un sifflement si fort qu'il couvre le bruit de la bataille. Vous vous arc-boutez en attendant l'impact. La flamme heurte le Glaive de Sommer dans un bruit de tonnerre et se fixe au bout de la lame magique en formant une boule de feu rougeoyante. Instinctivement, vous faites tourner le Glaive au-dessus de votre tête et vous lancez la boule de feu vers le ciel. Le Vordak hurle de terreur, mais il est trop tard et son destin est fixé : la boule de feu embrase le Zlan et son cavalier dans une gigantesque explosion, brillante comme la lumière du soleil. Rendez-vous au [267](#).

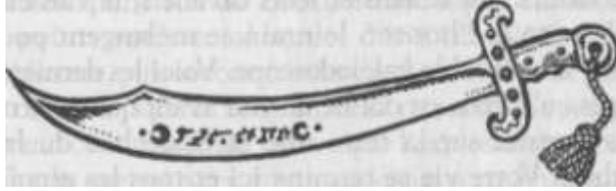
## 259

Deux flèches fendent l'air en sifflant et viennent vous frapper dans le dos. Alors qu'une douleur insupportable vous vrille le corps, vous vous évanouissez et vous tombez sur les pointes empoisonnées. Tandis que votre sang s'écoule à flots, le dernier bruit que vous entendez est le rire hideux et sarcastique du Seigneur des Ténèbres Haakon s'élevant au-dessus des hurlements macabres de ses cruels guerriers Drakkars. Votre vie s'achève ici et tous les espoirs pour la survie du Sommerlund sont désormais anéantis.

## 260

Après avoir rassemblé et revêtu les divers éléments de l'équipement spécial pour les fouilles, vous avancez discrètement vers la sentinelle et vous videz la Teinture dans la cruche d'eau placée à ses pieds.

Quelques instants plus tard, l'homme se penche pour saisir la cruche puis en avale quelques gorgées. L'effet ne se fait pas attendre : le Garde se sent tout à coup très mal. Tandis qu'il titube en arrière, vous vous glissez dans le Tombeau sans être repéré. Rendez-vous au [395](#).



## 261

Vous tombez en avant, la vue troublée par une myriade de couleurs. Les Kraans et leurs cavaliers, le vaisseau de l'espace et l'horizon lointain se mélangent pour former un véritable kaléidoscope. Voici les dernières images qu'il vous est donné de voir avant que vous ne vous écrasiez sur la terre nue et desséchée du lac Inrahim. Votre vie se termine ici et tous les espoirs pour le Sommerlund aussi.

## 262

Vous avez été repéré ; le Vordak pousse un cri horrible et suraigu, puis pointe un doigt osseux en direction de votre cachette. Les Drakkars se jettent dans les broussailles, se frayant un chemin à l'aide de leurs épées noires. Si vous souhaitez tirer votre arme et vous préparer à les affronter, rendez-vous au [212](#). Si vous préférez les fuir, rendez-vous au [393](#).

## 263

La vieille décrépite s'enfonce en clopinant dans l'allée sombre tandis que Banedon et vous rebroussez chemin vers le monolithe de l'aigle en haut duquel se trouve une flèche pointée vers l'ouest et tournée vers la place principale. Les ombres crépusculaires s'allongent alors que vous quittez le monolithe de l'aigle à nouveau. Rendez-vous maintenant au [216](#).



**264.** Le Vordak enfonce profondément ses doigts de squelette dans la chair de votre monture.

## 264

Tout à coup, un son suraigu éclate au-dessus du mugissement du vent, vous faisant terriblement souffrir de la tête. Vous êtes attaqué par une puissante force psychique. A moins que vous ne maîtrisez la Discipline Kaï du Bouclier Psychique, diminuez de 2 points votre total actuel d'ENDURANCE. L'Itikar frissonne, puis secoue frénétiquement la tête de gauche à droite lorsque le bruit strident retentit à nouveau : le grand oiseau agonise, détruit par l'explosion psychique. Tandis que vous regardez par-dessus votre épaule, vous apercevez, l'estomac noué par la peur, un Kraan qui fond sur vous pour vous attaquer. Il porte sur son dos un adversaire de taille : un Vordak, un des redoutables morts vivants dont les Seigneurs des Ténèbres ont fait leurs lieutenants. Au moment où le Kraan se précipite sur vous, le Vordak étend ses bras revêtus de rouge puis saute de la selle. Il atterrit juste derrière vous, sur le dos de l'Itikar, ses doigts de squelette profondément enfoncés dans la chair hérissée de plumes de votre monture. Le choc vous projette en avant et vous contraint à lâcher ses rênes. L'oiseau géant, horrifié, hurle de douleur et de peur lorsque la prise du Vordak lui paralyse la colonne vertébrale. Vous devez réagir rapidement, car l'Itikar tombe comme une pierre vers la plaine salée du lac Inrahim. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [315](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [299](#).

## 265

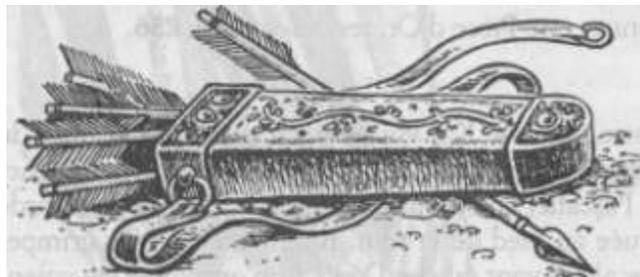
Elle refuse de prononcer le moindre mot avant que vous n'ayez déposé un peu d'argent dans sa sébile. Si vous désirez lui faire l'aumône d'une Pièce d'Or, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*, et rendez-vous au [397](#). Si vous ne souhaitez pas, ou si vous ne pouvez pas lui donner une Pièce d'Or, rendez-vous au [256](#).

## 266

Votre maîtrise Kaiï vous avertit que deux Gardes du Palais sont en train de gravir rapidement les marches de l'escalier en colimaçon qui part de la salle de Garde située au pied de la tour. Rapidement, vous grimpez l'escalier avant que les Drakkars n'entrent et ne voient dans quelle direction vous êtes parti. Rendez-vous au [322](#).

## 267

Les Drakkars chancellent, aveuglés par l'éclair. Norlim profite de l'occasion pour pousser ses compagnons à résister aux envahisseurs, menant l'attaque de sa puissante hache de guerre, affûtée comme un rasoir. La hache fend l'air en sifflant et vient frapper les armures noires de l'ennemi en faisant jaillir des gerbes d'étincelles, causant des ravages dans leurs rangs clairsemés, comme une faux coupant des blés mûrs. Vous regrimpez sur la plate-forme et vous voyez un Drakkar sur le point de frapper Banedon. Loin d'être impressionné par le guerrier mugissant qui menace de le décapiter avec son épée noire à double tranchant, le jeune magicien pointe son doigt vers le Drakkar prêt à frapper. Si vous souhaitez attaquer le Drakkar avant qu'il ne touche Banedon à la tête, rendez-vous au [330](#). Si vous ne souhaitez pas intervenir, rendez-vous au [394](#).



## 268

Tel un tigre, vous vous élancez et vous saisissez la pierre étincelante une fraction de seconde avant que le poing clouté de Haakon ne frappe le sol à l'endroit où se trouve le bijou. Vous vous retournez pour faire face à votre ennemi, la gemme brandie dans votre main, son rayon bleu brillant jaillissant vers l'armure noire du Seigneur des Ténèbres. Celui-ci se plie en deux, sous l'effet du rayon, puis il tombe à genoux alors qu'un horrible bruit d'aspiration s'élève de son heaume. Peu à peu, Haakon se recroqueville et disparaît à vos yeux. Un craquement soudain vous met en alerte, mais vous n'êtes plus en danger : la gemme éclatante a disparu de votre main ; comme son maître, elle a quitté cette dimension pour ne plus jamais y revenir. A présent, rendez-vous au [400](#).

## 269

Vous fixez le verrou dans l'intention de le faire bouger derrière vous un bruit de pas pressés vous fait parcourir un frisson dans le dos car vous réalisez que les Drakkars sont en train de se ruer dans l'escalier. C'est alors que le verrou commence à bouger lentement. Dès qu'il se trouve suffisamment tiré, vous ouvrez le portail de pierre et vous vous élancez, inconscient des dangers qui vous attendent derrière. Rendez-vous au [352](#).

## 270

Vous courez dans la grotte dont le sol est recouvert de cailloux, impatient de vous éloigner au plus vite du vieillard contaminé. Les terribles histoires que vous avez entendues au sujet de la lèpre vous font fuir sans aucune prudence et vous perdez deux objets de votre Sac à Dos dans votre course folle. Choisissez-en deux que vous rayerez ensuite de votre *Feuille d'Aventure*. (Si vous n'avez pas d'objets dans votre Sac à Dos, vous perdez, à la place, une Arme et un Objet Spécial.) Rendez-vous au [241](#).

## 271

Le cavalier du Kraan passe en criant sur votre gauche, mais vous réussissez à le dévier de sa trajectoire par une rapide contre-attaque. Votre adversaire est à présent à plusieurs mètres en dessous de vous, mais il fait effectuer à son Kraan un rapide demi-tour pour passer de nouveau à l'attaque. Vous tournez vers le sud pour éviter d'être pris entre les deux escadrons de Kraans qui convergent vers vous. Votre brusque changement de direction a augmenté la distance entre vous et vos poursuivants, mais l'Itikar est grièvement blessé et, de plus, terrifié par les cris stridents des Kraans. Vous perdez pratiquement tout espoir, car votre monture perd beaucoup de sang et elle peut, d'un instant à l'autre, sombrer dans l'inconscience et vous laisser tomber comme une pierre dans le ciel obscurci. Soudain, vous apercevez quelque chose dans le lointain : une vision qui vous fait croire aux miracles. Rendez-vous au [221](#).

## 272

Vous suivez un sentier qui longe le lit, maintenant asséché, d'une vieille rivière qui jadis coulait à travers les montagnes. Une brise soulève des tourbillons de poussière rouge le long des rives de terre aride et stérile. Les bâtisses aux murs blancs d'Ikaresh apparaissent soudain et, tandis que la poussière retombe lentement, vous vous retrouvez sur une place près du porche grand ouvert de la porte est de la ville. Sur un grand monolithe en basalte, planté au milieu de la place, se trouve un aigle en bronze, emblème de cette ville de montagne. Dans son bec, le rapace tient trois flèches indiquant chacune une direction différente pour sortir de la place. Si vous souhaitez aller au nord vers le marché aux Douggas, rendez-vous au [376](#). Si vous préférez aller à l'ouest, vers la place principale, rendez-vous au [216](#). Si vous souhaitez aller vers le sud en prenant l'avenue des Aigles, rendez-vous au [342](#).

## 273

L'Akataz vous saute au visage et, sous la violence du choc, vous tombez à la renverse. Vous essayez de vous relever, mais le chien vous mord à l'épaule et vous avez le souffle coupé pendant quelques instants. (Vous perdez 1 point d'ENDURANCE.) Finalement, vous parvenez, par un puissant coup de pied, à l'envoyer rouler au bas des marches. Il s'écrase en hurlant sur le sol de marbre du Palais inférieur. Vous sautez sur vos pieds et vous tirez votre arme car les Drakkars courent à présent vers vous. Un terrible hurlement de haine et de rage emplit le hall : « Tuez-le ! » Les Drakkars dégainent leurs épées noires, impatients d'obéir à l'ordre de leur maître. Ils vous attaquent tous ensemble.

**DRAKKARS HABILITÉ: 18 ENDURANCE: 35**

Vous pouvez interrompre le combat à tout moment en courant vers le passage voisin. Si vous souhaitez fuir la bataille, rendez-vous au [238](#). Si vous remportez le combat, rendez-vous au [345](#).

## 274

Banedon brandit un anneau en argent étincelant sous le nez du marchand, en lui disant : « Il est à vous, mon ami, si vous me dites où l'on peut trouver Tipasa. » Le marchand s'empare de l'anneau puis répond en bredouillant : « Prenez la première allée après le marché ; Tipasa habite la maison à la porte bleue. » Vous traversez rapidement la place du marché, pleine de monde à cette heure-ci, puis vous vous engagez dans la ruelle que l'on vient de vous indiquer. Soudain, vous entendez un grand cri de dépit s'élever au-dessus du vacarme de la foule : c'est le marchand qui manifeste sa déception, car après avoir placé l'anneau à son doigt, ce dernier s'est littéralement volatilisé ! Au bout de l'allée, vous apercevez la maison à la porte bleue. Rendez-vous au [206](#).



## 275

Vous reconnaissez le drapeau qui flotte au-dessus d'une plateforme fortifiée, située au centre de cet étrange vaisseau. 11 s'agit de la bannière de la guilde des Magiciens de Toran, une ville du nord du Som-merlund, portant comme emblème un croissant et une étoile de cristal. Le vaisseau de l'espace est commandé par un magicien Sommerlundois, un de vos compatriotes. Il a de longs cheveux blonds et est vêtu d'un habit bleu foncé. Vous êtes tellement frappé par cette extraordinaire apparition, que vous ne voyez même pas le sang qui coule de la bouche de votre Itikar. En effet, la créature est toute proche de la mort et pousse soudain un long croassement qui vous fend le cœur. Puis ses ailes se raidissent et sa tête tombe mollement en avant tandis que le dernier souffle de vie s'échappe de son corps meurtri. Vous êtes violemment projeté à bas de la selle et vous tombez comme une pierre, l'estomac noué, vers le lac Inrahim. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous avez tiré un chiffre entre 0 et 4, rendez-vous au [374](#). Si vous avez tiré un chiffre entre 5 et 8, rendez-vous au [254](#). Si vous avez tiré un 9, rendez-vous au [261](#).



« Pourquoi me demandez-vous cela ? rétorque-t-elle d'une voix soupçonneuse tout en clignant des yeux pour sécher ses larmes. Quel genre d'affaires voulez-vous traiter avec le vieux Tipasa ? »  
 « C'est un ami », répond Banedon en posant une Pièce d'Or sur le comptoir de la taverne. Aussitôt, la vieille femme recouvre la pièce de sa main avec un expression de malice et de convoitise. « Soushilla est vieille, sa mémoire n'est plus très bonne », dit-elle en fixant du regard la bourse de Banedon. Celui-ci tire sur les cordons pour sortir une autre pièce mais sa bourse a été vidée par un habile pickpocket et elle ne contient plus la moindre pièce ! Banedon devient rouge comme une pivoine et, tout penaud, évite votre regard narquois. « Cinq Pièces d'Or pourraient me rafraîchir la mémoire », reprend la vieille en s'adressant à vous cette fois-ci.

Si vous souhaitez lui donner les 5 Pièces d'Or qu'elle réclame, déduisez-les sur votre *Feuille d'Aventure* puis rendez-vous au [326](#). Si vous n'avez pas les moyens de la payer ou si vous ne le souhaitez pas, quittez la taverne et rendez-vous au [202](#).

Vous vous accroupissez le plus possible en attendant que la chance vous sourie pour vous précipiter sur la porte. Des flèches, de plus en plus nombreuses, viennent rebondir sur le mur et le parapet. Les Drakkars se ruent dans l'escalier et le bruit de leurs bottes ferrées vous glace d'effroi. C'est le moment ou jamais : vous vous relevez rapidement, puis vous courez vers la porte en tirant le gros verrou en fer d'une main tremblante. Un projectile à pointe d'acier fait éclater une pierre à quelques centimètres de votre main et une flèche, après avoir rebondi sur le mur, vous fait une entaille juste au-dessus de l'œil. Une fois le verrou tiré vous poussez la porte en pierre et vous vous précipitez, inconscient des dangers qui vous attendent derrière... Rendez-vous au [352](#).

## 278

Vous courez, courbé en deux, vers votre Glaive que vous saisissez par la garde, puis vous vous élancez rapidement pour vous mettre à l'abri derrière un autre pilier. Soudain, un éclair jaillit du poing du Seigneur des Ténèbres et vient exploser à la base de la colonne derrière laquelle vous êtes caché. Le pilier s'effondre dans un fracas assourdissant et la violence de la déflagration vous projette en arrière. Le rire cruel d'Haakon s'élève au-dessus du bruit des pierres qui s'écrasent au sol et une douleur atroce vous vrille le crâne. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Bouclier Psychique, rendez-vous au [223](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [379](#).

## 279

Un étroit couloir s'ouvre devant vous, éclairé par la lumière orangée du soleil couchant qui pénètre dans les lieux par de petites fenêtres ouvertes situées en haut des parois ornementées. L'air résonne de bruits de pas hâtifs, car le grand Palais est en alerte générale. Les Gardes du Palais et les sauvages Drakkars sont tous à votre recherche et ils sont bien déterminés à vous trouver puis à vous tuer, car leur propre vie sera menacée en cas d'échec. Vous arrivez à une porte qui s'ouvre sur un balcon extérieur. Des marches descendent vers un pont qui relie le Palais principal à une haute tour de marbre blanc. L'escalier lui-même continue au-delà du pont, puis disparaît vers les jardins du Palais situés en contrebas. Vous n'apercevez aucun soldat sur le pont ni dans les jardins. Si vous souhaitez descendre sur le pont puis entrer dans la tour de marbre, rendez-vous au [396](#). Si vous souhaitez passer le pont puis descendre l'escalier vers les jardins du Palais, rendez-vous au [215](#).

## 280

Le Drakkar est en train d'étrangler le Nain. Lorsqu'il vous aperçoit, il relâche sa prise, puis écrase son poing ganté de fer sur la figure du Nain qui s'écroule au sol. Ce meurtre de sang-froid vous fait bouillonner d'indignation et de rage ! Vous tirez votre arme et vous passez aussitôt à l'attaque :

DRAKKAR HABILITÉ: 18 ENDURANCE: 25

La rapidité de votre attaque vous permet de ne déduire aucun point d'ENDURANCE pendant le premier Assaut.

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [213](#).

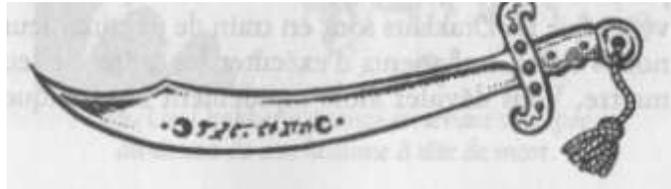
## 281

Alors que vous vous apprêtez à partir, le lépreux vous fait signe d'attendre ; d'un vieux tas de chiffons qui se trouve sous le pont, il extrait une massue incrustée de pierreries. L'arme est en argent massif et son manche est orné d'émeraudes et de diamants. « Prenez cela, je vous en conjure, en signe de ma reconnaissance éternelle. » Si vous souhaitez accepter ce présent, notez cette Masse d'Armes incrustée sur votre *Feuille d'Aventure* dans la case des Objets Spéciaux. Vous la porterez accrochée à votre ceinture avant de quitter la grotte. Puis rendez-vous au [241](#).

## 282

Vous quittez le beffroi et vous descendez vers la sentinelle. Il vous est tout d'abord facile de progresser, tout en restant caché, en passant de tourelle en tourelle, mais pour les trente derniers mètres vous serez à découvert, car la plate-forme d'atterrissage et le toit du Palais sont reliés par une passerelle exposée à la vue de tout le monde. Si vous décidez de neutraliser la sentinelle, vous devrez traverser la passerelle sans vous faire remarquer. Si vous possédez la Discipline Kaï de la Maîtrise Psychique de la Matière, rendez-vous au [295](#). Si vous ne possédez pas cette Discipline, utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous

maîtrisez la Discipline Kaiï du Camouflage, ou bien la Discipline Kaiï de la Chasse, ajoutez 2 points au chiffre que vous avez tiré. Si vous avez le titre de Guerrier Kaiï (ou un rang plus élevé), ajoutez 3 points au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat obtenu est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [357](#). Si ce même résultat est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [389](#).



### 283

Les Nains ne s'offusquent pas de votre refus car ils ont déjà vu des hommes rendus fous furieux, ou même tomber en syncope, après avoir bu une chope de bière de Bor. Nolrim saisit la chope, la vide d'un trait puis, du revers de la main, il essuie la mousse qui est restée accrochée aux poils de sa barbe rousse. Si vous désirez demander aux Nains comment ils se sont retrouvés sous le commandement de Banedon, rendez-vous au [291](#). Si vous préférez prendre congé d'eux en leur souhaitant bonne nuit, rendez-vous au [359](#).

### 284

Vous leur criez d'arrêter, mais votre accent vous trahit et confirme leurs soupçons : vous devez en effet être un espion. Vous recevez une pierre jetée à toute volée en plein front. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. « Cours, Loup Solitaire ! crie Banedon, sinon ils vont te mettre en pièces ! » Peu à peu, les hommes se rapprochent et vous comprenez à la lueur de férocité qui brille dans leurs yeux que ce serait folie de rester sur place. Vous vous retournez donc et vous détalez le plus vite possible. Rendez-vous au [340](#).



**285.** Un Drakkar s'avance en levant son épée au-dessus de son heaume à tête de mort.

## 285

Tandis que vous fuyez à toutes jambes, un mugissement de haine et de rage emplît le hall. « Tuez-le ! » En jetant un bref coup d'œil par-dessus votre épaule, vous voyez que les Drakkars sont en train de dégainer leurs noires épées, impatients d'exécuter les ordres de leur maître. Vous dévalez alors rapidement les quelques marches qui descendent sous un porche, puis vous longez un balcon qui surplombe le Palais inférieur. L'Akataz vous a presque rejoint et vous pouvez sentir son haleine fétide sur vos jambes. Mais, à l'instant même où il se jette sur vous, vous faites instinctivement un saut de côté et l'animal va s'écraser la gueule la première sur un pilier de marbre. Vous bondissez pour lui donner le coup de grâce et l'Akataz laisse échapper un long râle de douleur : il n'attaquera plus jamais. C'est alors que vous apercevez la silhouette inquiétante du Seigneur des Ténèbres Haakon dans le hall du bas, brandissant son poing clouté. Par ailleurs, semblant surgir de nulle part, un Drakkar s'avance en levant son épée au-dessus de son heaume à tête de mort. Soudain, dans un sifflement assourdissant, un éclair bleu jaillit d'une petite pierre que le Seigneur des Ténèbres tient à la main. Son rayon se dirige droit sur vous. Simultanément, le Drakkar s'élance et parvient à vous blesser au bras (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Mais il se trouve maintenant sur la trajectoire du rayon. En un éclair, le Drakkar disparaît, ne laissant de lui que des cendres et une odeur âcre de chair brûlée. Au bout du balcon se trouvent une autre arche et un escalier. Si vous souhaitez vous évader par l'arche, rendez-vous au [381](#). Si vous préférez vous échapper par l'escalier, rendez-vous au [317](#).

## 286

Alors que la nuit tombe, vous entamez votre mission désespérée. Les Giaks ne posent pratiquement pas de problème que vous ne puissiez résoudre grâce à vos qualités de Guerrier, car ils sont épuisés. Seuls les Drakkars montrent quelques signes de vigilance mais, là encore, ils sont moins d'une douzaine à patrouiller dans tout le cratère. Ce n'est donc pas avant d'avoir

atteint l'entrée principale du Tombeau que vous rencontrerez de réelles difficultés. Non loin de vous, un Drakkar monte la garde ; ses yeux cruels brillent derrière son masque à tête de mort en fer mais, de temps à autre, il relâche son attention pour aller prendre un peu d'eau dans une cruche. Si vous possédez la Discipline Kaï de la Maîtrise Psychique de la Matière, rendez-vous au [214](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [239](#).

## 287

Les Itikars sont par nature des créatures farouches et malicieuses, et un cavalier peut mettre des années à apprivoiser et dresser l'un de ces gigantesques oiseaux. Mais une fois domptés, ceux-ci se révèlent des créatures douces et fidèles. L'Itikar sent que vous n'êtes pas son maître et tente de vous repousser d'un violent coup de bec. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Néanmoins, grâce à la seule force de votre volonté, vous parvenez à grimper sur la selle et à soumettre la créature qui tourne la tête et vous fixe l'oeil noir et froid, mais dénué à présent de toute hostilité. Soudain, vous voyez les Drakkars courir sur la passerelle et vous vous penchez en avant pour détacher la corde accrochée au pommeau de la selle avant de saisir les épaisses rênes de cuir. Rendez-vous au [343](#).

## 288

Le Drakkar vous maudit en exhalant son dernier souffle, puis il tombe de la plate-forme, son douloureux cri d'agonie se perdant dans l'espace. Vous vous précipitez pour aider votre compatriote blessé, mais la bataille n'est pas encore terminée. Un cavalier sur sa monture Kraan fond sur vous, une arbalète pointée vers votre tête. Il vous décoche un carreau qui file droit vers votre visage mais, tout à coup, un bruit aigu et métallique résonne à vos oreilles, tandis que la flèche rebondit au loin comme par miracle après avoir ricoché sur un bouclier invisible. Si vous possédez le Pendentif à l'Étoile de Cristal, rendez-vous au [399](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [294](#).

Le trône commence à tourner. Un terrible hurlement parvient à vos oreilles puis se change presque instantanément en une série de grognements rauques évoquant une langue dure et gutturale que vous n'avez jamais entendue auparavant. Des mots et des bruits, tels qu'une bouche humaine jamais n'articula, roulent à travers la pièce comme des éclats de tonnerre. C'est le langage noir parlé par Haakon, Seigneur d'Aarnak et Seigneur des Ténèbres d'Helgedad. Tandis qu'il se lève lentement du trône, la voix sépulcrale, surnaturelle, sortant de sa bouche, continue à retentir. Il tient au creux de sa main gantée une pierre étincelante. Une petite flamme bleue est retenue en son cœur. Brusquement, le langage d'Haakon se transforme et vous pouvez entendre une langue qui vous est familière : le langage du Sommerlund! «Ton heure est venue, Seigneur Kaï ! » Soudain, un craquement assourdissant retentit: une redoutable puissance est en train de naître! En effet, quelques secondes plus tard, un tourbillon de flammes bleues se dirige vers votre tête. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [311](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [219](#).



Vous fouillez le corps du chef des Drakkars, et vous découvrez dans sa poche un Cube en Cristal noir. Si vous souhaitez garder ce Cube en Cristal noir, mettez-le dans votre poche, et notez-le sur votre *Feuille d'Aventure* dans la case des Objets Spéciaux. Mais le bruit d'autres Drakkars descendant l'escalier de la tour vient interrompre vos recherches et vous vous précipitez vers la porte en bois. Rendez-vous au [246](#).

## 291

Vous apprenez que les Nains formaient jadis l'équipage d'un vaisseau beaucoup plus conventionnel appartenant à un riche armateur dont les bateaux sillonnaient les Tentarias, du sud du Magnamund. Les Tentarias regroupent des milliers de lacs et d'archipels qui forment une sorte de canal étendu sur plusieurs milliers de kilomètres. Ils furent formés, ainsi que le Rymerift de Durenor, par un gigantesque glissement de terrain. Il y a trois ans, le précédent capitaine des Nains, un Nain appelé Quan, perdit son bateau, son chargement et son équipage en jouant aux cartes. Il semble que l'infortuné capitaine n'ait été au courant de la véritable profession de Banedon que bien trop tard ! C'est ainsi que Banedon devint le capitaine des Nains, et depuis ils ont vécu ensemble de nombreuses aventures sous les cieux du sud du Magnamund. La Nef du ciel, quant à elle, fut donnée à Banedon par les magiciens de Dessi en récompense de son aide précieuse qui contribua largement à la défaite du Gagadoth, une créature monstrueuse qui terrorisait leur pays et que leur propre sorcellerie ne parvenait pas à maîtriser. La Nef du ciel faisait route de Dessi à Barrakeesh lorsque vous fîtes votre apparition. Les Nains n'ont pas perdu un mot de votre conversation avec Banedon et ils sont tout excités à l'idée d'une nouvelle aventure, apparemment inconscients des dangers qui les attendent. Rendez-vous au [359](#).

## 292

Vos connaissances Kaiï vous indiquent que la maison située au bout de l'allée est la demeure de Tipasa. Vous faites signe à Banedon de vous suivre, tandis que vous approchez de la porte bleue. Rendez-vous au [206](#).

## 293

Pendant un instant, vous avez l'impression d'être en état d'apesanteur : vous tombez et tournoyez dans le vide, totalement inconscient des mouvements de votre corps. Vous essayez bien

de crier, mais vos cris sont emportés au loin par le vent. Soudain, vous heurtez les plus hautes branches d'un arbre. Vous êtes assommé par la violence du choc et votre corps se paralyse. Vous êtes passé de vie à trépas avant même que les Drakkars ne découvrent votre corps disloqué. Vous perdez la vie ici, et le Somerlund perd, lui, tout espoir de paix.



**294**

Vous apercevez le jeune magicien qui abaisse son bâton, un pâle sourire éclairant son visage marqué par la douleur. « Hélas, je n'ai pas été assez vif pour me protéger également », dit-il d'une voix lasse tandis que vous vous agenouillez à côté de lui et que vous arrachez la lance qui le cloue au sol. La blessure est sérieuse et vous vous empressez de la panser avec des bouts de tissu arrachés à son habit bleu foncé. C'est alors que le sorcier se présente. « Je m'appelle Banedon, chef d'expédition de la guilde de l'Étoile de Cristal, dit-il d'une voix faible et tremblante. Quant à vous, vous n'avez pas besoin de vous présenter, Loup Solitaire, car vous êtes le seul à pouvoir attirer de telles créatures si loin de chez elles. » Puis il regarde, tout autour du vaisseau du ciel, les cavaliers qui chevauchent les Kraans. « Aidez-moi à me relever. Nous devons fuir avant qu'ils ne nous forcent à atterrir. » Vous soulevez le sorcier qui s'empare aussitôt du gouvernail du bateau: une sphère de cristal étincelante aux multiples facettes, plantée au bout d'une mince baguette d'argent. A peine sa main a-t-elle effleuré le cristal qu'il se produit une immense explosion. Rendez-vous au [323](#).

## 295

Concentrant toute votre volonté sur la bourse qui est accrochée à la ceinture de la sentinelle, vous essayez d'en dénouer les cordons de cuir. Quelques secondes plus tard, la bourse tombe sur le sol en répandant tout son contenu. Le Garde pousse un cri en voyant son or rouler par-dessus le bord de la plate-forme et se met précipitamment à genoux pour ramasser le peu qui reste. Tandis qu'il vous tourne le dos, vous vous élancez à découvert pour traverser la passerelle. Rendez-vous au [236](#).

## 296

A l'intérieur, l'auberge est pleine d'autochtones assis à de petites tables de pierre. Des narguilés finement ouvragés ajoutent à l'atmosphère colorée des lieux, tandis que les fumeurs discutent à bâtons rompus de toutes sortes de sujets. Un trio bruyant se lamente de la mort du vieux Zakhan, tandis que d'autres font des reproches au nouveau souverain, le traitant de bœuf, de brute, et autres qualificatifs peu flatteurs. A votre avis, ils expriment trop fort leurs opinions... Deux Ikareshis à la mine sévère vous font un signe de bienvenue puis vous invitent à partager leurs pipes. Si vous souhaitez accepter leur offre, rendez-vous au [362](#). Si vous préférez la décliner, vous pouvez quitter l'auberge et continuer à remonter l'avenue 3. Rendez-vous au [388](#).

## 297

Les Gardes sont les premiers à se remettre de la surprise de cette rencontre. Ils passent à l'attaque, vous blessant grièvement à la poitrine. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie et si vous souhaitez vous battre avec les Gardes, rendez-vous au [334](#). Si vous voulez tenter de vous échapper en remontant rapidement l'escalier rendez-vous au [209](#).

## 298

Vous vous demandez si vous devez forcer la porte, lorsque vous entendez soudain les pierres frotter lentement l'une contre l'autre. La porte coulisse lentement et vous pénétrez dans une grande pièce faiblement éclairée. Derrière vous, la porte se referme à une vitesse déconcertante ! Malgré l'obscurité, vous distinguez de nombreuses empreintes de pas dans l'épaisse couche de poussière qui recouvre le sol de marbre. Vous remarquez en entrant qu'un trône en pierre se dresse au centre de la pièce, face au mur du fond. Rendez-vous au [289](#).

## 299

Le Vordak retire ses doigts osseux, dégoulinants de sang, du dos de l'Itikar puis il saisit la masse d'armes de métal noir accrochée à sa ceinture. Il lève l'arme au-dessus de sa tête, prêt à vous l'écraser violemment sur le crâne. Vous ne pouvez éviter son attaque et vous devez combattre la créature jusqu'à ce que mort s'ensuive.

VORDAK HABILITÉ: 17 ENDURANCE: 25

A moins que vous ne maîtrisiez la Discipline du Bouclier Psychique, réduisez de 2 points votre total d'HABILITÉ, car le Vordak est en train d'utiliser son pouvoir psychique. En revanche, il est insensible à la puissance psychique dont vous pourriez vous servir contre lui. Si vous gagnez le combat, rendez-vous au [203](#).

## 300

Vous êtes réveillé peu après le lever du soleil par les ronflements des Nains et le bourdonnement grave qu'émet la Nef du ciel. Vous rassemblez votre équipement, puis vous grimpez sur le pont. Tout est plongé dans l'obscurité car la Nef du ciel est en train de planer juste en dessous d'un énorme rocher de grès qui s'avance en saillie du flanc de la montagne, à des centaines de mètres au-dessus de la vallée. Banedon est toujours à la barre,

mais il n'est plus en transes. « Des Kraans ! crie-t-il tout à coup, en pointant l'index vers la vallée écrasée de soleil, par-delà l'ombre projetée par le rocher. Ils arrivent avec l'aube. » Vous contemplez cet étrange paysage, un plateau montagneux fantastique, profondément encaissé, d'où s'élèvent d'énormes rochers qui forment de véritables colonnes rocheuses dont l'équilibre semble très précaire. Les Vassagoniens appellent cet endroit les Foos, c'est-à-dire les Aiguilles. Ces colonnes de pierre s'élancent si haut que vous avez l'impression qu'elles vont s'écrouler d'une minute à l'autre. Perchés sur ces cheminées de pierre, vous apercevez des Kraans et, debout à côté d'eux, des Drakkars qui scrutent la vallée avec des longues-vues. Ils restent ainsi plus d'une heure, puis ils s'envolent dans les airs et disparaissent. « Hissez la grand-voile ! » ordonne Banedon d'une voix tout juste audible dans le vacarme assourdissant que fait la Nef du ciel en vrombissant. « Nous devons fuir rapidement et une longue course nous attend. » Si vous possédez un Cube de Cristal noir, rendez-vous au [229](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [247](#).

### 301

Utilisant les barres de fer comme les barreaux d'une échelle, vous escaladez la porte dont le haut est hérissé de longues piques en bois enduites d'une sorte de goudron huileux. Au moment précis où vous enjambez précautionneusement l'obstacle, les Gardes tirent sur vous à l'aide de leurs arbalètes. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous possédez le titre de Gardien Kai (ou un titre supérieur), déduisez 2 points du chiffre que vous avez tiré. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Chasse, déduisez 1 point de ce même chiffre. Si le résultat obtenu est inférieur à 4, rendez-vous au [363](#). Si le résultat obtenu est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [259](#).

## 302

Banedon prend la barre tandis que son extraordinaire vaisseau, la Nef du ciel, ainsi que le nomment les Nains, fait route à travers les ténèbres grandissant vers le passage du Dahir. La visibilité diminue de minute en minute jusqu'à ce que vous ne puissiez plus rien distinguer au-delà de la passerelle qui borde le vaisseau. Vous vous sentez plutôt mal à l'aise, car si la Nef du ciel dévie de sa route, ne serait-ce que d'un pouce, vous irez vous écraser contre les parois abruptes de la montagne. « Ne vous inquiétez pas, Loup Solitaire, dit Nolrim, le Nain à la sacoche de velours, le capitaine s'en sortira ! » Banedon, quant à lui, se tient debout, la main délicatement posée sur le cristal étincelant, et l'air absent, comme s'il était en transes. Ses yeux sont fermés et une série de pulsations nerveuses tracent de fugitifs sillons sur son front et ses tempes. Le Nain vous conduit à une cabine située à l'arrière du vaisseau où les membres de l'équipage se racontent avec grande excitation leur victoire sur les Kraans et leurs cavaliers. Ils sont tous assis autour d'une table jonchée d'assiettes fumantes et de bocks de bière mousseuse. L'odeur alléchante des plats épicés et de la bière de Bor vous chatouille les narines et vous fait soudain réaliser que mourez de faim. Vous dévorez en un clin d'œil la viande à la moelle que l'on vous sert. Ce copieux repas vous fait gagner 3 points d'ENDURANCE. Cependant, vous hésitez avant d'accepter un bock de bière, car la bière de Bor est une boisson si forte qu'elle a été proscrite dans maintes villes du Magnamund en raison des ravages qu'elle peut occasionner. Si vous voulez boire un peu de cette bière de terrible réputation, rendez-vous au [392](#). Si vous préférez décliner l'offre et vous en abstenir, rendez-vous au [283](#).

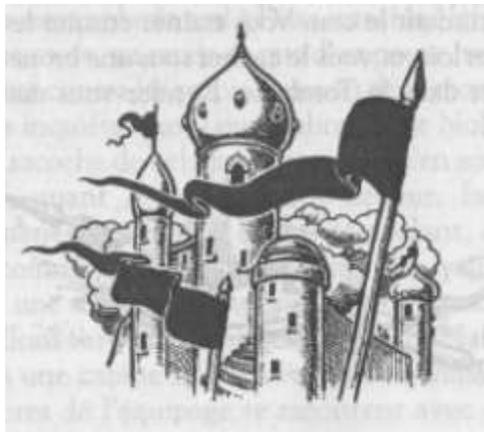
## 303

Vous vous approchez furtivement de la sentinelle par-derrière et vous la réduisez définitivement au silence en lui tordant le cou. Vous traînez ensuite le corps un peu plus loin et vous le cachez sous une brouette avant d'entrer dans le Tombeau. Rendez-vous maintenant au [395](#).



### 304

Le Vordak s'écroule à vos pieds mais, avant même que vous ne puissiez vous échapper, vous êtes encerclé par les Drakkars. Un silence de mort s'abat sur l'Arbo-retum. Vous vous apprêtez à fuir en vous élançant à travers vos adversaires, mais d'autres guerriers font leur apparition et un frisson vous parcourt l'échine : les Drakkars qui viennent d'arriver en renfort sont tous armés d'une arbalète. Tandis que vous poussez votre cri de guerre « Pour le Sommerlund ! », une volée de flèches empoisonnées vous transperce le corps de part en part et vous vous effondrez sur le sol. Alors que votre sang s'écoule à flots dans la terre molle de la serre, le dernier son qui parvient à vos oreilles est le rire odieux et moqueur du Seigneur de Ténèbres Haakon qui s'élève au-dessus des hurlements macabres des Drakkars. Votre vie s'achève ici et les espoirs du Sommerlund aussi.



### 305

Après avoir attaché une extrémité de la corde à la rambarde du parapet, vous lancez l'autre bout dans le vide et vous vous laissez glisser le long de la tour. Vous êtes parvenu à mi-hauteur lorsque vous voyez soudain, au-dessus de vous, deux Drakkars en train de couper le nœud que vous aviez fait. La corde casse avec un claquement sec et vous tombez comme une pierre. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si le chiffre que vous avez tiré est compris entre 0 et 2, rendez-vous au [293](#). Si ce chiffre est compris entre 3 et 9, rendez-vous au [234](#).

### 306

« Tenez-vous bien, Loup Solitaire ! » crie Banedon en reprenant le contrôle de sa barre de cristal. Vous lui obéissez et vous saisissez le garde-fou tout en bloquant vos pieds contre le bas du bastingage pour plus de sûreté, car vous avez deviné la manœuvre que le jeune sorcier à l'intention d'effectuer. « Attention : coup du pirate ! » crie alors Banedon à ses Nains qui sont toujours en train de livrer bataille. Puis il tourne brusquement la barre à gauche. La Nef du ciel réagit immédiatement à son geste et bascule jusqu'à ce que le pont se retrouve presque à la verticale. Les Nains obéissent à l'ordre donné et se jettent à plat ventre sur le pont, s'agrippant aux planches comme des patelles sur la quille d'un galion. Les Drakkars, eux, perdent l'équilibre, culbutent sur le pont et la passerelle, puis ils tombent dans le vide en hurlant de terreur. Banedon redresse alors le vaisseau et des cris de victoire retentissent tandis que la Nef du ciel file à vive allure vers les Foos. « Œil pour œil, dent pour dent ! » clament les Nains à l'unisson. Rendez-vous au [247](#).



**306.** « Coup du pirate ! » crie Banedon à ses Nains.

### 307

« Oui, oui, je suis bien Soushilla », réplique-t-elle. « Savez-vous où nous pourrions trouver Tipasa le Vagabond ? » demande alors Banedon. Sans dire un mot, la petite vieille tend sa sébile et attend que votre compagnon lui donne encore une Pièce d'Or avant de se décider à répondre. Rendez-vous au [314](#).

### 308

Il faut de nombreuses années à un cavalier pour apprivoiser un Itikar, car ces créatures sont sauvages et rusées de nature. Vous concentrez tout votre pouvoir Kaï afin de communiquer avec l'oiseau géant et lui faire comprendre que vous ne lui voulez aucun mal. Celui-ci vous fixe d'un regard noir et dur, mais vous sentez qu'il ne vous est plus hostile. Alors que vous vous installez sur la large selle, vous apercevez les Drakkars qui commencent à traverser la passerelle en courant. Vous vous penchez rapidement et vous détachez la corde de l'anneau de la selle, puis vous saisissez les solides rênes de cuir. Rendez-vous au [343](#).

### 309

Alors que vous pénétrez dans les écuries, l'odeur forte des Douggas vous prend à la gorge et vous ne pouvez vous empêcher de vous boucher le nez tout en serrant les dents avec une grimace de dégoût. Un jeune garçon se met à rire de votre réaction et s'écrie : « Je donnerai ma main à couper que vous n'êtes pas d'Ikaresh, vous ! » Puis il se met à imiter votre moue, révélant dans sa mimique une rangée de dents abîmées. « Sais-tu où je pourrais trouver Tipasa le Vagabond ? » demande Banedon tout en brandissant un anneau d'argent. Une lueur de convoitise brille soudain dans les yeux du garçon à la vue du métal étincelant. « Mais oui, bien sûr ! réplique-t-il avec empressement. Remontez l'allée et prenez la première ruelle à votre gauche. Le vieux vagabond y habite la maison à la porte bleue. » D'une chiquenaude, Banedon lance l'anneau en l'air et le gamin s'en saisit au vol avec avidité. Vous quittez ensuite rapidement les

lieux et vous commencez à chercher la ruelle que l'on vous a indiquée. Au moment même où vous l'atteignez, vous entendez le jeune garçon pousser un cri de déception : l'anneau vient de se volatiliser au creux de sa main ! Sans y accorder plus d'attention, vous vous engagez dans la ruelle sombre et malpropre au bout de laquelle vous découvrez enfin la maison à la porte bleue. Rendez-vous au [206](#).

### 310

Tandis que vous enjambez les cadavres, vous remarquez une Clé de Cuivre accrochée au cou d'un homme par une fine chaîne. Vous prenez cette Clé, que vous glissez dans votre poche, puis vous descendez rapidement l'escalier au bas duquel brille une faible lueur. (N'oubliez pas d'inscrire la Clé de Cuivre dans la case des Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*.) Un petit feu, où un poulet est en train de rôtir à la broche, éclaire la salle de Garde située en bas de la tour. Une gourde d'eau est accrochée au dossier d'une chaise en fer forgé et, posée sur le sol, juste à côté, se trouve une épée dont la lame est effilée comme un rasoir. Vous pouvez prendre l'un de ces deux objets, ou même les deux si vous le désirez. Dans ce cas, inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure* (notez la gourde dans la case Sac à Dos). Tout à coup, vous entendez les Drakkars dévaler à grand bruit l'escalier de la tour. Ils ne tarderont pas à vous rejoindre et vous devez prendre une décision rapide. Si vous désirez sortir de la tour par la porte donnant au nord, rendez-vous au [246](#). Si vous préférez affronter les Drakkars, préparez-vous à combattre et rendez-vous au [231](#).

### 311

Vous levez votre Glaive d'or juste à temps pour parer la décharge d'énergie brute. Celle-ci crisse sur votre lame et va exploser contre le mur de la pièce, creusant dans le roc un trou de plusieurs dizaines de centimètres de profondeur tout en dégageant un épais nuage de poussière. Sous le choc, le Glaive de Sommer vous échappe des mains et fend l'air en décrivant un arc de cercle avant d'aller se planter avec force dans le sol. Roulant

sur vous-même, vous vous abritez derrière une colonne tandis que Haakon vous crie ironiquement : « Ta dernière heure est arrivée, Seigneur Kai ! » Si vous désirez aller rechercher le Glaive de Sommer, rendez-vous au [278](#). Si vous préférez tenter de gagner un autre abri avant que la poussière ne soit retombée, rendez-vous au [350](#). Si vous jugez préférable de rester là où vous êtes, rendez-vous au [230](#).

### 312

Les Nains sont à présent en train de nettoyer le pont de tous les débris de bataille. Un guerrier Drakkar mort gît sur le ventre, au sommet d'un empilement de caisses et de sacs regroupés sous la grand-voile. Alors que les Nains le tirent par les pieds pour le jeter pardessus bord, il revient subitement à la vie et les envoie culbuter. Le Drakkar hurle comme un fou tout en faisant tournoyer sa hache qui décrit autour de lui une courbe sanguinolente. Un juron de malédiction retentit depuis son masque à tête de mort, puis il lève le bras pour lancer sa hache. De toute évidence, c'est vous qu'il prend pour cible ! Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Chasse ou celle du Sixième Sens, rendez-vous au [210](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces Disciplines, utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si le chiffre que vous avez tiré est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [354](#). Si ce chiffre est compris entre 5 et 8, rendez-vous au [371](#). Enfin, si vous avez tiré un 9, rendez-vous au [232](#).

### 313

Au pied du clocher, vous remarquez un espace où sont alignés plusieurs enclos à Itikars possédant chacun une aire d'atterrissage personnelle. Les Itikars sont de grands oiseaux noirs qui nichent dans les plus hauts sommets du Dahir et des monts Vakar. Les Vassa-goniens ont depuis longtemps réussi à apprivoiser ces géants du ciel. Ils les utilisent couramment comme monture pour les déplacements des chefs militaires, des éclaireurs, des messagers et des envoyés spéciaux. Soudain, un cavalier monté sur un Itikar surgit du ciel rougeoyant et vient

atterrir sur la plate-forme jouxtant le clocher. Des esclaves tendent une corde au cavalier qui l'attache à son tour à l'anneau de la selle avant de mettre pied à terre. L'Itikar croasse en faisant battre ses larges et puissantes ailes tandis qu'un treuil l'emporte de force vers son enclos. Le cavalier et les esclaves quittent la plate-forme et il ne reste plus à présent qu'une seule sentinelle à l'entrée de l'enclos. Si vous réussissez à la maîtriser, vous pourrez alors fuir sur le dos de l'oiseau géant. Si vous possédez une sarbacane et une Flèche de Sommeil, rendez-vous au [325](#). Si vous ne possédez pas ces objets, rendez-vous au [282](#).

### 314

« Vous trouverez Tipasa sur la Grand-Place. Il y est toujours à cette heure-ci de la journée », dit la vieille femme en grimaçant un sourire forcé. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Sixième Sens, rendez-vous au [358](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [263](#).

### 315

Alors que vous tirez le Glaive de Sommer de son fourreau, un reflet d'or aveuglant court le long de sa lame. Le Vordak hurle d'effroi, ses doigts osseux maculés de sang s'agrippant à une lourde masse d'armes en métal noir qui pend à sa ceinture. Le Vordak lève son arme pour parer votre coup, mais l'épée du soleil fend le fer de votre adversaire en lançant une gerbe d'étincelles bleues. Vous frappez à nouveau en décrivant un grand cercle et la lame d'or transperce le corps monstrueux du Vordak, le coupant en deux de la tête à la taille. Une épouvantable odeur aigre vous prend à la gorge tandis qu'un flot de liquide verdâtre s'écoule à travers les vêtements rouges de la créature. Le Vordak vacille et se recroqueville sous vos yeux puis le cadavre en dissolution tombe en vrille vers le lac Inrahim en produisant un sifflement aigu. Après avoir rengainé votre arme, vous saisissez les rênes et vous vous efforcez de maîtriser les tressaillements de votre monture blessée. Bien que vous vous soyez débarrassé du Vordak, la victoire n'en est pas assurée pour autant, car l'Itikar

perd toujours son sang en abondance et il risque à tout moment de sombrer dans l'inconscience et de vous laisser tomber comme une pierre. Soudain, vous apercevez quelque chose dans le lointain... Et cette vision vous redonne envie de croire aux miracles ! Rendez-vous au [221](#).

### 316

Après vous être péniblement remis debout, vous constatez que la Nef du ciel est assaillie par les Drakkars. Ceux-ci ont en effet sauté à bas de leurs Kraans hurlants et s'abattent maintenant sur la passerelle et le pont, leurs noires épées déjà tirées de leur fourreau et prêtes à frapper. Les Nains sont momentanément pris de court, car toutes leurs armes ont été emmagasinées dans la soute, mais ils ne tardent pas à se reprendre et à combattre de toute leur énergie et de toute leur habileté. Une voix s'élève au-dessus du vacarme et vous entendez Nolrim lancer son fameux cri de guerre : « Œil pour œil, dent pour dent ! » Mais un coup inattendu vous atteint dans le dos et vous fait tomber de la plateforme sur le pont en contrebas. Vous commencez à vous redresser péniblement quand votre agresseur passe de nouveau à l'attaque. Vous ne pouvez pas lui échapper :

**DRAKKAR HABILITÉ : 18 ENDURANCE : 26**

Étant donné la rapidité de l'attaque, réduisez votre total d'HABILITÉ de points durant les 3 premiers Assauts. Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [333](#).

### 317

Votre cœur bat à tout rompre tandis que vous gravissez les marches de marbre. A une vingtaine de mètres devant vous, il y a un palier où se trouve une porte en pierre. Au-delà, l'escalier continue à monter vers un chemin de ronde muni d'un parapet au bout duquel se trouve une autre porte en pierre, identique à la première. Soudain, la porte du palier s'ouvre à la volée et un Garde surgit dans l'encadrement, face à vous. « Par le Majhan ! » s'écrie-t-il en portant la main à son épée. Si vous désirez attaquer

le Garde avant qu'il ne dégaine son arme, rendez-vous au [338](#). Si vous préférez le bousculer et continuer à monter l'escalier en courant, rendez-vous au [372](#).

### 318

« Ah ! Tipasa... réplique-t-il pensivement, il ne demeure pas loin du marché aux Duggas, mais je ne sais pas où exactement. De plus, cela fait des années que je n'ai vu le vieux Tipasa. Si toutefois vous le trouvez, rappelez-le au bon souvenir de Khamsin le chevrier ; il me doit toujours 20 Pièces d'Or et moi, je ne l'ai pas oublié ! » Après avoir remercié le vieux chevrier, vous prenez congé de lui et vous vous remettez en route pour Ikaresh. Rendez-vous au [272](#).

### 319

Le Médaillon d'Onyx commence à briller et à vibrer au fond de votre poche. Cet Objet Spécial, que vous avez arraché de l'armure d'un traître - un capitaine Vassagonien - lors de la bataille de Ruanon, va vous permettre d'entrer en communication avec l'Itikar. Vous faites comprendre à l'oiseau que vous ne lui voulez aucun mal. Les Itikars sont des créatures sauvages et rusées de nature mais, par son pouvoir, le Médaillon d'Onyx parvient à dominer cette instinctive méfiance et à obtenir la docilité des animaux envers celui qui le porte. Alors que vous vous installez sur la confortable selle, vous voyez soudain des Drakkars traverser la passerelle. Vous vous penchez pour délier la corde qui retient l'Itikar par l'anneau de la selle et vous saisissez les solides rênes de cuir. Rendez-vous au [343](#).

### 320

Le jour se lève derrière une colline basse semée d'arbustes touffus. La Nef du ciel a fait route rapidement à travers les ténèbres de la nuit et vous vous trouvez à présent dans les contreforts des monts Koneshi, dont les replis rocheux pourront dérober le vaisseau de l'espace aux regards indiscrets. A 25 km au nord, au-delà d'une étendue de pierrailles et de broussailles

desséchées, se dresse le Tombeau du Majhan. Banedon et vous vous remettez en route, soucieux de ne pas perdre de temps tant que vous pouvez bénéficier de la protection de la nuit. A présent, tandis que le disque rougeoyant du soleil s'élève lentement à l'horizon, vous découvrez enfin le but de votre voyage. De gigantesques fouilles ont mis à nu le cœur de cette terre aride en creusant les alentours des tombeaux ancestraux. Des milliers de Giaks, les serviteurs malveillants et rusés des Seigneurs des Ténèbres, travaillent sans relâche sous les ordres des Drakkars pour dégager de cette énorme carrière des tonnes de pierres et de sable, portant péniblement leur lourd fardeau sur le dos jusqu'au sommet du cratère. Non loin du bord de la carrière, un campement de tentes noires entoure un grand dais voûté. A côté de cet édifice se trouve une énorme créature ailée : un Zlan impérial. Sa présence révèle clairement que le Seigneur des Ténèbres Haakon est déjà sur les lieux. A cette pensée, un frisson vous parcourt l'échiné, mais vous reprenez courage en observant les esclaves : le fait que ceux-ci continuent à travailler prouve que leur mission n'est pas encore accomplie. En d'autres termes, le Livre du Magnakaï n'a sûrement pas encore été découvert ! Il est cependant impossible d'approcher des fouilles sans être vu. Vous devrez attendre que la nuit soit tombée pour tenter de pénétrer dans le Tombeau. Pendant ces longues heures d'attente, il a été convenu que Banedon, de son côté, essaiera de trouver Tipasa. Il est fort probable, en effet, que ce dernier est retenu prisonnier à l'intérieur du campement, car les Seigneurs des Ténèbres ne le tueront certainement pas avant d'avoir découvert le trésor qu'ils cherchent avec tant d'acharnement. Au cours de cette journée, vous devrez obligatoirement prendre un Repas, sans quoi vous perdrez 3 points d'ENDURANCE. N'oubliez pas de noter sur votre *Feuille d'Aventure* les modifications nécessaires et rendez-vous ensuite au [286](#).

### 321

Vous posez l'herbe d'Oede à l'entrée du pont de pierre et vous reculez. Tout d'abord, le lépreux reste méfiant et effrayé, car personne n'a osé entrer dans sa grotte depuis fort longtemps.

Mais dès qu'il reconnaît les feuilles dorées de l'herbe d'Oede, il s'effondre en versant des larmes de joie. «Que le Majhan vous bénisse ! Puissiez-vous vivre en paix éternelle ! s'écrie-t-il, la voix brisée par l'émotion. Comment pourrai-je jamais vous remercier?» Si vous désirez interroger le lépreux au sujet de Tipasa le Vagabond, rendez-vous au [356](#). Si vous préférez quitter la grotte et vous remettre en route pour Ikaresh sans plus tarder, rendez-vous au [281](#).

### 322

L'escalier est haut et abrupt. Vous êtes à bout de souffle mais vous continuez néanmoins à grimper sans faiblir, car les Drakkars ne sont qu'à une douzaine de marches derrière vous. En haut de la tour, un grand porche s'ouvre sur une plate-forme où se trouve un énorme tambour. Celui-ci sert au gardien de la tour pour envoyer des messages aux autres tours du Palais. Une peau tannée a été tendue sur la surface de l'instrument et un bâton en bois noir est accroché sur le côté. Si vous voulez faire basculer le tambour et le précipiter dans l'escalier, rendez-vous au [329](#). Si vous préférez ne pas vous soucier de l'instrument et vous enfuir par la plate-forme, rendez-vous au [387](#).

### 323

L'explosion est suivie d'un énorme nuage de fumée qui envahit la cabine située à l'arrière du pont. Tandis que le bruit de la détonation retentit à travers la plaine de sel désolée, vous percevez le cri d'agonie d'un Kraan blessé qui tombe en tourbillonnant. L'une de ses ailes est percée d'un large trou. La fumée se disperse peu à peu et laisse apparaître le visage grimaçant d'un Nain au hublot de la cabine. Des traces de suie noircissent ses joues rubicondes et accentuent la blancheur de ses dents. Le Nain tient un tube de métal encore fumant, que vous prenez de prime abord pour un bâton magique. Puis vous remarquez que chaque membre de l'équipage est muni d'une arme identique. Les étranges tubes crachent feu et flammes en direction des Kraans et c'est alors que vous identifiez ces armes



**323.** *Le visage grimaçant d'un Nain apparaît au hublot de la cabine.*

ainsi que leurs utilisateurs: ce sont les Nains du royaume montagneux de Bor. Ceux-ci sont célèbres à travers tout le Magnamund pour leurs ingénieuses inventions, et notamment pour ces redoutables armes, que vous voyez pour la première fois en action. Les Kraans sont affolés par le bruit et s'enfuient à tire-d'aile sans que les Drakkars puissent les retenir. L'ancêtre du fusil n'a fait qu'une seule victime, mais l'effet de dissuasion n'en est pas moins efficace ! La déroute des assaillants vient de sauver le vaisseau de l'espace de la catastrophe. Banedon reprend le gouvernail et redresse rapidement le vaisseau jusqu'à ce qu'il se trouve en face des cimes assombries des montagnes du sud et de la faille caractéristique marquant l'entrée du passage du Dahir. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si le chiffre que vous avez tiré est compris entre 0 et 2, rendez-vous au [250](#). Si ce chiffre est compris entre 3 et 9, rendez-vous au [312](#).

### 324

Vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de la sentinelle lorsque celle-ci sent soudain votre présence. Elle se retourne rapidement et vous fait face au moment où vous passez à l'attaque.

SENTINELLE DRAKKAR HABILITÉ: 18 ENDURANCE: 25

Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, cachez le corps de votre victime avant d'entrer dans le Tombeau, puis rendez-vous au [395](#).

### 325

Après avoir pris soin de recharger correctement la sarbacane, vous portez cette arme inhabituelle à votre bouche et vous visez : la sentinelle se tient debout, sans bouger, et constitue une cible idéale. Vous gonflez les joues et vous soufflez puissamment. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous possédez la Discipline Kaï de la Maîtrise des Armes (quelle que soit l'arme), ajoutez 2 points au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat obtenu est compris entre 0 et 3, rendez-vous au [384](#). Si le résultat obtenu est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [398](#).

### 326

« Remontez la rue jusqu'au marché aux Douggas, dit alors la vieille femme. Derrière les écuries, vous trouverez une ruelle : Tipasa y habite la maison à la porte bleue. » Tout en prenant garde à tenir les mains sur votre bourse de Pièces d'Or, vous vous frayez un chemin parmi les danseurs pour gagner la porte de la taverne, tandis que Banedon, confus et penaud, vous suit en maugréant dans sa barbe. Rendez-vous au [202](#).

### 327

Votre coup a transpercé le guerrier Drakkar ainsi que sa monture. Le Kraan tombe en tournoyant, larguant son cavalier dans sa chute. Alors que l'horrible cri de désespoir du Drakkar retentit à vos oreilles, vous obliquez vers le sud pour éviter d'être pris entre deux escadrons de Kraans qui convergent vers vous. Ce brusque changement de direction augmente la distance qui vous sépare de vos poursuivants, mais l'Itikar est grièvement blessé et vous n'avez plus tellement d'espoir de vous en sortir vivant. En effet, votre monture a perdu tellement de sang qu'elle peut défaillir à tout moment et vous précipiter dans le vide, vers le lac Inrahim. Mais soudain, vous apercevez quelque chose dans le lointain, et cette vision vous redonne envie de croire aux miracles ! Rendez-vous au [221](#).

### 328

Le visage du commerçant s'illumine de joie en empochant votre or (n'oubliez pas de déduire cette somme sur votre *Feuille d'Aventure*). « Prenez la première ruelle à gauche, après les écuries, dit-il, Tipasa habite la maison à la porte bleue. » Vous traversez rapidement la place du marché grouillante de monde, puis vous contournez les écuries et vous vous engagez dans la ruelle indiquée. Tout au bout de l'étroit passage sombre, vous apercevez la maison à la porte bleue. Rendez-vous au [206](#).

## 329

Le lourd tambour de cuivre bascule de son socle en bois et dévale l'escalier de la tour en roulant sur lui-même. Un grondement grandissant retentit dans les ténèbres au fur et à mesure qu'il poursuit sa course en direction de vos poursuivants. Au moment de la collision, les cris d'horreur qui s'élèvent ne sont que de courte durée, car les Drakkars sont littéralement écrasés au passage du gigantesque instrument. La rapidité de votre action vous a permis de vous débarrasser de vos ennemis, mais la victoire est amère : vous découvrez que vous êtes pris au piège, car il n'y a pas d'autre issue qui vous permette de vous évader de la plate-forme. Par ailleurs, vous ne bénéficiez que d'un court répit et vous devez à nouveau prendre une décision rapide. Si vous possédez une Corde, vous pouvez essayer de descendre le long de la tour, dans les jardins en contrebas. Rendez-vous au [305](#). Si vous ne possédez pas de Corde, rendez-vous au [387](#).

## 330

Vous réussissez à parer le coup et à repousser le guerrier Drakkar, mais ce dernier se reprend vite ; il vous fait face à nouveau et vous maudit en levant son épée :

GUERRIER DRAKKAR HABILETE: 18 ENDURANCE: 23

Si vous gagnez le combat en 2 Assauts, ou moins, rendez-vous au [243](#). Si le combat dure plus de 2 Assauts, rendez-vous au [394](#).

## 331

Vous n'arrivez pas à trouver le sommeil tellement vous êtes préoccupé par l'issue prochaine de votre expédition et vous êtes hanté par la pensée que les Seigneurs des Ténèbres ont peut-être déjà trouvé le Livre du Magnakai. Vous vous levez avant l'aube et vous prenez un petit déjeuner frugal, composé d'une galette de farine et de lait de brebis. Puis Banedon et vous vous remettez en route après avoir salué et remercié la femme de Tipasa. Le

voyage de retour vers la Nef du ciel se passe sans incident et, à midi, vous atteignez la faille rocheuse où le vaisseau est ancré.

Nolrim est le premier à vous accueillir, mais il ne peut cacher sa déception en constatant que vous revenez seuls. « Ne t'inquiète donc pas, la réponse se trouve là, dit Banedon en lui montrant le journal de Tipasa. Prépare-toi à hisser les voiles ! » Tandis que la Nef du ciel s'élève lentement dans le ciel azuré, Banedon passe la barre à Nolrim et vous demande de le suivre dans sa cabine, à la proue du vaisseau. Trois heures durant, il examine attentivement ses cartes, faisant de nombreux calculs et vérifiant les cotes données par ses instruments de mesure afin de trouver la situation exacte du Tombeau du Majhan. « Cela ne sert à rien, finit-il par dire, exténué et découragé. Je n'arrive pas à sonder le mystère de tous ces chiffres. » Alors que vous feuillotez à votre tour les pages du journal de Tipasa, vous comprenez subitement que celui-ci est rédigé en code. Ce que Banedon a supposé être la position des étoiles est en réalité un message codé à trois chiffres qui donne une localisation extrêmement précise du Tombeau. Consultez la carte qui figure au début du livre pour vous aider à découvrir le Tombeau du Majhan d'après les indications suivantes : le premier des trois chiffres est égal au nombre d'oasis qui se trouvent entre Ikaresh et Bir Adalou. Le deuxième de ces chiffres représente le nombre des cités de Vassagonie. Le troisième chiffre, quant à lui, est égal au nombre d'îles qui se trouvent au large des côtes de Cap Kabar. Lorsque vous aurez déchiffré le code, inscrivez les trois chiffres dans l'ordre donné. Vous obtiendrez alors le numéro du paragraphe où vous devez vous rendre à présent.

## 332

Quittant la tonnelle de verdure, vous vous précipitez vers le mur d'enceinte de l'Arboretum. Vous vous frayez difficilement un chemin à travers la végétation dense, mais vous finissez par découvrir une étroite porte voûtée donnant sur une pièce à ciel ouvert. De là, un escalier conduit à un chemin de ronde au bout duquel se trouve une porte en pierre. Vous avez gravi la moitié

des marches lorsque, soudain, le bruit mat d'une arbalète que l'on arme vous glace le sang. Vous retourner maintenant serait un pur suicide ; aussi vous élancez-vous rapidement vers le haut de l'escalier en serrant les dents. A ce moment, une volée de flèches fend l'air dans votre direction. Rendez-vous au [372](#).

### 333

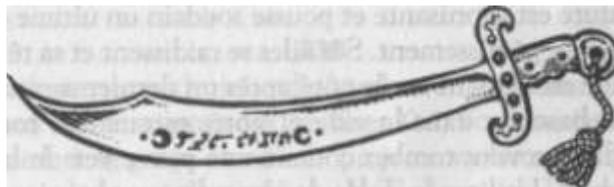
Vous apercevez Nolrim en train de se frayer un chemin parmi une foule de Drakkars tout habillés de rouge ; par trois fois il abat sa hache et fait mouche à chaque coup. Arrivé près de vous, il désigne de son arme sanguinolente une créature planant au-dessus de la Nef du ciel. Il s'agit d'un Zlan, un oiseau apparenté aux Kraans, mais de bien plus large envergure. Il sert de monture à un Vordak vêtu de rouge qui tient un long tube de fer noir dans sa main osseuse. Soudain, un éclair jaillit au bout de cette arme étrange, suivi d'une vive langue de feu bleuâtre. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [258](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [348](#).

### 334

Vous livrez bataille à deux guerriers au visage macabre. Ils bloquent l'escalier et vous devez les combattre comme s'ils ne faisaient qu'un.

GARDES DE LA TOUR HABILITÉ : 17 ENDURANCE : 32

Si vous le désirez, vous pouvez abandonner le combat à tout instant en remontant en courant l'escalier en colimaçon. Rendez-vous, en ce cas, au [209](#). Si vous préférez continuer à vous battre, et si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [310](#).



## 335

Au moment précis où vous assénez le coup fatal, le Dhorgaan disparaît sous vos yeux en un clin d'oeil. Le Seigneur des Ténèbres Haakon chancelle de stupeur en voyant s'anéantir sa créature. La pierre étincelante lui échappe des mains, roule à travers la pièce et s'arrête à mi-chemin entre vous deux. Si vous désirez tenter de vous emparer de la pierre, rendez-vous au [268](#). Si vous préférez ne pas vous soucier de cette pierre et attaquer Haakon sans perdre une seconde, rendez-vous au [390](#). Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Sixième Sens, rendez-vous au [204](#).

## 336

Debout sur une plate-forme fortifiée située au centre de l'étrange vaisseau se tient un jeune homme blond aux yeux perçants. Vous le reconnaissez immédiatement : c'est Banedon, le jeune magicien Som-merlundois qui vous avait donné le Pendentif à l'Étoile de Cristal dans les ruines de Raumas, lorsque vous lui aviez vous-même sauvé la vie lors d'une embuscade dressée par des Giaks. Vous êtes tellement ébahi de le retrouver en cet endroit que vous ne remarquez pas qu'un filet de sang s'écoule du bec de votre Itikar. La créature est agonisante et pousse soudain un ultime et pitoyable gémissement. Ses ailes se raidissent et sa tête tombe mollement sur le côté après un dernier sursaut. Vous basculez dans le vide et votre estomac se tord tandis que vous tombez comme une pierre vers le lac Inrahim. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si le chiffre que vous avez tiré est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [374](#). Si ce chiffre est compris entre 5 et 8, rendez-vous au [254](#). Enfin, si vous avez tiré un 9, rendez-vous au [261](#).

## 337

Maintenant que la légère brise qui vous rafraîchissait à bord de la Nef du ciel ne souffle plus, la chaleur des montagnes s'avère presque insupportable. Vos pieds s'enfoncent profondément dans le sable rouge et vous avancez avec peine, vous protégeant le visage contre la poussière âcre que vous soulevez à chaque pas. La seule végétation qui parvient à pousser sur cette terre désolée est une herbe dure et tranchante comme l'acier, qui écorche le cuir de vos bottes et de vos jambières. Alors que vous atteignez les environs d'Ikaresh, vous passez à proximité d'une hutte ronde. Une chèvre est attachée à une mangeoire, près de la porte, et un homme surgit soudain dans l'encadrement. Il vous souhaite la bienvenue d'un geste amical puis vous invite à entrer dans son humble cabane. Si vous désirez accepter son invitation, rendez-vous au [225](#). Si vous préférez décliner poliment son offre et continuer votre route vers Ikaresh, rendez-vous au [272](#). Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Sixième Sens, rendez-vous au [365](#).

## 338

Utilisant la technique de combat à mains nues que vous ont enseignée les Maîtres Kaï, vous saisissez le Garde à la gorge et vous le projetez violemment pardessus le muret de pierre qui borde le palier. L'homme tombe dans le vide en poussant un effroyable cri d'horreur avant de s'écraser sur les dalles de pierre en contrebas. Si vous voulez continuer à monter l'escalier jusqu'à la porte qui donne accès au chemin de ronde, rendez-vous au [372](#). Si vous préférez entrer par la porte d'où le Garde avait surgi, rendez-vous au [279](#).

## 339

Deux Nains escaladent la plate-forme et se précipitent aux côtés de leur jeune capitaine. L'un d'eux ouvre une sacoche en velours accrochée en bandoulière autour de son torse musclé et en sort un flacon de verre ainsi qu'un bandage de tissu propre. Avec d'innombrables précautions, les Nains soignent la blessure de Banedon.

Celui-ci reprend peu à peu ses forces, puis il vous écoute attentivement raconter les circonstances terrifiantes qui ont abouti à vos retrouvailles. Alors que vous arrivez à la conclusion de cette triste histoire, Banedon prend soudain la parole avec une ferme détermination. « L'avenir du Sommerlund est entre nos mains, Loup Solitaire. Nous devons absolument empêcher le Seigneur des Ténèbres Haakon de détruire le Livre du Magnakaï ! Les nomades de la Mer de la Sécheresse m'ont parlé du Tombeau du Majhan. Ils disent que c'est un lieu terrifiant : un endroit où règne la mort et où nul ne saurait survivre. Le site se trouve au-delà du Dahir, à proximité de l'oasis de Bal-Loftan. C'est tout ce que je sais, car le Tombeau du Majhan fut construit dans le plus grand secret et les dernières traces qui en restaient ont été depuis longtemps recouvertes par les sables mouvants de la Mer de la Sécheresse. » A ces mots, vous ne pouvez cacher votre déception, mais Banedon ne semble pas y accorder d'attention et il reprend : « Cependant, tout espoir n'est pas perdu. Il existe un homme, un seul, qui peut nous conduire jusqu'au Tombeau du Majhan. Il s'appelle Tipasa Edarouk, c'est-à-dire Tipasa le Vagabond. C'est lui que nous devons trouver, car c'est le seul homme ayant jamais pénétré dans le Tombeau du Majhan qui soit encore vivant pour en parler. » Rendez-vous au [302](#).

### 340

Pendant une heure, vous courez à travers toute la ville d'Ikaresh avec les Adu-Kaws à vos trousses. Vous parvenez à leur faire perdre vos traces grâce à Banedon qui, par une formule magique, vous a transformés tous deux en Kalkoths. Heureusement, vos poursuivants n'ont pas cherché à comprendre pourquoi, brusquement, deux monstres des Grottes de Kalte parcouraient ainsi les rues de leur propre ville ! Une fois remis de cette longue poursuite, vous quittez l'allée étroite où vous vous étiez cachés et vous vous remettez rapidement à la recherche de Tipasa le Vagabond. Rendez-vous au [202](#).



### 341

Tandis que vous enjambez les corps inanimés, vous remarquez qu'un des Gardes possède une Clé de Cuivre accrochée autour du cou par une chaîne. Vous prenez cette Clé, que vous glissez dans votre poche (n'oubliez pas d'inscrire cette nouvelle acquisition dans la case des Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*). Vous dévalez ensuite l'escalier, mais une fois arrivé au pied de la tour, vous apercevez une armée de Drakkars et de Gardes du Palais en train de se précipiter sur le pont ; une mort certaine vous y attend si vous vous y engagez à votre tour. Vous décidez donc de continuer à descendre les marches vers le sous-sol. Là, une faible lueur éclaire une salle de Garde. Au dossier d'une chaise en fer forgé sont accrochées une épée et une gourde d'eau. Vous pouvez prendre un de ces objets, ou même les deux, si vous le désirez. Dans ce cas, notez-les sur votre *Feuille d'Aventure* dans la case Sac à Dos). Soudain, vous entendez vos adversaires se ruer dans l'escalier ; dans une minute, ils vous auront rejoint ! Toutefois, une lourde porte en bois encastrée dans le mur nord vous offre encore une chance de vous échapper. Si vous souhaitez fuir par cette porte, rendez-vous au [246](#). Si vous préférez vous préparer à combattre vos poursuivants, rendez-vous au [231](#).

## 342

Une délicieuse odeur de vin de Jala fraîchement tiré parvient jusqu'à vous depuis une auberge située au milieu de l'avenue. Des bribes de conversations, mêlées à des tintements de verres qu'on entrechoque, ainsi que les cris d'un bébé affamé remplissent l'air. Si vous souhaitez entrer dans l'auberge, rendez-vous au [296](#). Si vous préférez continuer à marcher dans l'avenue, rendez-vous au [227](#).

## 343

L'Itikar quitte son perchoir et vous êtes violemment rejeté en arrière de la selle. Le grand oiseau noir pousse des croassements aigus en battant des ailes dans un bruit de tonnerre. Au moment où il prend son envol depuis la tour, vous apercevez, tout en bas, quelques Drakkars éparpillés, pas plus grands que des poupées. Soudain, vous voyez en un éclair un guerrier Drakkar, dont le masque à tête de mort a été coupé en deux par les serres tranchantes de l'oiseau, tomber de la plateforme vers une mort certaine dans les jardins du Palais en contrebas. Les dômes dorés du Grand Palais deviennent de plus en plus petits au fur et à mesure que l'Itikar prend de l'altitude. Vous passez rapidement au-dessus des murailles de la ville et vous vous dirigez vers la grande plaine salée du lac Inrahim. A l'ouest, le soleil qui se couche derrière les montagnes du Dahir baigne le paysage d'une belle lumière orangée. Le cœur plein d'allégresse, vous rejetez la tête en arrière en poussant un cri de triomphe que le vent frais du soir emporte au loin. Mais comme en réponse à votre cri, un chœur de croassements stridents retentit dans le ciel. La peur s'empare de vous à nouveau lorsque vous apercevez une formation de Kraans, ces affreux oiseaux aux ailes dures comme du cuir, qui transportent chacun un guerrier Drakkar sur le dos. Ils sont à plus d'un kilomètre de vous pour l'instant, mais ils se rapprochent à vive allure. Dans une heure, la nuit sera tombée et si vous pouvez continuer à voler jusqu'à ce que l'obscurité soit totale, vous parviendrez à les semer. Vous êtes à présent juste au-dessus du centre du lac et vous devez choisir une direction. Avant



**343.** *Vous voyez un guerrier Drakkar tomber de la plate-forme vers une mort certaine.*

de prendre une décision, consultez la carte qui figure au début de ce livre. Si vous désirez voler vers le sud, en empruntant le passage du Dahir, rendez-vous au [264](#). Si vous préférez aller vers l'est, vers la ville de Chula, rendez-vous au [244](#).



### 344

Le visage du vieil homme n'est plus qu'un masque hideux couvert de pustules purulentes. Ses pupilles ont viré au jaune et ses lèvres grises pendent en lambeaux. Il est atteint de la lèpre, une maladie infectieuse qui pourrit la peau, attaque les nerfs et laisse le corps atrocement mutilé et déformé. L'homme a été rejeté de la communauté et exilé dans cette grotte où il finira ses jours dans la solitude et la misère. Si vous possédez un peu d'herbe d'Oede et si vous souhaitez en donner un peu au pauvre lépreux, rendez-vous au [321](#). Si vous n'en avez pas, ou si vous ne voulez pas en donner à ce malheureux malade, sortez de la grotte et rendez-vous au [270](#).

### 345

Dans le hall en dessous, vous entr'apercevez la silhouette du Seigneur des Ténèbres Haakon qui brandit son poing clouté dans votre direction. Un éclair bleu jaillit d'une pierre qu'il tient au creux de la main et se dirige sur vous dans un fracas assourdissant. Vous plongez à l'abri derrière le corps du guerrier Drakkar, mais celui-ci disparaît instantanément, ne laissant de lui qu'une odeur de chair brûlée et quelques cendres lorsque le rayon explose à son contact. Vous vous relevez rapidement et vous courez le long du passage. Un autre éclair jaillit et va

heurter le plafond. Des éclats de marbre, tranchants comme des lames de rasoir, tombent en sifflant autour de vous et déchirent votre manteau et votre tunique. Vous descendez quelques marches sous un passage voûté puis vous longez un balcon qui surplombe la partie inférieure du Palais. C'est alors que vous entendez les cloches carillonner, puis le martèlement assourdissant de bottes ferrées : le Zakhan a sonné l'alarme et les Gardes se précipitent de tous côtés. Au bout du balcon, il y a une autre arche et un escalier ; tous deux semblent déserts. Si vous souhaitez vous échapper en passant sous l'arche, rendez-vous au [381](#). Si vous préférez grimper rapidement les marches, rendez-vous au [317](#).

### 346

Sur le côté de la rue, un vieillard vend tout un assortiment de carpettes et de tapis, empilés à l'arrière d'une charrette. Banedon s'approche de lui et ils discutent tous deux pendant plusieurs minutes.

Finalement, le jeune sorcier tend au vieil homme un anneau et le visage ridé du marchand s'illumine de joie tandis que Banedon revient vers vous, porteur de bonnes nouvelles. « Retournons vers la ruelle que nous avons croisée il y a quelque temps ; c'est là que demeure Tipasa, dans la maison à la porte bleue qui se trouve tout au bout. » Tandis que vous retournez sur vos pas et que vous pénétrez dans la ruelle sombre et malpropre, vous entendez le marchand pousser un cri de déception : l'anneau vient de se volatiliser à son doigt. Arrivés au bout de la ruelle, vous trouvez enfin la maison à la porte bleue. Rendez-vous au [206](#).

### 347

Tout en hurlant de douleur, vous tirez sur les rênes pour obliger l'Itikar à prendre de l'altitude. Le guerrier Drakkar se trouve à présent à plus de trente mètres au-dessus de vous, mais il est en train d'effectuer un demi-tour afin de passer de nouveau à

l'attaque. Vous virez au sud pour éviter d'être pris entre deux formations de Kraans qui convergent vers vous. Votre brusque changement de direction augmente la distance qui vous sépare de vos poursuivants, mais votre monture emplumée est grièvement blessée et vous perdez pratiquement tout espoir de vous en sortir. L'Itikar perd en effet tellement de sang qu'il peut sombrer dans l'inconscience d'un moment à l'autre en vous laissant choir comme une pierre vers le lac Inrahim. Soudain, vous apercevez quelque chose dans le lointain; quelque chose qui vous fait croire à nouveau aux miracles... Rendez-vous au [221](#).

### 348

Tout à coup, vous apercevez Banedon, le bras levé au-dessus du parapet de la plate-forme blindée. Il tient à la main une mince baguette bleue d'où ruisselle un torrent d'eau qui forme dans le ciel un véritable rideau de pluie s'opposant au déluge de flammes. Lorsqu'ils entrent en contact, une formidable explosion se produit et un énorme tourbillon de flammes et d'eau mêlées se met à tourner et à onduler vers le Vordak. Celui-ci hurle de terreur, mais il est trop tard : son destin est scellé ! Le tourbillon consume le Zlan et son cavalier dans un gigantesque brasier qui rougeoie comme le soleil. Rendez-vous au [267](#).

### 349

Un rayon d'énergie pure jaillit en sifflant le long de la lame effilée du glaive doré. Vous assénez un violent coup sur la tête du Vordak, lui fracturant le crâne jusqu'aux dents. Votre victime pousse un hurlement surnaturel de terreur, de douleur et d'agonie. Son squelette tombe et se transforme en un fluide vert et fumant qui désintègre aussitôt les plantes qui poussent aux alentours. Les Drakkars hésitent à la vue du Glaive de Sommer dont les rayons vifs se réfléchissent sur leurs masques à tête de mort. Vous en profitez pour passer à l'attaque, donnant des coups à droite et à gauche pour vous ouvrir le chemin. Un guerrier Drakkar lève alors son bouclier, mais votre lame transperce le bois recouvert d'acier et le blesse à l'épaule.

L'instant suivant, vous faites volte-face et vous levez votre Glaive sur un autre Drakkar qui s'apprêtait à vous frapper. Vous déchirez son armure noire comme s'il s'agissait d'un morceau de parchemin. Le Drakkar pousse un cri d'agonie, mais vous disparaîsez dans l'épais feuillage avant même que son corps inerte ne tombe à terre. Rendez-vous au [228](#).

### 350

Tandis que vous vous élancez à découvert, une autre décharge d'énergie jaillit du poing du Seigneur des Ténèbres. L'éclair explose à la base du pilier qui s'effondre, suivi bientôt par le plafond qui s'écroule dans un énorme grondement. L'onde de choc vous projette au sol, vous aplatissant violemment contre les dalles de marbre glacé. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vous percevez encore le rire de Haakon qui s'élève au-dessus du vacarme que font les blocs de pierre en tombant. Son rire se fait de plus en plus aigu et vous ressentez simultanément une horrible douleur à la tête. Si vous maîtrisez la Discipline Kai du Bouclier Psychique, rendez-vous au [253](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [369](#).

### 351

Alors que vous vous approchez de la porte, Banedon vous donne un bon conseil : « Prends garde à ton or, Loup Solitaire ! Rien ne tente plus les Ikareshis qu'une bourse bien remplie. Tu peux avoir confiance en leur sens de l'honneur, mais si tu les crois honnêtes, ils te laisseront nu comme un ver ! » A l'intérieur de l'auberge règne une atmosphère de fête. Les tables ont été rapprochées pour former un grand demi-cercle devant lequel se trouve un homme large d'épaules, vêtu d'un somptueux costume brodé. Il porte au côté une épée incrustée d'or dans un fourreau de velours bleu vif, aussi éclatant que son pantalon de soie. L'homme enlace affectueusement ses compagnons, embrassant ses amis et les membres de sa famille qui ont parcouru de nombreux kilomètres pour assister à son mariage. Sa femme est assise à ses côtés, le visage dissimulé derrière un voile de perles

étincelantes. Soudain, la musique emplit l'auberge et les invités se pressent au centre de la salle pour entamer la danse du mariage. A l'autre bout de la pièce, vous apercevez la propriétaire de l'auberge, une vieille femme corpulente habillée en noir. Les larmes aux yeux, elle regarde se dérouler les festivités. Si vous souhaitez l'approcher pour lui demander où se trouve Tipasa le Vagabond, rendez-vous au [276](#). Si vous préférez quitter la taverne et continuer votre chemin, rendez-vous au [202](#).

### **352**

Derrière le portail, un couloir voûté mène à un large escalier. Soudain, une douzaine de Drakkars se précipitent du palier du deuxième étage. Vif comme l'éclair, vous plongez derrière une statue du Zakan Moudalla, mort récemment. Les soldats sont tellement pressés de mettre un terme à leur poursuite qu'ils ne découvrent même pas votre cachette et dégringolent les marches avec leurs lourdes armures en poussant des grognements rauques. Pendant ce temps, dissimulé dans l'ombre prodiguée par la statue, vous vous félicitez intérieurement de la grande taille du Zakan Moudalla ! En haut des marches, vous apercevez une échelle donnant accès aux toits. Vous grimpez aux barreaux, puis vous suivez le chemin de tuiles blanchies par le soleil qui serpente entre les tourelles et les dômes avant d'arriver à un clocher. Vous êtes exténué et vous avez grand besoin de repos. Encore sous le choc de votre rencontre avec le Seigneur des Ténèbres Haakon, vous entendez résonner sans cesse à vos oreilles le son de sa terrible voix répétant : « Le Livre de Magnakaï ! » Découragé, vous regardez par une fenêtre grillagée du clocher et ce que vous voyez fait naître dans votre esprit un plan audacieux qui vous redonne confiance. Rendez-vous au [313](#).

### **353**

Alors que vous tuez la dernière créature de la Crypte, Haakon recule en titubant, comme affaibli par la mort de ses monstres. Vous brandissez le Glaive de Sommer en espérant que jaillira de



**353.** *Le Glaive de Sommer brille d'une lumière de feu mais aucun éclair ne jaillit de sa pointe.*

sa lame un éclair d'énergie brûlante qui consumera le malfaisant Seigneur des Ténèbres et le fera disparaître à tout jamais de la surface du Magnamund. La lame se met à briller d'une lumière de feu mais, cependant, aucun éclair ne jaillit de sa pointe ! Vous comprenez subitement ce qui se passe : vous êtes sous terre, et le Glaive ne peut donc pas capter l'énergie du soleil qui lui est indispensable. Haakon éclate alors d'un rire si puissant qu'il fait trembler le sol. Une flamme bleue surgit de la pierre qu'il tient au creux de la main, puis un éclair, vif et tranchant comme une lame effilée, jaillit en sifflant à travers la fumée et la poussière. Une odeur de décomposition et de mort parvient à vos narines au moment où le Seigneur des Ténèbres se prépare à attaquer.

**HAAKON HABILETÉ: 28 ENDURANCE: 45**

A moins que vous ne maîtrisiez la Discipline Kaï du Bouclier Psychique, vous devrez déduire 2 points de votre total d'HABILETÉ pour toute la durée du combat. Si vous sortez vainqueur de ce terrible affrontement, rendez-vous au [400](#).

## **354**

Vous vous élancez sur le pont, mais la hache vous entaille la cuisse, dessinant sur votre peau une longue estafilade violacée. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Brusquement, une explosion assourdissante retentit et le guerrier Drakkar est projeté en arrière, la cuirasse déchirée par le tir d'un Nain. Puis il bascule dans les ténèbres environnantes en poussant un long cri d'agonie. Depuis Barrakeesh, un grondement de tonnerre roule, menaçant, à travers la plaine obscurcie. La ville elle-même semble maudire votre fuite ! Banedon surgit à vos côtés, très inquiet de votre sort. Il vous tend une main tremblante pour vous aider à vous mettre sur pieds et vous remarquez alors que le pansement de fortune qui entoure sa blessure est trempé de sang. Le jeune magicien est livide et semble au bord de l'évanouissement. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Guérison, rendez-vous au [377](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [339](#).



### 355

Vous roulez sur le côté, une fraction de seconde avant que la masse ne s'écrase au sol, à l'endroit précis où se trouvait votre tête. A moins que vous ne maîtrisiez la Discipline Kaï du Bouclier Psychique, diminuez de 2 points votre total d'HABILETÉ pour toute la durée du combat, car le Vordak utilise sa force psychique contre vous. Lui, en revanche, est insensible à la puissance psychique.

VORDAK HABILETÉ: 17 ENDURANCE: 26

Si vous remportez le combat en 4 Assauts, ou moins, rendez-vous au [249](#). Si le combat dure plus de 4 Assauts, rendez-vous au [304](#).

### 356

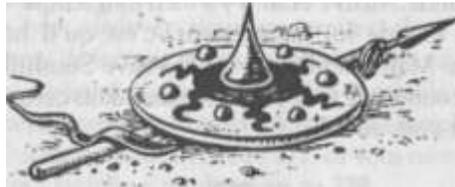
« J'ai bien connu Tipasa par le passé. A cette époque, j'étais encore jeune et vigoureux, comme vous... Nous avons combattu ensemble les pirates Lakuri à Samiz et navigué jusqu'à un lointain pays où la couche de neige et de glace est si épaisse que le soleil n'est jamais parvenu à la faire fondre ! Oui, j'ai connu Tipasa le Vagabond.... mais c'était il y a bien longtemps. Tout ce que je sais de lui maintenant, c'est qu'il habite à Ikaresh. Mais allez donc voir la veuve Soushilla : elle est au courant de tout ce qui se passe dans cette ville. » Rendez-vous au [281](#).

## 357

La passerelle oscille dangereusement sous votre poids et vous devez ralentir, de peur de passer par-dessus la rambarde. Alertée par le bruit des planches qui craquent, la sentinelle fait volte-face et se précipite vers vous en brandissant un javelot pour contrer votre attaque. Vous ne pouvez pas éviter le combat et vous devrez vous battre jusqu'à ce que mort s'ensuive. Diminuez de 2 points votre total d'HABILETÉ pour toute la durée de ce combat, car il vous est difficile de garder l'équilibre sur ces planches instables.

SENTINELLE DE LA PLATE-FORME HABILETÉ: 15  
ENDURANCE: 23

Si, à un moment quelconque du combat, vous tirez un 1 dans la *Table de Hasard*, vous perdez l'équilibre et vous tombez. Rendez-vous alors au [293](#). Si vous sortez vainqueur et que vous désiriez fouiller le corps de la sentinelle, rendez-vous au [207](#). Si vous êtes vainqueur, mais si vous préférez laisser le corps pour vous hâter vers l'enclos de l'Itikar, rendez-vous dans ce cas au [224](#).



## 358

Vous vous rendez compte que la vieille femme ment en prétendant être la veuve Soushilla. Elle vous a trompé dans l'intention de vous escroquer quelques Pièces d'Or. Alors que vous lui demandez des explications, elle tourne les talons et disparaît dans l'allée à la vitesse de l'éclair. « Laisse-la, dit Banedon, notre temps est bien plus précieux que l'or qu'elle nous a pris. » Si vous voulez continuer à remonter l'avenue des Aigles, rendez-vous au [388](#). Si vous préférez rebrousser chemin vers la place des Aigles, vous pouvez : soit aller vers le nord, en direction du marché aux Douggas (rendez-vous au [376](#)), soit aller vers

l'ouest, en direction de la Grand-Place (rendez-vous alors au [216](#)).

### 359

La fatigue finit par avoir raison de vous et vous ne parvenez même plus à garder les yeux ouverts. Nolrim vous indique une couchette dans la soute de la Nef du ciel. Reconnaisant, vous vous installez pour dormir, puis vous rabattez la couverture sur vos membres endoloris. Nolrim s'excuse de la petite taille de la couchette, mais vous ne l'entendez même pas, car vous êtes déjà plongé dans un profond sommeil. Ce repos bienfaisant vous fait gagner 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous à présent au [300](#).

### 360

Deux Gardes en uniforme noir surgissent en bas des marches. Cette brusque rencontre les prend au dépourvu, mais vous-même êtes lent à réagir. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez la Discipline Kai de la Chasse, ajoutez 1 point au chiffre obtenu. Maintenant, utilisez à nouveau la *Table de Hasard* pour obtenir un autre chiffre. Si ce second chiffre est inférieur au résultat que vous avez obtenu, rendez-vous au [226](#). S'il est supérieur à votre résultat, rendez-vous au [297](#). Si les chiffres sont égaux, rendez-vous au [334](#).

### 361

Vous plongez sous la grand-voile puis vous grimpez sur la plateforme au moment où se déroule une lutte désespérée. Le magicien aux cheveux blonds est en effet cloué sur le pont par une lance qui lui a transpercé le bras gauche. De sa main droite armée d'un bâton, il tente de repousser son agresseur, mais celui-ci, un Drakkar, s'aperçoit de votre présence. Il se retourne brusquement et tire de son fourreau un cimeterre noir à lame recourbée.

DRAKKAR HABILITÉ : 18 ENDURANCE : 25

Si vous remportez le combat en 3 Assauts, ou moins, rendez-vous au [288](#). Si la bataille se poursuit jusqu'à un 4<sup>e</sup> Assaut, cessez le combat et rendez-vous immédiatement au [382](#).

### 362

La fumée de la pipe est fraîche et parfumée. Malheureusement on ne peut pas en dire autant de vos hôtes ! Leurs longs manteaux en peau de Douggas dégagent une odeur musquée qui ne flatte guère les narines délicates d'un Sommerlundois. Une jeune fille apparaît en portant sur un plateau des tasses fumantes emplies de Jala. « Une Pièce d'Or la tasse », dit-elle en posant son plateau sur la table. Si vous souhaitez vous offrir une tasse de ce délicieux breuvage, rendez-vous au [237](#). Si vous n'en avez pas les moyens, ou si vous ne voulez pas acheter une tasse de Jala, prenez congé de vos hôtes et quittez l'auberge, puis rendez-vous au [388](#).

### 363

Vous plongez dans le jardin en contrebas; une fraction de seconde plus tard, vous étiez mort. Les flèches viennent ricocher sur les pointes empoisonnées qui surmontent la porte, puis rebondissent vers le ciel en sifflant. Le jardin clos est parfumé par les senteurs des plantes exotiques et des fleurs qui bordent un bassin sculpté rempli d'eau bleue. C'est un spectacle ravissant, mais vous n'avez pas le temps de vous y arrêter, car les Gardes du Palais sont à vos trousses et vous devez continuer à avancer. En face de vous, au-delà d'une colonnade bordée d'arbres, une volée de marches monte jusqu'à un petit portail encastré dans le mur du Palais supérieur. A votre droite, un sentier sinueux s'enfonce dans l'épais feuillage des arbustes et des arbres. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de l'Orientalisme, rendez-vous au [220](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, vous pouvez monter les marches vers le petit portail (rendez-vous dans ce cas au [352](#)), ou bien suivre le sentier sinueux (rendez-vous alors au [391](#)).

## 364

La pièce commence à bouger, tout d'abord presque imperceptiblement, mais en l'espace de quelques secondes, les murs de la cabine et les Nains dansent sous vos yeux dans un brouillard de couleurs. Vous vous accrochez au rebord de la table pour essayer de surmonter cette atroce sensation de vertige et vous serrez la table jusqu'à ce que vos articulations deviennent complètement blanches. Tous les sons vous semblent lointains, comme s'ils vous parvenaient des profondeurs d'une cave. Soudain, la tête ne vous tourne plus, mais les ténèbres vous envahissent : vous venez de vous évanouir et vous gisez sur le sol, inconscient. Rendez-vous au [380](#).

## 365

Vous sentez que l'amitié que vous offre cet homme est sincère. Si vous acceptez son hospitalité, il pourra peut-être vous aider à trouver Tipasa le Vagabond. Si vous désirez entrer dans sa maison, rendez-vous au [225](#). Si vous préférez continuer votre chemin vers Ikaresh, sans vous arrêter, rendez-vous au [272](#).

## 366

Vous attendez nerveusement que la chance vous sourie avant d'aller ouvrir la porte, mais malheureusement, la pluie de flèches qui rebondissent sur le mur et le parapet est de plus en plus dense. Tout à coup, des bruits de pas vous glacent le sang : les Drakkars sont en train de dévaler l'escalier. C'est maintenant ou jamais ! Vous vous relevez rapidement et vous courez vers la porte. Vous tirez le verrou avec des mains tremblantes mais, au moment où la porte va s'ouvrir, vous ressentez une douleur fulgurante dans le dos : vous êtes touché ! Une seconde flèche vient s'enfoncer profondément dans votre épaule et vous vous écrasez violemment contre la porte. Un voile noir tombe devant vos yeux, et vous ne voyez même pas les Drakkars qui se précipitent vers vous en brandissant leurs noires épées pour vous donner le coup de grâce. Les lames vous transpercent de part en

part mais vous ne sentez rien. Vous êtes déjà mort. Votre vie ainsi que les espoirs du Sommerlund se terminent ici.

### 367

Vous suivez la rue silencieusement et vous commencez à désespérer. La ruelle est de plus en plus étroite et de plus en plus sale. Un chat malingre se met en travers de votre chemin, poursuivi par un gamin des rues aussi maigre que lui; le couteau qu'il tient à la main indique clairement qu'il est en train de courir après son dîner. Vous êtes sur le point d'abandonner et vous proposez à Banedon de revenir sur vos pas jusqu'au croisement, lorsque la rue fait un brusque coude sur la gauche. Une flèche dessinée sur le mur d'en face indique la direction du marché aux Douggas. Si vous souhaitez suivre la flèche, rendez-vous au [376](#). Si vous préférez retourner au croisement pour prendre l'autre rue, rendez-vous au [216](#).

### 368

La hache vous entaille profondément le mollet, vous faisant hurler de douleur et de surprise. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Malgré la douleur, vous attaquez le Garde avant qu'il ne passe de nouveau à l'attaque et vous réussissez à lui faire tomber la hache des mains. Le Garde hurle en portant ses doigts meurtris à la poitrine. Tout en serrant les dents, vous boitillez vers une porte ouverte. Le grand Palais est en alerte générale et les bruits de bottes des Gardes et des Drakkars résonnent de toutes parts. Derrière la porte, un pont enjambe un jardin clos et relie le Palais à une haute tour en marbre blanc. A l'entrée du pont, un escalier étroit descend jusqu'au jardin. Si vous souhaitez traverser le pont pour entrer dans la tour, rendez-vous au [396](#). Si vous préférez descendre les marches vers le jardin en contrebas, rendez-vous au [215](#).



### 369

La terrible douleur contracte tous les muscles de votre corps qui est secoué par des spasmes incontrôlables. Vous priez pour que cesse cette agonie et vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant après cette épreuve psychique, rendez-vous au [253](#).

### 370

Vous faites un saut de côté pour éviter les coups de bec mais l'oiseau vous griffe le dos avec ses puissantes serres et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Les Itikars sont des créatures sauvages et féroces de nature. Leur dressage peut prendre plusieurs années, mais cet effort est toujours largement récompensé car, une fois domptés, ils demeurent fidèles et dévoués à leurs maîtres à tout jamais. L'Itikar sent que vous êtes un étranger et il poursuit son attaque avec acharnement.

ITIKAR HABILITÉ: 17 ENDURANCE: 30

Menez ce combat de la façon habituelle, mais multipliez par deux tous les points d'ENDURANCE perdus par l'oiseau. Lorsque son total d'ENDURANCE sera tombé à zéro, vous l'aurez suffisamment dompté pour pouvoir grimper sur la selle et le commander. Les blessures qui vous sont infligées vous coûtent le nombre habituel de points d'ENDURANCE. Si vous parvenez à réduire le total d'ENDURANCE de l'Itikar à zéro, rendez-vous au [217](#).

### 371

La hache siffle dans les ténèbres et vous faites un saut de côté, guidé uniquement par votre instinct car vous ne pouvez pas voir le projectile meurtrier qui se dirige vers vous. Le métal noir et tranchant s'enfonce dans votre flanc et une douleur fulgurante vous coupe le souffle. Vous portez la main à vos côtes et vous sentez un flot de sang chaud couler entre vos doigts. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Soudain, un fracas assourdissant

retentit et le Drakkar est projeté en arrière, la cuirasse déchirée par une balle tirée par l'un des Nains. Il bascule dans les ténèbres qui entourent la Nef du ciel en laissant échapper un dernier cri de douleur et d'effroi. Au loin, un roulement de tonnerre gronde depuis Barrakeesh et traverse la plaine obscurcie, plein de lourdes menaces, comme si la ville entière maudissait votre fuite. Banedon surgit à vos côtés, visiblement très inquiet. Tandis qu'il vous tend une main tremblante pour vous aider à vous relever, vous remarquez que le pansement de fortune qui recouvre sa blessure est plein de sang. Il est si pâle et semble tellement affaibli que vous avez l'impression qu'il va s'évanouir d'un moment à l'autre. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Guérison, rendez-vous au [377](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [339](#).

### 372

Une flèche vous atteint à l'épaule au moment où vous atteignez le chemin de ronde, ce qui vous oblige à plonger derrière le mur du parapet, pour vous mettre à l'abri. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Deux autres flèches rebondissent sur le parapet, à quelques centimètres de votre tête. La porte en pierre est fermée par un verrou en fer, mais pour le faire glisser vous devrez vous exposer au tir des arbalètes car la serrure se trouve bien au-dessus du petit muret de protection. Si vous possédez la Discipline Kaï de la Maîtrise Psychique de la Matière, rendez-vous au [269](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous avez le titre d'Aspirant Kaï ou un titre plus élevé, ajoutez 2 points au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat obtenu est compris entre 0 et 3, rendez-vous au [366](#). Si ce résultat est supérieur à 4, rendez-vous au [277](#).

### 373

« J'ai trouvé ! s'écrie Banedon, en pointant l'index sur la carte de la Mer de la Sécheresse posée sur sa propre carte du ciel. Deux cents kilomètres à l'ouest de Bir Adalou et deux cents kilomètres

au sud de l'oasis de Bal-Loftan. » Puis il prend une plume d'oie et inscrit : « Le Tombeau du Majhan ». Vous examinez la carte et vous essayez d'évaluer la distance qui vous sépare de votre but. Banedon remarque l'expression de doute qui se peint sur votre visage et tente de vous remonter le moral : « Ne t'en fais pas, Loup Solitaire, nous y serons avant l'aube. » Sa confiance vous fait sourire, mais c'est plus ce qui vous attend à l'arrivée au Tombeau que le voyage en lui-même qui vous inquiète. Rendez-vous au [320](#).

### 374

Tandis que vous tombez, les images de la Nef du ciel, des Kraans et de l'horizon défilent sous vos yeux en un mélange de formes et de couleurs, comme si vous regardiez à travers un kaléidoscope, et vous pensez que ces images sont les dernières qu'il vous sera permis de voir. Vous êtes désormais préparé à mourir et vous vous sentez calme et paisible. Mais, tout à coup, vous sentez que votre corps est retenu par des fibres invisibles et solides. Une terrible secousse vous coupe le souffle et vous laisse tout étourdi. Un miracle est en train de se produire : vous ne tombez plus, mais vous remontez ! Vous êtes pris dans une espèce de filet aux mailles serrées, comme une mouche dans une toile d'araignée. Vous êtes hissé vers la Nef du ciel aussi rapidement que vous tombiez et trois Nains barbus, vêtus de pourpoints de combat éclatants, vous aident à monter à bord. Cependant, vous n'avez même pas le temps de les remercier, car le petit vaisseau du ciel subit l'assaut redoublé des Kraans et de leurs cavaliers. Au bout du pont, un Nain est aux prises avec un Drakkar hargneux. Le petit homme semble en très mauvaise posture mais alors que vous vous précipitez pour lui venir en aide, un autre des cruels guerriers Drakkars vient atterrir au centre du vaisseau, sur la plateforme fortifiée. Si vous souhaitez aider le Nain, rendez-vous

au [280](#). Si vous préférez enjamber le bastingage et vous élancer vers la plate-forme, rendez-vous au [361](#).



**375.** *L'autre Garde dégainé une masse d'armes et se rue sur vous avec des éclairs dans les yeux.*

## 375

Des gouttes de sueur perlent sur les visages des Gardes tandis qu'ils essaient de recharger fiévreusement leurs arbalètes. Votre attaque audacieuse les a quelque peu découragés et la peur les rend maladroits. Une fois en haut des marches, vous passez à l'attaque, tel un tigre se jetant sur sa proie. Votre premier coup fait tomber l'arbalète des mains tremblantes d'un des Gardes tandis que le second coup lui démet la mâchoire. L'homme tombe du pont en hurlant et va s'écraser dans les jardins en contrebas. Pendant ce temps, l'autre Garde a jeté son arbalète et a dégainé une lourde masse d'armes. Il se rue sur vous avec des éclairs de haine dans les yeux : le Garde que vous venez de tuer était son frère et il a soif de revanche ! La fureur qui l'anime le rend insensible à tout pouvoir psychique.

**GARDE DE LA TOUR HABILITÉ : 17 ENDURANCE : 22**

Si vous remportez le combat, vous pouvez entrer dans la tour, rendez-vous alors au [396](#).

## 376

Vous suivez la rue pendant quelques mètres avant d'arriver devant une longue bâtisse aux murs blanchis à la chaux et percés de petites fenêtres étroites et sinistres. Un Garde, assis sur le trottoir, somnole au soleil couchant, sa lance entre les jambes. Quelques enfants lui lancent des fruits de larnumier pourris en visant l'extrémité de sa lance. En face du bâtiment, devant une taverne, sont alignés plusieurs Douggas sellés et attachés par leurs rênes à un poteau près de l'entrée. Les cris de ces chevaux du désert rivalisent avec les rumeurs joyeuses qui parviennent de l'intérieur de l'auberge. Si vous souhaitez entrer dans la taverne, rendez-vous au [351](#). Si vous préférez continuer vers le marché aux Douggas, rendez-vous au [202](#).

### 377

Vous saisissez le bras blessé de Banedon et vous concentrez votre pouvoir de guérison sur l'os fracturé et les muscles déchirés. La chaleur bienfaisante que dégage votre influx atténuée peu à peu sa douleur et vous réussissez à réduire la fracture avant de remplacer le vieux pansement ensanglanté. La blessure reste toujours ouverte, mais le bras de Banedon est sauvé. « Nous allons nous occuper de lui maintenant, Loup Solitaire », dit une voix étrange. Vous êtes surpris par cette intervention et vous vous retournez pour voir qui vient de faire cette déclaration. Rendez-vous au [339](#).

### 378

Vous vous aplatissez contre le sol humide en retenant votre respiration. Dissimulé ainsi, vous espérez que le Vordak passera sans vous voir mais celui-ci avance en écartant de ses bras osseux les broussailles qui bordent le sentier et vous sentez qu'il utilise sa force psychique pour vous repérer. Lorsqu'il arrive à votre hauteur, une onde de douleur vous parcourt le corps des pieds à la tête. Vous êtes sur le point de hurler, mais la douleur cesse brusquement tandis que le Vordak s'éloigne en poursuivant ses recherches le long du sentier. Rendez-vous au [228](#).

### 379

Une douleur atroce vous tenaille le corps et vous vous mettez à trembler de tous vos membres, secoué par de violents spasmes. Vous hurlez pour faire cesser cette douloureuse agonie. Vous perdez 6 points d'ENDU RANCE. Si vous êtes toujours vivant après cette terrible épreuve psychique, rendez-vous au [223](#).

### 380

Vous vous réveillez le lendemain peu après l'aube avec un violent mal de tête. Parcourant la cabine des yeux, vous apercevez à travers un brouillard les Nains entassés sur leurs couchettes qui ronflent tranquillement. Le vrombissement grave et continu du



**380.** Perchés sur d'immenses colonnes de pierre se trouvent des Kraans et des Drakkars qui scrutent la vallée à l'aide de longues-vues.

vaisseau augmente encore un peu plus votre migraine qui, tel un démon, vous vrille les tempes. Vous devez serrer les dents pour ne pas hurler de douleur au moindre mouvement de vos membres raidis et endoloris. Cette atroce migraine vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Vous rassemblez péniblement votre équipement et vous grimpez sur le pont. La Nef du ciel est plongée dans l'obscurité la plus totale car le vaisseau est en train de planer sous un gros rocher de grès qui jaillit en surplomb du flanc de la montagne. Banedon est toujours debout à la barre mais il n'est plus en transes. « Des Kraans ! » s'écrit-il, en pointant un doigt vers la vallée en contrebas, écrasée de soleil sous l'ombre immense prodiguée par le rocher. Vous regardez cette vallée hostile d'où s'élèvent d'innombrables piliers formés par l'amoncellement de blocs de pierre en équilibre précaire. Ces colonnes sont si hautes qu'une avalanche de pierres semble inévitable. Les Vassagoniens nomment cet endroit les Foos, c'est-à-dire les Aiguilles. Perchés sur deux de ces immenses colonnes de pierre, se trouvent des Kraans avec, à leurs côtés, des Drakkars qui scrutent la vallée à l'aide de longues-vues. Ils restent ainsi une heure, puis disparaissent dans les airs sur leurs montures. « Hisse la grand-voile, Nolrim ! ordonne Banedon, d'une voix à peine audible dans le vrombissement de la Nef du ciel. Nous avons une longue course à effectuer. » Si vous possédez un Cube de Cristal noir, rendez-vous au [229](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [247](#).



### 381

En courant sous l'arche, vous heurtez de plein fouet un Garde du Palais en habit noir. Vous avez les côtes enfoncées et la violence du choc vous fait perdre l'équilibre, mais vous parvenez à vous retenir au mur pour ne pas tomber. Le Garde, quant à lui, est étendu sur le sol de tout son long. Mais, à une vitesse incroyable, il sort une hache en acier brillant et vous attaque aux jambes. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Chasse, ajoutez 2 points au chiffre obtenu. Si votre total est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [368](#). Si votre total est compris entre 5 et 11, rendez-vous au [252](#).

### 382

Brusquement, le Drakkar se met à crier en agitant les bras, ses mains gantées s'ouvrant et se fermant convulsivement. Il est la proie de quelque pouvoir invisible qui est en train de le tuer au sein même de son armure. Vous reculez tandis que le bruit affreux des os qui se brisent s'élève au-dessus des cris stridents des Kraans qui fondent sur le vaisseau. Le Drakkar trébuche sur le pont puis bascule par-dessus le bord de la plate-forme. Rendez-vous au [294](#).

### 383

Vous avancez péniblement à travers les dunes de sable orange en vous couvrant le visage pour vous protéger de la poussière et de la chaleur brûlante. Le paysage est désolé et hostile; la seule chose qui semble pouvoir s'y acclimater est une herbe dure comme du chaume qui griffe vos bottes et vos jambières. Vous atteignez bientôt le lit d'une rivière asséchée qui mène à une grotte creusée dans le grès rouge de la colline. Une pancarte en bois est accrochée au-dessus de l'entrée de la caverne, mais vous êtes incapable de comprendre les mots étranges peints sur le bois durci par le soleil. Si vous souhaitez examiner la grotte, rendez-

vous au [235](#). Si vous préférez continuer rapidement votre chemin vers Ikaresh, rendez-vous au [272](#).

### 384

Malheureusement, vous avez mal apprécié la distance qui vous séparait de votre cible. Vous n'avez pas lancé la Flèche de Sommeil assez fort et celle-ci atteint une mouette qui s'était posée sur la plate-forme d'atterrissage. Le malheureux oiseau fait quelques pas en titubant puis tombe sur le dos, ses pattes raidies pointées vers le ciel. Le Garde s'avance vers l'oiseau puis, d'un coup de pied, l'envoie négligemment basculer par-dessus le rebord de la plate-forme. Il le regarde ensuite tourner vers les jardins en contrebas, sans se douter qu'il vient d'éviter lui-même une fin identique. Rendez-vous au [282](#).

### 385

La chaleur que dégage l'éclair de flamme bleue vous brûle aux bras et au visage. Vous êtes projeté à travers la plate-forme par l'explosion et votre corps est criblé d'éclats de cristal noir. Vous perdez 12 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [316](#).

### 386

Quelques mètres au-delà de la place du marché, une ruelle étroite tourne sur la gauche. Tout au bout, vous apercevez une maison avec une porte bleu vif. Si vous souhaitez prendre cette ruelle et frapper à la porte bleue, rendez-vous au [206](#). Si vous désirez continuer le long de la rue où vous vous trouvez, rendez-vous au [346](#). Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de l'Orientation, rendez-vous au [292](#).

## 387

Votre cœur défaille. 11 n'y a pas d'autres marches qui descendent de la plate-forme et vous voilà pris au piège ! Avant que vous ne pensiez à un moyen de vous en sortir, les Drakkars surgissent de l'arche et attaquent :

DRAKKARS HABILITÉ: 17 ENDURANCE: 35

La seule façon d'échapper au combat est de vous laisser tomber de la tour vers les jardins, à quelque 30 mètres en contrebas. Si vous voulez sauter, rendez-vous au [205](#). Si vous gagnez le combat, rendez-vous au [341](#).

## 388

Vous suivez l'avenue qui s'enfonce en serpentant dans le quartier des armuriers d'ikaresh. Un camelot vend tout un assortiment d'épées et de poignards qui attirent votre attention : ils sont bien ouvragés, d'un équilibre parfait et très aiguisés. Une petite pancarte en bois annonce les prix :

Épée: 5 Pièces d'Or

Poignard : 5 Pièces d'Or

Grande Épée : 9 Pièces d'Or

Vous pouvez acheter les armes que vous voulez si vous en avez les moyens. Ensuite, vous continuez à remonter l'avenue et vous arrivez au marché des viandes. Des carcasses de bœufs sont pendues à des crochets, en plein air, et vous n'êtes pas surpris que les Ikareshis se promènent dans les rues avec des morceaux de coton dans les narines car l'odeur que dégage la viande est vraiment insupportable ! Finalement, vous arrivez à un croisement, mais il n'y a aucun panneau pour indiquer où mènent ces nouvelles rues. Si vous souhaitez prendre la rue de

gauche, rendez-vous au [216](#). Si vous préférez prendre la rue de droite, rendez-vous au [367](#).

### 389

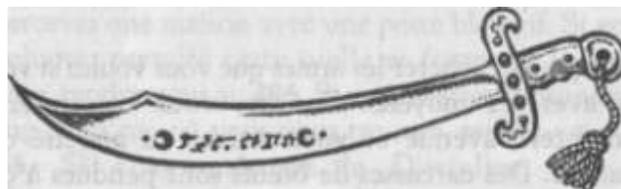
Tandis que vous sautez de la passerelle sur la plateforme d'atterrissage, la sentinelle fait volte-face, et s'empare de sa lance. L'homme se tient maintenant entre vous et l'enclos de l'Itikar et le combat est inévitable.

SENTINELLE DELA PLATE-FORME HABILETÉ: 15  
ENDURANCE: 23

Si vous remportez le combat et si vous souhaitez fouiller le corps de la sentinelle, rendez-vous au [207](#). Si vous préférez laisser le cadavre et entrer rapidement dans l'enclos de l'Itikar, rendez-vous au [224](#).

### 390

Vous vous précipitez sur la silhouette chancelante du Seigneur des Ténèbres Haakon, prêt à lui donner le coup de grâce. Mais au moment où vous abaissez votre arme, son poing clouté vous frappe au bras. Du sang jaillit de votre poignet, vos doigts deviennent tout engourdis et vous lâchez votre arme. Haakon attaque à nouveau, vous portant à la poitrine un violent coup qui vous envoie valser en arrière à travers la pièce. Vous essayez de vous redresser, mais en vain, car la bataille est terminée. Haakon a retrouvé sa pierre étincelante ! La dernière chose que vous voyez avant d'être consumé par la brûlante flamme bleue est le rictus triomphant du Seigneur des Ténèbres. Votre vie et tous les espoirs du Sommerlund prennent fin ici.



### 391

Tandis que vous vous enfoncez dans l'Arboretum, des croassements aigus retentissent au-dessus du plafond de verdure que forment les plantes grimpantes et les branches basses des arbres. L'air est humide comme en pleine jungle. Vous essayez d'avancer le plus vite possible, mais votre progression est difficile car la couche d'humus qui recouvre le sol est molle et collante comme de la vase. Soudain, un léger bruit, à quelques mètres de vous, vous met en alerte. D'un bond, vous plongez dans les broussailles pour vous dissimuler au moment même où une poignée de Drakkars, menés par un personnage vêtu de rouge, arrivent dans votre direction. Si vous possédez le titre de Guerrier Kaï, ou un titre supérieur, rendez-vous au [242](#). Si vous ne possédez pas cette distinction Kaï, rendez-vous au [222](#).

### 392

La bière épaisse et crémeuse a un goût de pomme verte. Vous videz la moitié de la chope et vous essuyez la mousse restée sur vos lèvres du revers de votre manche. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si votre total d'ENDURANCE est inférieur à 15, ôtez 2 points au chiffre que vous avez tiré. Si votre total d'ENDURANCE est supérieur à 25, ajoutez 2 points au chiffre que vous avez tiré. Si vous possédez le titre de Savant Kaï, ajoutez 3 à ce chiffre. Si le résultat obtenu est inférieur à 7, rendez-vous au [364](#). Si ce résultat est supérieur à 7, rendez-vous au [218](#).

### 393

Vous courez tête baissée à travers le feuillage, le cri perçant du Vordak résonnant à vos oreilles. A moins que vous ne maîtrisez la Discipline Kaï du Bouclier Psychique, vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Brusquement, un Drakkar surgit des arbres devant vous, son épée noire levée haut au-dessus de sa tête et prêt à vous asséner un coup mortel.

DRAKKAR HABILITÉ: 16 ENDURANCE: 25

Pour le premier Assaut, diminuez votre total d'HABILITÉ de 2 points en raison de l'effet de surprise provoqué par l'attaque du Drakkar. Vous pourrez fuir le combat après 3 Assauts.

Si vous souhaitez fuir le combat, rendez-vous au [228](#). Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [255](#).

### 394

Le Drakkar pousse un cri d'horreur et laisse tomber son épée. Des milliers d'insectes grouillent sur sa peau qu'ils piquent et mordent féroce­ment. Le guerrier porte la main à son masque à tête de mort et essaie fébrilement de relever la visière de son heaume en métal noir. Dès qu'il y parvient, une nuée bourdonnante d'insectes s'en échappe. Le Drakkar crie comme un forcené et, dans un mouvement de panique, bascule par-dessus le parapet et va s'écraser au sol après une chute de plusieurs centaines de mètres. Rendez-vous au [306](#).

### 395

Vous apercevez, aussi loin que porte le regard, une longue galerie creusée dans le grès qui descend droit devant vous. Des torches fixées au mur éclairent en crépitant des pictogrammes gravés dans la pierre jaune. A intervalles réguliers, vous remarquez des dalles aux rebords rugueux scellées dans le sol. En vous baissant pour examiner l'une de ces dalles de plus près, vous comprenez avec effroi ce qui a dû se passer : lors de la construction du Tombeau, de nombreux pièges mortels avaient été creusés pour empêcher que les lieux ne soient profanés. Les Seigneurs des Ténèbres connaissaient leur existence et lorsqu'ils firent désensabler la galerie, au lieu d'avertir les Giaks de la présence de ces chaus­ses-trappes, ils se servirent d'eux afin qu'ils les repèrent au prix de leur vie. Une fois le piège découvert, on recouvrait les corps des malheureux esclaves avec du sable puis, le trou ainsi comblé, on posait une dalle. Vous êtes rempli d'indignation en pensant à la barbarie de ces opérations. Vous

suivez la galerie pendant un bon kilomètre avant d'arriver à une grande porte en pierre. Les montants de la porte sont finement ouvragés, mais la porte elle-même est faite d'un seul bloc. Par un trou creusé dans le plafond passe un faible rayon de lumière qui forme au sol une petite flaque claire. Juste à côté, vous remarquez un trou, identique à celui du plafond. Par ailleurs, dans le mur près de la porte, vous apercevez une empreinte creuse triangulaire, pas plus grande qu'une Pièce d'Or. Si vous possédez un Prisme, rendez-vous au [233](#). Si vous possédez un Triangle de Pierre Bleue, rendez-vous au [245](#). Si vous ne possédez aucun de ces objets, rendez-vous au [298](#).

### 396

A l'intérieur de la tour de marbre, deux volées de marches se rejoignent à un palier. Vous entendez des bruits de pas qui courent au loin. Les bruits se rapprochent. Ils proviennent d'un des escaliers en colimaçon, mais duquel ? Brusquement, un groupe de guerriers Drakkars apparaît sur le pont qui mène à la tour. Vous devez vous échapper sans tarder. Si vous désirez monter les marches, rendez-vous au [322](#). Si vous préférez descendre, rendez-vous au [360](#). Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Sixième Sens, rendez-vous au [266](#).

### 397

Avidement, elle saisit la pièce de sa sébile, puis mord dedans avec ses dents noircies. Rassurée sur l'authenticité de la pièce, elle opine du chef et attend vos questions. Si vous voulez lui demander si elle est bien Soushilla, rendez-vous au [307](#). Si vous préférez lui demander si elle sait où l'on peut trouver Tipasa le Vagabond, rendez-vous au [314](#).

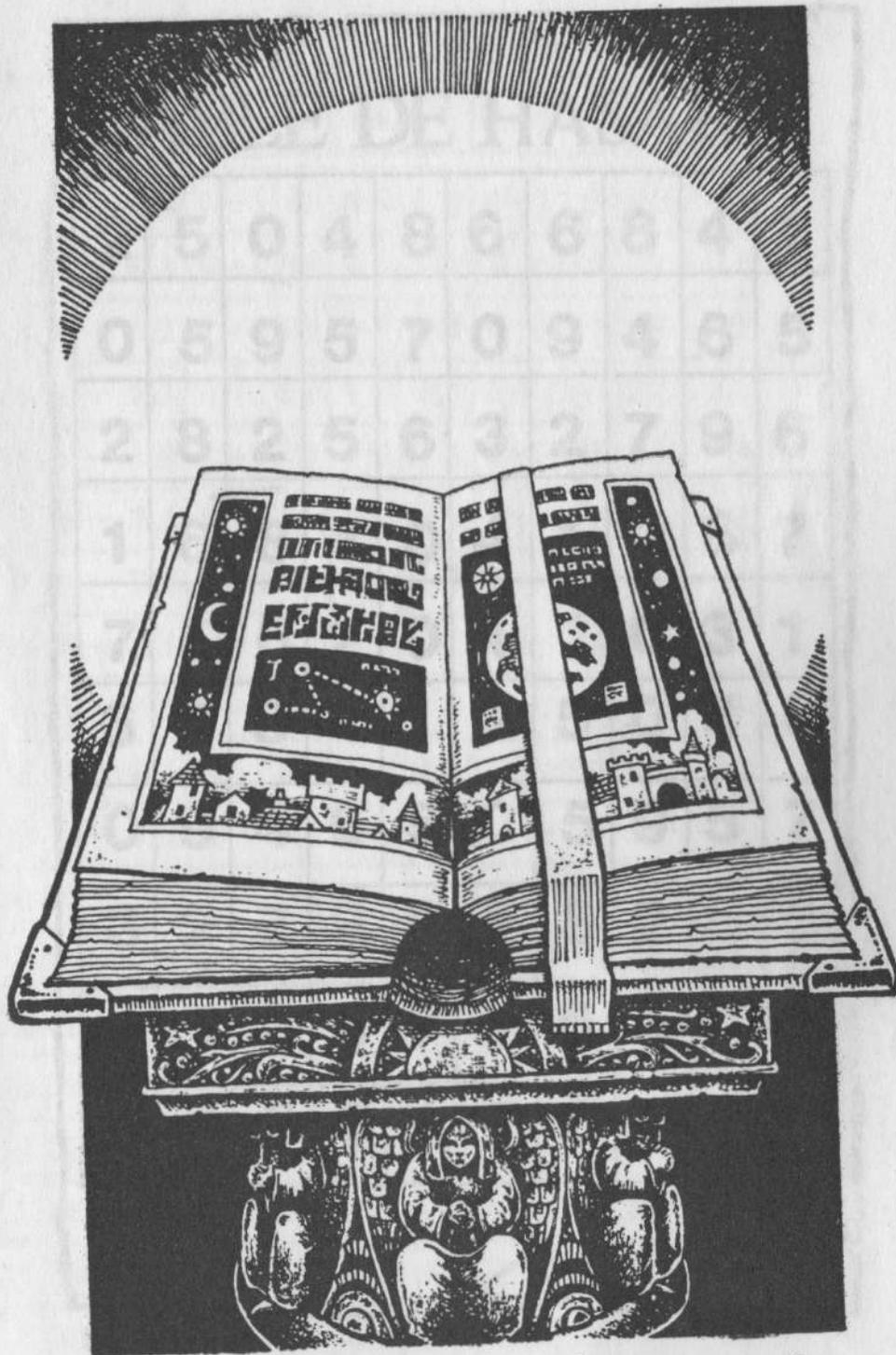
## 398

Le Garde lève le bras puis ôte la fléchette de sa nuque Mais avant qu'il n'ait le temps de comprendre ce qui lui arrive, il s'effondre au sol, inconscient, étalé de tout son long sur la plate-forme d'atterrissage. Vous entendez des bruits de pas qui retentissent par-delà les toits du Palais : les Drakkars sont à vos trousses. Vous devez agir rapidement si vous voulez leur échapper. Si vous souhaitez fouiller le corps du Garde endormi, rendez-vous au [207](#). Si vous préférez ne pas vous occuper du Garde et vous précipiter directement vers l'enclos de l'Itikar, rendez-vous au [224](#).

## 399

Banedon baisse son bâton, un pâle sourire désabusé se dessinant sur son visage ravagé par la douleur. « Hélas, je n'ai pas été assez vif pour me protéger, Loup Solitaire », dit-il en regardant son bras. Vous posez un genou à terre et vous retirez la lance qui le cloue au plancher. La blessure est sérieuse et vous vous hâtez de déchirer son habit bleu sombre afin de confectionner un pansement de fortune. Vous reconnaissez cet habit, car il s'agit de celui des Maîtres de Voyage. Il semble que le jeune Banedon soit monté en grade dans l'ordre des Magiciens depuis la dernière fois où vous vous êtes rencontrés. « Décidément, nous sommes condamnés à nous rencontrer en leur compagnie, dit-il nerveusement tout en observant les Kraans et les Drakkars qui les montent. Aide-moi à me relever, nous devons fuir avant qu'ils ne nous obligent à gagner le sol. » Vous soutenez le magicien, tandis qu'il saisit la barre du vaisseau: une sphère de cristal aux mille facettes étincelantes, située à l'extrémité d'une mince tige en argent. A peine a-t-il effleuré le cristal qu'une énorme explosion retentit. Rendez-vous au [323](#).

Vous regardez le sol à l'endroit où Haakon est tombé, mais il n'y a plus aucune trace de son corps : il s'est littéralement volatilisé. L'atmosphère est devenue étrangement calme et paisible, comme si une ombre immense et malfaisante s'était dissipée. Vous retournez vers le trône où Haakon vous attendait. Devant ce trône se trouve un portail de pierre rouge sang où sont gravées d'anciennes inscriptions. A travers les signes, vous distinguez l'empreinte d'une main humaine sculptée dans la pierre. Instinctivement, vous posez la main sur l'empreinte ; les deux formes s'épousent parfaitement. Soudain, le portail coulisse silencieusement, vous mettant en présence de l'objet qui va changer votre destinée : le Livre du Magnakaï ! Le Livre, grand ouvert, est posé sur un piédestal et offre ses secrets à vos yeux émerveillés. Vous prenez le Livre dans vos mains et, soudain, toute l'énergie retenue au sein des pages dorées se libère en un flux de vibrations puissantes qui fait trembler les murs de la pièce. Le cœur battant à tout rompre, vous refermez le Livre et vous sortez du Tombeau en courant à perdre haleine. Une fois dehors, vous partez en direction des contreforts de Koneshi. Pendant ce temps, Banedon a, lui aussi, rempli sa mission avec succès et il vous attend avec Tipasa. Lorsqu'ils vous voient tous deux arriver avec le Livre du Magnakaï, ils ne peuvent retenir leur joie : « Cette nuit triomphale fera naître une aube pleine d'espoir pour le Sommerlund, dit Banedon avec jubilation. Le Kaï est ressuscité ! » Votre quête est maintenant achevée. Vous avez trouvé le Livre du Magnakaï et libéré le Magnamund de l'ombre menaçante du Seigneur des Ténèbres Haakon. Mais, pour vous, Loup Solitaire, l'aventure ne fait que commencer. Votre destinée, à présent, est de suivre la voie glorieuse tracée par les grands Maîtres Kaï. Pour apprendre leurs secrets et tenter la première quête passionnante du Magnakaï, partez pour de nouvelles aventures avec le sixième volume de la série Loup Solitaire.



**400.** Le Livre du Magnakai, grand ouvert, est posé sur un piédestal et offre ses secrets à vos yeux émerveillés.

# Table des coups portés

Quotient d'attaque

		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
	2	LS T	LS T	LS -8	LS -6	LS -6	LS -5	LS -5	LS -5	LS -4	LS -4	LS -4	LS -3	LS -3
	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
	4	LS -8	LS -7	LS -6	LS -5	LS -5	LS -4	LS -4	LS -3	LS -3	LS -3	LS -2	LS -2	LS -2
	5	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
	6	LS -8	LS -7	LS -6	LS -5	LS -4	LS -4	LS -3	LS -3	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2
	7	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
	8	LS -7	LS -6	LS -5	LS -4	LS -4	LS -3	LS -2	LS -1					
	9	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
	0	LS -6	LS -6	LS -5	LS -4	LS -3	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	LS -1	LS -1	LS -1	LS -1
	1	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
	2	LS -5	LS -5	LS -4	LS -3	LS -2	LS -2	LS -1	LS -1	LS -1	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0
	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	E T
	4	LS -4	LS -4	LS -3	LS -2	LS -1	LS -1	LS -0	LS -0					
	5	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
	6	LS -3	LS -3	LS -2	LS -0	LS -0								
	7	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
	8	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0

E = Ennemi - LS = Loup Solitaire

T = Tué sur le coup