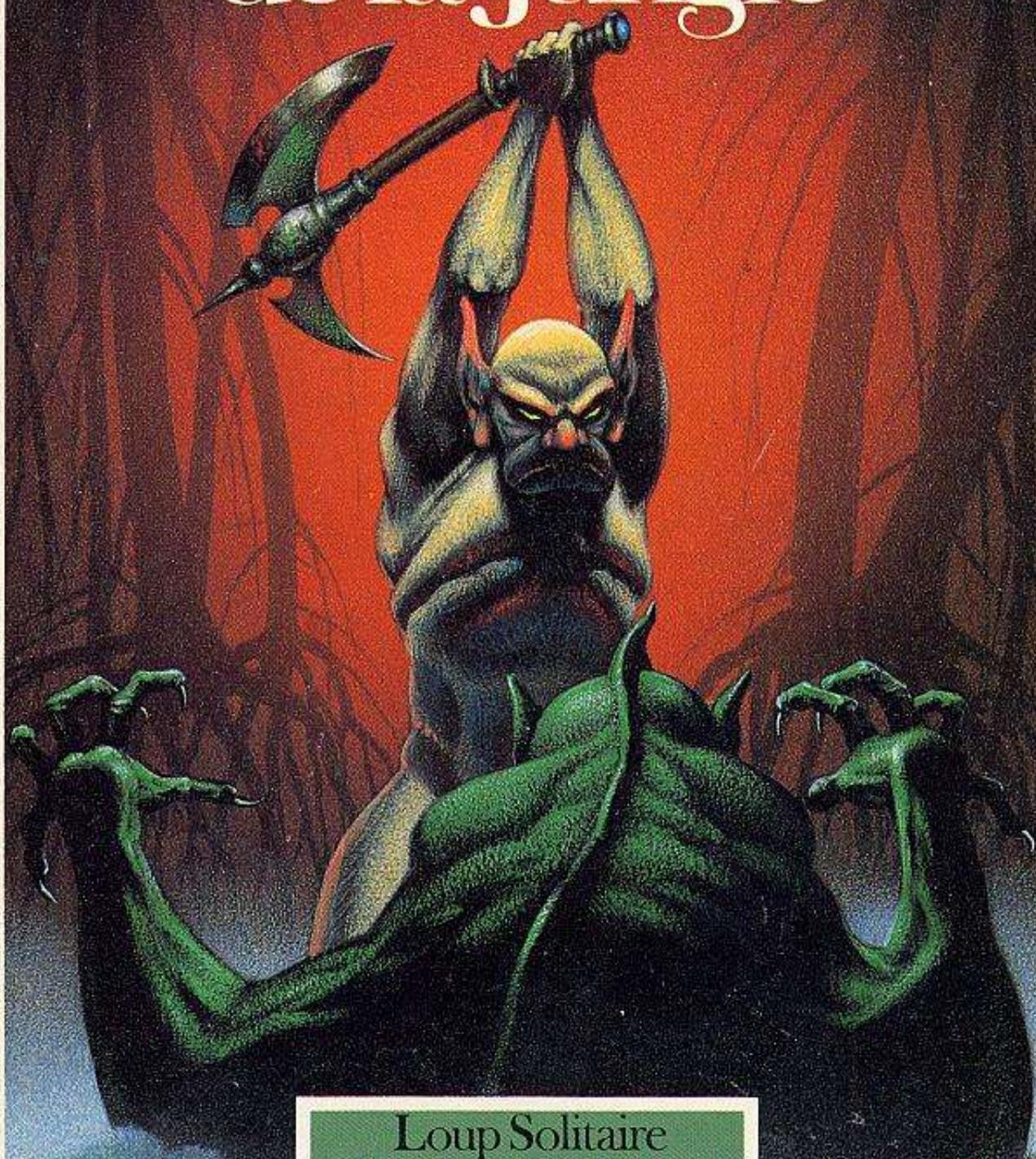


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Joe Dever et Gary Chalk

# Dans l'Enfer de la Jungle

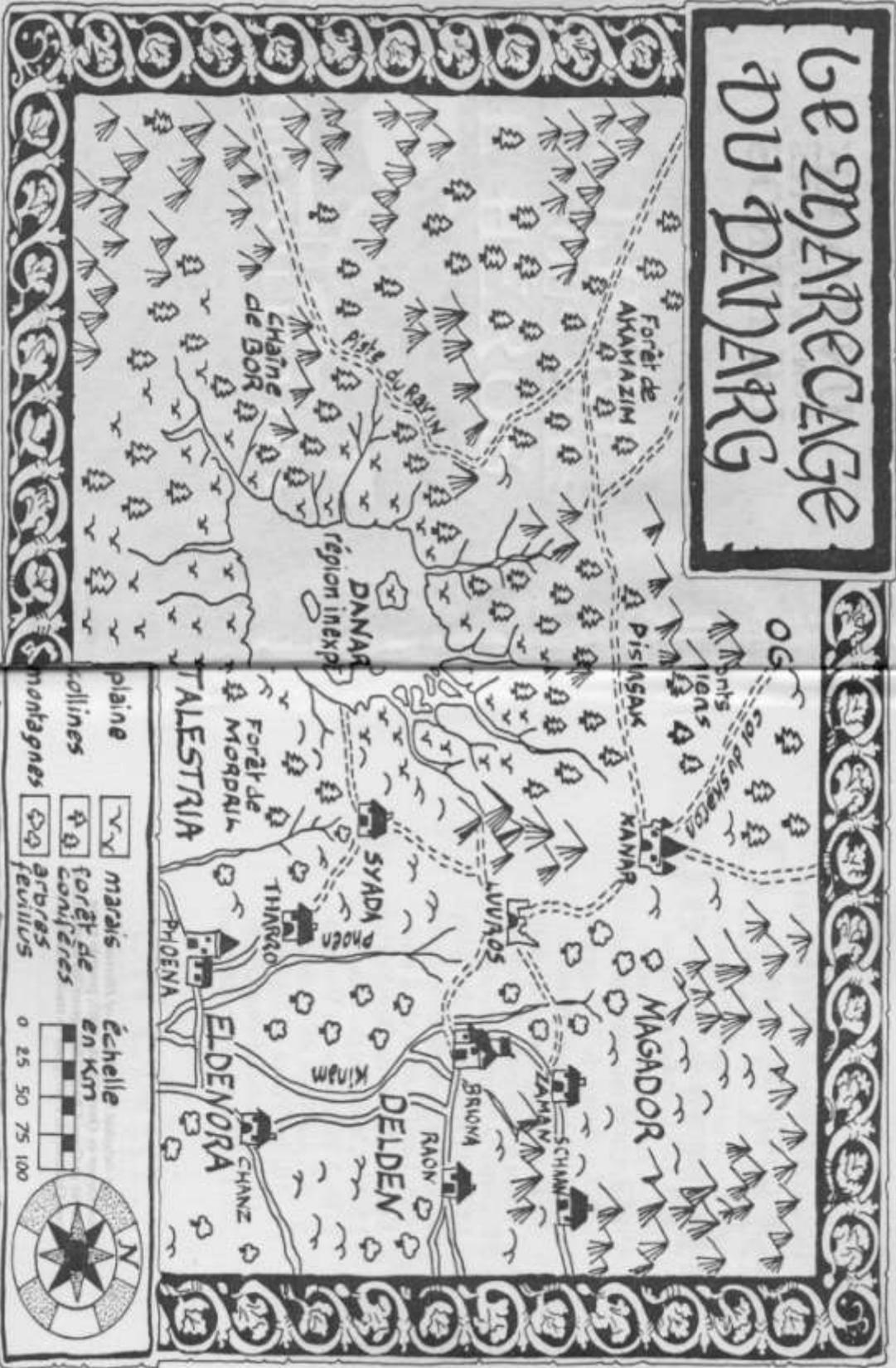


Loup Solitaire

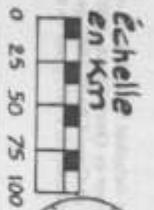


folio  
junior

# LE ZEPARECAGE DU DANMARG



- plaine
- collines
- montagnes
- marais
- forêt de conifères
- arbres feuillus



Titre original : *The Jungle of Horrors* © Joe Dever et Gary Chalk, 1987, pour le texte © Joe Dever et Gary Chalk, 1987, pour les illustrations © Éditions Gallimard, 1987, pour la traduction française

**Joe Dever**

# Dans L'enfer de la Jungle

Illustrations de Gary Chalk

Traduit de l'anglais par Pascale (usforgues)

**UN LIVRE**

DONT VOUS ÊTES

**LE HÉROS**

GALLIMARD JEUNESSE



# FEUILLE D'AVENTURE

## DISCIPLINES MAGNAKAÏ

## NOTES

1
2
3
4
Si vous avez accompli avec succès votre première mission Magnakaï.

## CERCLES DE LA SAGESSE MAGNAKAÏ

## BONUS

CERCLE DE FEU	P.H. + 1	P.E. + 2	CERCLE DE SOLARIS	P.H. + 1	P.E. + 3
CERCLE DE LA LUMIÈRE	P.H. 0	P.E. + 3	CERCLE DE L'ESPRIT	P.H. + 3	P.E. + 3

## SAC A DOS (8 objets max.)

1
2
3
4
5
6
7
8

Peuvent être échangés, sauf pendant un combat

## REPAS

- 3 P.E. si vous n'avez pas de  
Repas lorsqu'il vous faut manger.

## BOURSE (50 Pièces d'Or maximum)

P.H. = POINTS D'HABILETÉ P.E. = POINTS D'ENDURANCE

**HABILETÉ**

**ENDURANCE**

Ne peut jamais dépasser votre core total de départ (0 = mort)

## DÉTAIL DES COMBATS

ENDURANCE

ENDURANCE

LOUP SOLITAIRE

QUOTIENT  
D'ATTAQUE

ENNEMI

LOUP SOLITAIRE



# OBJETS SPÉCIAUX

DESCRIPTION	EFFETS

# LISTE DES ARMES

**ARMES** (2 Armes max.)

1

2

Combat livré avec une Arme et la Science de cette Arme : + 2 P.H.  
Combat livré sans Arme : - 4 P.H.

## SCIENCE DES ARMES

POIGNARD		LANCE	
MASSE D'ARMES		SABRE	
MARTEAU DE GUERRE		ARC	
HACHE		ÉPÉE	
BATON		GLAIVE	

## CARQUOIS ET FLÈCHES

Carquois	Nombre de flèches transportées
<b>OUI/NON</b>	

## 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 les six aventures précédentes de la série du Loup Solitaire, vos points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE vous sont déjà connus et c'est avec ces mêmes éléments que vous entreprendrez ce deuxième volume de la série Magnakaï. Vous pourrez aussi emporter dans cette nouvelle aventure les armes et les objets qui se trouvaient en votre possession à la fin de votre précédente mission : vous devrez alors les inscrire en détail sur votre *Feuille d'Aventure*. (Rappelez-vous cependant que vous n'avez toujours pas droit d'avoir sur vous plus de deux armes et huit objets dans votre Sac à Dos.)

### Les Disciplines Magnakaï

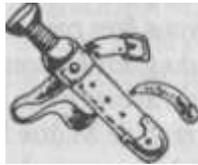
Tout au long de votre entraînement de Seigneur Kaï et au cours des aventures qui vous ont amené à découvrir le *Livre du Magnakaï*, vous êtes parvenu à maîtriser les dix techniques de base du guerrier, connues sous le nom de Disciplines Kaï. Après avoir étudié le *Livre du Magnakaï*, vous avez atteint le rang de Maître Kaï Supérieur, ce qui signifie que vous maîtrisez trois des disciplines décrites ci-dessous. Chacune d'elles 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. Les Disciplines Magnakaï sont divisées en quatre groupes, chacun correspondant à un entraînement spécial. Ces groupes s'appellent des « Cercles de Savoir ». Si vous maîtrisez toutes les Disciplines de l'un des Cercles, vous augmentez vos points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE. (Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre des Cercles du Magnakaï.) Lorsque vous aurez choisi vos trois Disciplines, inscrivez-les dans la case correspondante de votre

*Feuille d'Aventure.* Vous pouvez choisir une Discipline Magnakai supplémentaire si vous avez accompli avec succès l'une des précédentes missions de la série Loup Solitaire Magnakai. Si vous avez mené à bien les deux premières aventures (*La Pierre de la Sagesse* et *La Forteresse Maudite*), Il vous est donc possible d'inscrire deux autres Disciplines, à votre choix, sur votre feuille d'aventure.

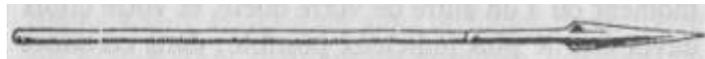
### *La Science des Armes*

Cette Discipline permet à un Maître Kai d'être habile au maniement de toutes sortes d'armes. Le rang de Maître

Kai Supérieur qui est le vôtre au début de cette série des Magnakai indique que vous avez la parfaite maîtrise de trois armes ; à vous de les choisir dans la liste ci-dessous.



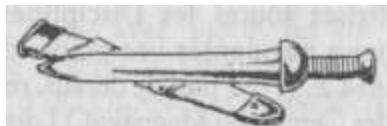
0 : LE POIGNARD



1 : LA LANCE



2 : LA MASSE D'ARMES

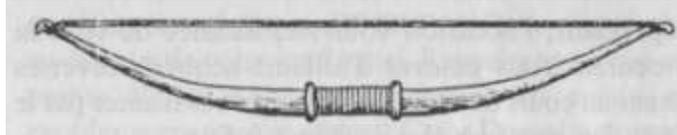


3: LE SABRE

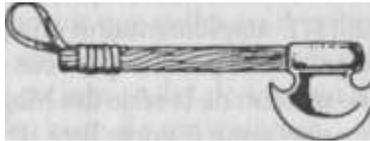


#### **4 : LE MARTEAU DE GUERRE**

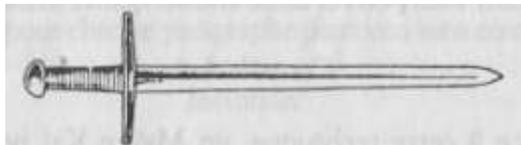
Chaque fois que vous combattrez avec l'une de ces armes, vous aurez droit à 3 points d'HABILETÉ supplémentaires.



#### **5: L'ARC**



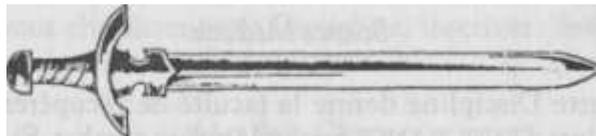
#### **6 : LA HACHE**



#### **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 deux à la fois. Si vous choisissez cette Discipline, inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure* : Maîtrise de... (ici, le nom de l'arme) ; 3 points d'HABILITÉ supplémentaires chaque fois qu'il en sera fait usage. A chaque fois que vous accomplirez avec succès une mission de la série des Magnakaï, vous pourrez ajouter une arme à votre liste. (Si vous avez réussi la première aventure Magnakaï, *La Pierre de la Sagesse*, vous pouvez donc choisir quatre armes ou cinq armes si vous avez également mené avec succès la deuxième aventure Magnakai, *La Forteresse Maudite*.)

### *Contrôle Animal*

Grâce à cette technique, un Maître Kaï peut communiquer avec certains animaux et deviner les intentions de certains autres. Il peut, en outre, combattre à cheval dans des conditions très avantageuses. Si vous choisissez cette Discipline, inscrivez : Contrôle Animal sur votre *Feuille d'Aventure*.

### *Science Médicale*

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 à 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 Science Médicale que lorsque vos points d'ENDURANCE seront tombés au-dessous de votre *total initial*. Rappelez-vous que vos points d'ENDURANCE ne peuvent en aucun cas excéder votre *total de départ*.) Cette Discipline permet aussi à un Maître Kaï de soigner certaines maladies, de guérir la cécité et toutes sortes de blessures, aussi bien celles qu'il reçoit que celles qu'il inflige. Elle lui fait également connaître les propriétés des plantes, des herbes, des racines et des potions qu'il sera amené à rencontrer au cours de son aventure. Si vous choisissez cette Discipline,

inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure* : Science Médicale ; 1 point d'ENDURANCE pour chaque paragraphe parcouru sans combat.

### *Invisibilité*

Cette technique permet au Maître Kaï de se fondre dans le paysage, même dans les terrains les plus exposés. Elle lui donne la possibilité de masquer la chaleur et l'odeur de son corps, d'adopter les mœurs et de parler le dialecte de n'importe quelle ville qu'il visite.

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

### *Art de la Chasse*

Cette Discipline donne au Maître 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, même dans les déserts et autres régions arides. Par ailleurs, elle lui permet de se déplacer très vite et avec agilité, et lui évite de perdre des points d'HABILETÉ lors d'une attaque surprise ou d'une embuscade. Si vous choisissez cette Discipline, inscrivez : Art de la Chasse sur votre *Feuille d'Aventure*.

### *Exploration*

C'est la technique qui permet à un Maître Kaï de toujours choisir le bon chemin, même en territoire inconnu; mais celui qui maîtrise cette Discipline pourra aussi lire les langues étrangères, décrypter les symboles, reconnaître les empreintes et autres traces (même si elles ont été brouillées) et déceler la présence de la plupart des pièges. Enfin, elle lui permettra de repérer intuitivement le nord. Si vous choisissez cette Discipline, inscrivez : Exploration sur votre *Feuille d'Aventure*.

### *Foudroiement Psychique*

Grâce à cette technique, le Maître Kaï peut attaquer un ennemi par la seule force de son esprit. On peut l'utiliser en même temps qu'une arme de combat ordinaire et l'on dispose alors de 4 points supplémentaires d'HABILETÉ. Cette arme très puissante coûte aussi très cher car, à chaque Assaut au cours duquel vous utiliserez le Foudroisement Psychique, vous perdrez 2 points d'ENDURANCE. Une forme atténuée du Foudroisement Psychique, la Puissance Psychique, peut être utilisée contre un ennemi sans perte de point d'ENDURANCE, mais elle ne procure que 2 points d'HABILETÉ supplémentaires.

Le Foudroisement Psychique ne peut être utilisé que si votre total d'ENDURANCE est égal ou inférieur à 6, et il n'est pas forcément efficace contre 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* : Foudroisement Psychique ; 4 points d'HABILETÉ, avec - 2 points d'ENDURANCE ; Puissance Psychique : + 2 points d'HABILETÉ.

### *Écran Psychique*

Certaines créatures malfaisantes de Magnamund ont la faculté de vous atteindre en faisant usage de leur force psychique. La présente Discipline vous évite de perdre des points d'ENDURANCE lors d'une semblable agression et elle augmente vos moyens de défense contre l'hypnose et les illusions supranaturelles. Si vous choisissez cette Discipline, inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure* : Écran Psychique ; pas de perte d'ENDURANCE en cas d'agression mentale.

### *Nexus*

La Maîtrise de cette Discipline donne à un Maître Kaï la faculté de supporter des chaleurs et des froids extrêmes sans perte de point d'ENDURANCE et permet de déplacer les objets par le seul pouvoir de la concentration mentale.

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

### *Intuition*

C'est la technique qui permet au Maître Kaï deviner les dangers imminents qui le menacent et les intentions véritables d'un inconnu ou la nature d'un objet étrange. L'Intuition donne également la possibilité de communiquer par télépathie avec une autre personne et de sentir si une créature dispose de pouvoirs psychiques.

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

Si vous remplissez avec succès la mission qui vous est confiée dans ce livre numéro 7, vous aurez la possibilité de choisir une Discipline Magnakaï supplémentaire lorsque vous établirez la *Feuille d'Aventure* du livre numéro 8 que vous commencerez donc avec la Maîtrise de cinq Disciplines. Tous les Objets Spéciaux que vous aurez pu acquérir vous seront utiles au cours de la prochaine aventure de la série Loup Solitaire.

### Equipement

Avant de quitter Elzian pour entreprendre votre quête de la Pierre de la Sagesse de Herdos, les Anciens Mages vous donnent une carte de leur pays (voir en tête de ce volume) 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 le nombre de Pièces d'Or dont vous disposez. Inscrivez ce nombre dans la case correspondante de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous avez mené avec succès les sept aventures précédentes de la série du Loup Solitaire, vous avez le droit d'ajouter à ce nombre les Pièces d'Or que vous avez déjà acquises (mais n'oubliez pas que vous ne pouvez emporter avec vous plus de cinquante Pièces d'Or, le reste pouvant être déposé en sécurité dans votre monastère Kaï). Les Anciens Mages vous offrent maintenant le choix entre divers

objets, dont la liste vous est présentée ci-dessous. Prenez jusqu'à cinq d'entre eux qui viendront s'ajouter, le cas échéant, à ceux dont vous disposez déjà. N'oubliez cependant pas qu'il vous est toujours interdit de porter plus de deux armes et de placer plus de huit objets dans votre Sac à Dos. Voici la liste :

ÉPÉE : Arme.

ARC : Arme.

CARQUOIS (Objet Spécial) : il contient six flèches, que vous devrez rayer de votre *Feuille d'Aventure* après utilisation.



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



CORDE : Objet contenu dans votre Sac à Dos.



POIGNARD : Armes.



LANTERNE : Objet contenu dans votre Sac à Dos.

MASSE D'ARMES (Armes).



Trois RATIONS SPÉCIALES (Repas) : chacune de ces Rations Spéciales représente un Repas et occupe la place d'un objet dans votre Sac à Dos.



Trois GRAINES DE FEU (Objet Spécial) : lorsque vous jetez une de ces graines sur une surface dure, elle explose puis brûle d'un feu vif.

Inscrivez les objets choisis sur votre *Feuille d'Aventure* dans les cases indiquées et notez entre parenthèses 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 de pouvoir le transporter plus aisément. Il n'est pas nécessaire de prendre des notes à ce sujet, vous vous contenterez, en cas de besoin, de vous référer aux indications données dans la liste ci-dessous.

ARC : vous le portez à la main. CARQUOIS : vous le portez en bandoulière. CORDE : elle est rangée dans votre Sac à Dos. POTION DE LAUMSPUR : elle est rangée dans votre Sac à Dos.

LANTERNE : elle est rangée dans votre Sac à Dos. MASSE D'ARMES : vous la portez à la main. RATIONS SPÉCIALES : elles sont rangées dans votre Sac à Dos.

POIGNARD : vous le portez à la main.

GRAINES DE FEU : vous les mettez dans votre poche.

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 50 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 Magnakaï de la Science des Armes et une arme en bon état, vous aurez le droit d'ajouter 3 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.

### *Arc et Flèches*

Au cours de cette aventure, vous aurez plusieurs fois l'occasion de vous servir d'un arc. Si vous choisissez cette arme et que vous possédez au moins une flèche, vous pourrez l'utiliser en cas de besoin. L'arc est une arme très utile car il permet de frapper les ennemis à distance. Vous ne pouvez cependant pas tirer à l'arc lors des combats au corps à corps ; il est donc fortement conseillé de se munir également d'une arme pour les combats rapprochés, comme l'épée ou la masse d'armes. Pour vous servir d'un arc, vous avez besoin d'un carquois et, à chaque trait que vous décochez, vous rayerez une flèche sur votre *Feuille d'Aventure*. Dès que votre réserve est épuisée, votre arc devient inutilisable jusqu'à ce que vous trouviez l'occasion de remplir votre carquois.

Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science des Armes, vous pouvez ajouter 3 au chiffre que vous tirez dans la *Table de Hasard* quand vous utilisez votre arc.

Mais, attention, si vous engagez un combat armé de votre seul arc, vous devrez diminuer votre total d'HABILETÉ de 4 points et combattre à mains nues.

## *Objets contenus dans votre Sac à Dos*

Au cours de votre quête, vous découvrirez divers objets qui pourraient se révéler utiles et que vous souhaiterez peut-être conserver. (Rappelez-vous 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*

Ces objets ne sont pas transportés dans votre Sac à Dos. Lorsque vous en découvrirez un, il vous sera indiqué comment le transporter. 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.

## *Pièces d'Or*

La monnaie en cours dans le royaume du Sommerlund 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 *Kaï* 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 désertique, vous ne pouvez pas 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 Magnakaï 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 17 et qu'il soit attaqué par un Chasseur Nocturne dont les points d'HABILETÉ s'élèvent à 22 : 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 Magnakaï du Foudroiement Psychique contre lequel le Chasseur

Nocturne n'est pas protégé; dans ce cas, le Loup Solitaire ajoutera 2 points à son total d'HABILETÉ qui atteindra donc 19.

Il retranchera ensuite le total d'HABILETÉ du Chasseur Nocturne de son propre total, ce qui lui donnera un *Quotient d'Attaque* de  $-3(19-22 = 3)$ . 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 Chasseur Nocturne 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 (plus 2 points supplémentaires pour avoir utilisé le Foudroiement Psychique). Le Chasseur Nocturne 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, 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 Magnakaï

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 Magnakaï, vous aurez la Maîtrise d'une Discipline Magnakaï supplémentaire et vous pourrez

ainsi accéder progressivement à la distinction suprême pour un Guerrier Kaiï : Grand Maître Kaiï.

Nombre de Disciplines	Titre correspondant
Maîtrisées par le Maître Kaiï	
1	Maître Kaiï
2	Maître Kaiï d'ordre intermédiaire
3	Maître Kaiï d'ordre supérieur (C'est à ce rang que vous entreprenez les aventures Magnakaiï.)
4	Maître primat
5	Maître tuteur
6	Maître principal
7	Maître mentor
8	Maître éminent
9	Maître transcendant
10	Grand Maître Kaiï

Si vous avez rempli avec succès les deux premières missions Magnakaiï, vous débutez cette troisième aventure avec le rang de Maître Tuteur.

## Les Cercles de Savoir Magnakaï

Au cours des années qui précédèrent leur massacre, les Maîtres Kaï se consacraient à l'étude du Magnakaï. Les Disciplines étaient divisées en quatre écoles d'entraînement appelées «Cercles de Savoir». Lorsqu'un Maître Kaï parvenait à maîtriser toutes les Disciplines d'un Cercle de Savoir, il développait ses qualités de guerrier et augmentait sa résistance physique et mentale (ENDURANCE) jusqu'à un niveau qu'aucun guerrier ordinaire n'avait atteint jusque-là. Voici la liste de ces Cercles et des Disciplines qu'il faut maîtriser pour les compléter.

Nom du Cercle Disciplines Magnakaï

de Savoir nécessaires pour Magnakaï compléter ce

CERCLE DU FEU Cercle Art de la Chasse ; Science des Armes.

CERCLE DE LA LUMIÈRE Contrôle Animal ; Science Médicale.

CERCLE DE SOLARIS Invisibilité ; Art de la Chasse ; Exploration.

CERCLE DE L'ESPRIT Foudroiement Psychique ;

Écran Psychique ; Nexus ; Intuition.



Avec un Cercle de Savoir complet, vous pouvez ajouter des points supplémentaires à vos totaux d'ENDURANCE et d'HABILETÉ.

## Points supplémentaires

### HABILETÉ ENDURANCE

CERCLE DU FEU	1	2
CERCLE DE LA LUMIÈRE	0	3
CERCLE DE SOLARIS	1	3
CERCLE DE L'ESPRIT	3	3

Ces points s'ajoutent à vos totaux initiaux d'ENDURANCE et d'HABILETÉ.

### Les Disciplines améliorées

Au fur et à mesure que vous progressez dans la hiérarchie Magnakaï, vous perfectionnez d'autant la maîtrise de vos Disciplines. Si vous avez atteint le rang de Maître Primat (quatre Disciplines) ou de

Maître Tutélaire (cinq Disciplines), vous bénéficierez dès maintenant des Disciplines Améliorées suivantes :

#### MAÎTRE PRIMAT

##### *Contrôle Animal*

Le Maître Primat doté de cette Discipline peut repousser tout animal animé de mauvaises intentions à son égard, en perturbant son flair et son sens du goût. Le degré de succès dépend, bien évidemment, de la taille et de la férocité de l'animal.

##### *Science Médicale*

Cette Discipline permet au Maître Primat de retarder l'effet de tous les poisons et venins qui pourraient mettre sa vie en danger. Sans lui donner la faculté de neutraliser complètement les

substances toxiques, cela lui accorde beaucoup plus de temps pour trouver un antidote ou un remède approprié.

### *Art de la Chasse*

La maîtrise de cette Discipline confère au Maître Primat une agilité accrue et lui permet d'escalader n'importe quel obstacle sans l'aide de cordes ni de crampons, etc.

### *Foudroisement Psychique*

La Discipline Magnakaï du Foudroisement Psychique permet au Maître Primat qui l'utilise de se concentrer sur un objet afin de provoquer, par la seule force de son pouvoir mental, des vibrations qui mèneront à la destruction totale de cet objet.

### *Nexus*

Grâce à cette Discipline, le Maître Primat offre une bien meilleure résistance aux effets des émanations, fumées et gaz toxiques.

## MAÎTRE TUTÉLAIRE

### *Science des Armes*

Lorsqu'il doit se battre à mains nues, le Maître Tutélaire doué de la Science des Armes possède une technique de défense particulièrement efficace. Ainsi, quand il engage un combat en étant désarmé, il ne perd que 2 points d'HABILETÉ au lieu de 4.

### *Invisibilité*

Le Maître Tutélaire peut augmenter le pouvoir que lui confère cette Discipline en attirant l'attention de l'ennemi sur un autre endroit que celui où il se cache. Plus le rang du Maître Kaï est élevé, plus cette Discipline s'avérera efficace.

### *Exploration*

Le Maître Tutélaire doté de cette Discipline est capable de repérer une embuscade à 500 mètres à la ronde à condition, toutefois, que son total d'ENDURANCE ne se trouve pas amoindri par une blessure grave ou le manque de nourriture.

### *Écran Psychique*

Grâce à cette Discipline, le Maître Tutélaire augmente sa résistance mentale à l'hypnose et aux agressions télépathiques. Plus le rang du Maître Kaï est élevé, plus cette faculté se développera.

### *Intuition*

Le Maître Tutélaire qui possède cette Discipline est capable de reconnaître une créature ou un objet doté de pouvoirs magiques. Il ne lui sera toutefois pas possible de les déceler si la créature ou l'objet en question est protégé par un écran magique.

La nature des améliorations apportées aux Disciplines Magnakaï et les modifications qui en résultent seront notées dans le chapitre des Disciplines Améliorées qui figurera dans les prochains volumes de la série du Loup Solitaire.

## La Sagesse Magnakaï

Récupérer la Pierre de la Sagesse d'Ohrido sera loin d'être une entreprise facile : car elle se trouve cachée dans le temple des Anciens Mages, au plus profond de la jungle du Danarg. Pour vous aider, n'hésitez pas à prendre des notes au fur et à mesure que vous progresserez - celles-ci pourront de plus vous être utiles lors 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 de la série 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 Magnakaï 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.

A présent, puisse l'esprit d'Aigle du Soleil guider vos pas au cours du long et difficile apprentissage du Magnakaï et... bonne chance !



## Le Temple Perdu

Vous êtes Loup Solitaire, le dernier des Seigneurs Kaï 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. Il y a plusieurs siècles, Aigle du Soleil, le premier Grand Maître Kaï, fonda l'Ordre du Kaï. Avec l'aide des magiciens du Dessi, il parvint à réunir, à l'issue d'une quête périlleuse, les sept cristaux de pouvoir appelés Pierres de Nyxator. Grâce à ces sept Pierres de la Sagesse, Aigle du Soleil put avoir accès aux arcanes du savoir. Il consigna ses découvertes et ses expériences dans un célèbre recueil connu sous le nom de *Livre du Magnakaï*. Lors d'une précédente aventure, vous avez retrouvé ce précieux volume dont on avait depuis longtemps perdu la trace et vous avez fait le serment de rendre au Kaï sa gloire et sa puissance d'antan, afin d'assurer une paix durable au Sommerlund. Jusqu'à présent, l'étude du *Livre du Magnakaï* ne vous a permis de maîtriser que trois des dix Disciplines Magnakaï ou cinq si vous avez déjà accompli avec succès les deux premières missions Magnakaï. Pour atteindre votre but, il vous faudra accomplir jusqu'au bout la tâche qu'Aigle du Soleil avait lui-même entreprise il y a plus de mille ans. Si vous y parvenez, vous acquerrez alors à votre tour le pouvoir et la sagesse recelés au sein de chaque Pierre de Nyxator. Malheureusement, une grande partie du manuscrit d'Aigle du Soleil s'est effacée avec le temps, et il ne reste plus que quelques bribes de phrases pour vous aider à retrouver les sept pierres magiques. Vos précédentes aventures vous ont mené bien loin de votre pays natal. Laissant le nord loin derrière vous, vous avez suivi les pas du premier Grand Maître Kaï afin de gagner le Dessi, petit État niché au fin fond des monts Xulun. Ce sont les Anciens Mages du Dessi qui aidèrent jadis Aigle du Soleil durant sa quête. Ils vous révélèrent qu'une des sept Pierres de la Sagesse, la Pierre de Herdos, se trouvait encore dans leur pays, mais cachée sur une île, au sein d'un ancien château de sinistre réputation: Kazan-Oud, la Forteresse Maudite. Peu après le départ d'Aigle du Soleil, Kazan-Oud devint le repaire de Zahda,

un puissant sorcier dévoué aux forces du mal. Conscients du danger grandissant que représentait la présence de Zahda en ces lieux, les Anciens Mages tentèrent, mais en vain, de détruire Kazan-Oud. En dernier recours, ils entourèrent l'île d'un écran de protection magique afin d'y retenir Zahda prisonnier. Mais le pouvoir de ce dernier s'accrut régulièrement au fil du temps, et les habitants du Dessi vécurent dès lors dans la crainte de le voir se libérer et reporter toute sa vengeance sur eux. Lorsque les Anciens Mages apprirent votre décision de pénétrer dans Kazan-Oud pour retrouver la Pierre de la Sagesse, ils fondèrent en vous tous leurs espoirs d'être enfin libérés de la terrible menace qui pesait sur le pays depuis des siècles.

Et, en effet, vous avez déjoué les périls de la Forteresse Maudite pour en ressortir triomphant, après avoir accompli une mission que beaucoup auraient jugée impossible. Au cours de la cérémonie donnée en votre honneur à l'issue de cette victoire, les Anciens Mages vous avouèrent qu'ils attendaient votre venue depuis la nuit des temps. Une très vieille légende raconte en effet la naissance des deux « koura-tas-kaï », les fils du soleil; l'un s'appelait Ikar, qui signifie « aigle », et l'autre Skarn, c'est-à-dire « loup ». Selon la prophétie, les koura-tas-kaï viendraient du nord pour consulter le Conseil des Anciens Mages et obtenir leur aide afin de garantir le succès d'une quête de la plus haute importance. Bien que des siècles les séparent, l'un et l'autre partageraient la même destinée et se consacraient à une seule et unique tâche : remporter la victoire sur les forces du mal ! Ainsi, c'est au Temple de la Vérité d'Elzian, capitale du Dessi, que les Anciens Mages vous préparent à l'étape suivante de votre quête. Le Seigneur Rimoah, doyen du Conseil Suprême, vous enseigne l'histoire ancienne du Magnamund et vous dévoile des connaissances que seuls les Maîtres Kaï auraient pu vous inculquer, s'ils n'avaient pas tous péri dans la bataille impitoyable que leur livrèrent les Seigneurs des Ténèbres d'Helgedad.

La Pierre de la Sagesse que vous devez à présent retrouver est cachée dans un ancien temple, au milieu d'une immense jungle

marécageuse connue sous le nom de Danarg. Cette région - située dans le cratère d'un gigantesque volcan éteint - se trouvait jadis sous le contrôle d'un cruel tyran surnommé Agarash le Damné. Il fut vaincu par les Anciens Mages à l'issue d'une guerre qui dura mille ans. Au cours des années qui suivirent leur victoire, les Anciens Mages transformèrent le Danarg en une plaine riche et fertile, véritable paradis terrestre où ils décidèrent d'ériger le Temple d'Ohrido, lieu sacré de leur culte. Le Danarg vécut ainsi dans la paix et la prospérité jusqu'à ce que la peste s'abattît sur le pays et décimât en grande partie la population des Anciens Mages. Les quelques survivants furent contraints de fuir et trouvèrent refuge au Dessi, où ils s'établirent définitivement. Abandonné à lui-même, le Danarg se transforma en un immense marécage dont les eaux infectes engloutirent ou empoisonnèrent presque toute forme de vie. Peu à peu, le cratère devint le repaire de créatures maléfiques qui ne cessèrent de s'entre-tuer pour prendre le contrôle des rares étendues de terre ferme qui émergeaient du cloaque. Parmi elles se trouvaient des nomades venus des collines arides d'Ogia, mais les plus nombreuses étaient des êtres surgis du tréfonds du cratère, où ils étaient restés tapis depuis la défaite de leur maître, Agarash le Damné, il y a plus de huit mille ans!

Maintenant, le temps est venu pour vous de passer à l'action. Les Anciens Mages préparent en hâte votre départ pour le Danarg, car d'inquiétantes nouvelles leur sont parvenues de l'ouest. En effet, après la défaite de Haakon, le plus puissant Seigneur des Ténèbres, la Cité Noire d'Helgedad fut livrée à une sanglante guerre civile qui fit rage pendant cinq ans. Or, selon de toutes récentes informations, un nouveau Maître des Ténèbres vient de s'emparer du trône d'Helgedad. Et le retour de la paix dans la sinistre cité signifie malheureusement la fin de la tranquillité pour les autres pays !

« Les Seigneurs des Ténèbres se sont ralliés à la bannière de leur nouveau chef, Gnaag de Mozgôar, annonce Rimoah au Conseil Suprême. Leur pouvoir s'accroît de jour en jour, de même que grandit leur soif de vengeance et de conquête ! Aussi nous faut-il

agir sans tarder ! » A l'annonce de cette terrible menace, les Anciens Mages se lèvent et se tournent vers vous. Après avoir observé un silence solennel, ils s'adressent à vous d'une seule et même voix : « Puissent les dieux Ishir et Kaï te protéger tout au long de ton voyage au cœur des ténèbres, Kor-Skarn ! »



A la tombée de la nuit, vous quittez Elzian à bord d'un navire marchand en partance pour Garthen. C'est un vaisseau aux lignes simples et pures, identique à tous ceux qui naviguent sur les mers intérieures et les lacs séparant les continents nord et sud du Magnamund. Le navire empruntera le détroit des Tentarias. C'est un passage peu surveillé, voilà pourquoi les Anciens Mages ont choisi pour vous cet itinéraire. La raison de votre voyage a été gardée dans le plus grand secret, mais vous ne serez pourtant pas seul pour l'accomplir : un guide soigneusement choisi vous escortera tout au long de votre mission. Il s'appelle Païdo ; c'est un homme élancé, à la peau mate et aux yeux de chat. Il est l'un des plus illustres Vakeros, les guerriers natifs du Dessi à qui les Anciens Mages ont enseigné l'art combiné de la magie et du combat. Ses compagnons d'arme le considèrent avec respect et admiration, reconnaissant sa bravoure et son adresse sans égales dans la pratique de leur art. Pour la mission dont on l'a chargé, Païdo a troqué son splendide uniforme de pourpre et d'or contre des vêtements de roturier, afin de passer pour un mercenaire mettant son épée à la disposition du plus offrant. Vous avez, vous aussi, adopté le même déguisement. Ainsi, excepté Païdo, personne à bord ne connaît votre véritable identité ni ne soupçonne le but de la longue traversée que vous entreprenez.

Le vaisseau met le cap sur l'ouest. La grand-voile triangulaire gonflée par un vent favorable, il vous emporte en fendant les flots bleus et tranquilles de sa coque effilée. Les conditions de voyage sont tellement idéales que vous seriez presque tenté de croire que Païdo a fait usage de sa magie pour accélérer la traversée ! Après quelques jours, vous faites une première escale dans le port de Talon afin d'effectuer le ravitaillement en vivres et en eau fraîche. Le voyage se poursuit ensuite jusqu'à Orello, dernière escale des Tentarias avant votre destination finale : Garthen, capitale de la Talestria.

Il est une heure du matin lorsque votre vaisseau jette enfin l'ancre à Varnos, le port de Garthen. Un gigantesque réseau de

quais et de bassins abrite une énorme flotte de navires marchands de toutes sortes. Vous débarquez discrètement et vous vous faufilez comme une ombre à la suite de Païdo. Ce dernier vous emmène dans un dédale de ruelles tortueuses et d'escaliers abrupts qui relie le port à la partie haute de la ville. Tout le long du chemin, des lanternes rouillées accrochées sous les balcons à colombages projettent des flaques de lumière jaune sur les éventaires des petits commerçants et des camelots qui, dès le jour venu, s'égosilleront à vanter leurs marchandises à la foule des rues. Quelque temps après, Païdo s'arrête devant une grande porte en fer et frappe légèrement avec la garde de son épée d'acier bleu. Un homme apparaît sur le seuil. Il est grand, d'une beauté sévère, et ses yeux verts reflètent l'intelligence. Un sourire vient immédiatement éclairer son visage lorsqu'il reconnaît Païdo. La porte s'ouvre grand pour vous laisser tous deux entrer.

L'homme en question s'appelle Adamas. Il est Gouverneur de la Citadelle Royale, protecteur et cousin de la Reine Evaine de Talestria. Depuis des siècles, des liens étroits unissent la maison royale aux magiciens de Dessi. Lorsque les Anciens Mages firent appel à la Reine Evaine pour qu'elle vous aide dans votre quête, celle-ci accepta sans hésitation de vous apporter tout son soutien. Elle offrit spontanément les services du Seigneur Adamas et le chargea d'assurer votre passage de la Talestria au Danarg. Après une brève nuit de sommeil, on vous conduit en coche jusqu'à l'embarcadère est de la ville. Là, une barge qui s'apprête à remonter le fleuve à vide vous prend à son bord. Elle est halée par huit Ghorkas enchaînés. Les Ghorkas sont des espèces d'énormes bœufs poilus, élevés dans les plaines de Slovia. Ils avancent lourdement sur le chemin de halage, sous la surveillance constante du propriétaire de la barge qui les maintient en file à grands coups de fouet. Le jour suivant, l'embarcation fait halte à Lona, une bourgade établie au bord du fleuve. Un détachement de la cavalerie d'Adamas vous y rejoint pour vous fournir des chevaux qui vous permettront d'effectuer, à travers champs et plaines, le voyage jusqu'à la cité fortifiée de Phoenia. De mauvaises nouvelles vous y attendent : Zegron, un

chef de guerre au service de Zanar, Seigneur des terres arides d'Ogia, a rassemblé toute une armée de guerriers Drakkars. Il y a trois jours, lui et ses hommes ont attaqué la ville frontière de Luukos, au nord du pays. Après une vaillante résistance, la garnison de la ville a été écrasée par la horde sanguinaire des Ogiens qui s'infiltraient de tous côtés, enfonçant les portes à coups de bélier et assaillant les remparts grâce à leurs machines de guerre. Luukos a été entièrement rasée par les Drakkars, et seuls quelques survivants ont pu s'échapper pour raconter la terrible bataille. Après avoir réuni les chevaliers de Talestria en conclave exceptionnel, le Seigneur Adamas vous rejoint à Phoenia pour vous faire part de ses craintes. « La situation est plus grave que jamais, vous confie-t-il. Nous devons immédiatement mobiliser notre armée, car le sac de Luukos est un acte impardonnable que je considère comme une véritable déclaration de guerre de la part des Ogiens. Je dois donc retourner sans tarder à Garthen, afin de rassembler tous nos partisans et avertir la Reine de la menace qui pèse sur le pays. Je ne pourrai donc malheureusement pas vous accompagner jusqu'au Danarg comme cela était prévu, mais je ferai tout ce qui est en mon pouvoir pour vous permettre d'accomplir votre quête, malgré tout ce qui conspire contre sa réussite. »

Sur ces paroles, Adamas envoie chercher un scribe. L'homme arrive quelques minutes plus tard, muni de tous les accessoires nécessaires à son office. Adamas lui dicte un ordre de sauf-conduit au bas duquel il appose son sceau en marquant un tampon de cire chaude de l'empreinte de sa bague. Il vous remet ensuite le parchemin en disant : « A la frontière nord du pays, les gens sont de nature méfiante envers les étrangers. Si besoin est, servez-vous de ce Laissez-Passer ; vous trouverez des alliés fidèles à la Reine, qui vous aideront à traverser la frontière sains et saufs. » (Inscrivez le Laissez-Passer dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure* et rangez-le soigneusement sous votre tunique.) Le matin suivant, le Seigneur Adamas vous accompagne, ainsi que Païdo, jusqu'à la grand-place de Phoenia. C'est de là que part véritablement votre périple. Pour atteindre le Danarg, vous devrez tout d'abord passer par Tharro, une ville qui

se niche au creux d'une vallée fertile. Vous pouvez vous y rendre de deux façons: par la route, ou bien en remontant la Phoen, la rivière qui parcourt la vallée du nord au sud. Consultez la carte qui figure au début de ce livre afin de choisir votre itinéraire. Si vous désirez aller à Tharro en remontant la rivière, rendez-vous au [271](#). Si vous préférez vous y rendre par la Grand-Route du Nord, rendez-vous au [109](#).

## 2

Vous êtes terriblement tenté de vous laver de toute la crasse du marais dans cette eau pure et fraîche. Si vous voulez vous nettoyer dans la mare, rendez-vous au [315](#). Si vous préférez attendre Païdo sans toucher à cette eau, rendez-vous au [177](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique, rendez-vous au [116](#).

## 3

Les villageois vous acclament spontanément en entendant la réponse que vous donnez au vieil homme. Ce dernier vous dit alors : « C'est exact ! Si la brique équilibre, sur le plateau de la balance, les trois quarts d'une brique, plus les trois quarts d'une livre, cela revient à dire qu'un quart de brique pèse trois quarts de livre. Une brique entière pèse donc quatre fois plus, soit trois livres. » Bons joueurs et fidèles à leur parole, les villageois s'écartent pour vous livrer passage et vous souhaitent même bonne chance lorsque vous quittez Stia pour continuer vers le nord. Rendez-vous au [135](#).

## 4

Pendant une seconde, le champ de tir se libère et vous apercevez votre cible. Sans perdre un instant, vous décochez votre flèche. Le projectile file droit vers le nécromancien, sa mort semble imminente, mais l'homme est rompu à toutes sortes de menaces : d'un fulgurant revers du bras, il parvient à parer le coup à l'aide de la garde de son épée et la flèche vole en éclats. Si vous voulez

tirer une autre flèche, rendez-vous au [310](#). Si vous préférez dégainer une arme de poing, rendez-vous au [291](#).

## 5

Les mandibules dégoulinantes d'un venin poisseux, l'araignée géante se rapproche en vue de l'attaque. Ses yeux noirs de jais s'animent d'une lueur vorace en vous fixant. Si vous possédez un arc et que vous vouliez l'utiliser, rendez-vous au [324](#). Si vous n'avez pas d'arc, ou que vous ne désiriez pas vous en servir, rendez-vous au [52](#).

## 6

La flèche manque sa cible de plusieurs mètres et se perd dans les bois, loin derrière la créature. Vous n'avez matériellement pas le temps de tirer une seconde fois.

Vous remettez précipitamment votre arc en bandoulière et dégainez une arme de poing avant que la bête arrive sur vous. Rendez-vous au [333](#).

## 7

Le Comte reste quelques instants abasourdi en entendant votre réponse, puis il admet votre victoire et vous remet le Coffret d'Argent avant de quitter les lieux sous les quolibets des passagers. « Il a enfin trouvé plus fort que lui ! » s'exclament-ils avec une évidente satisfaction. Si vous voulez garder ce Coffret d'Argent, inscrivez-le dans la case Sac à Dos de votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [181](#).

## 8

Vous dégainez le glaive qui, aussitôt, est auréolé d'une lueur étincelante. Après un instant d'hésitation, vos attaquants s'élancent de nouveau sur vous en poussant d'effroyables hurlements. Leurs mains osseuses brandissent des épées d'acier



**8** *Vordaks brandissent des épées d'acier noir.*

noir qu'ils avaient jusqu'à présent tenues cachées sous leurs robes.

VORDAKS HABILITÉ: 28 ENDURANCE: 40

A moins que vous ne maîtrisiez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, déduisez 3 points de votre HABILITÉ pour toute la durée du combat. Ces créatures sont invulnérables à la Puissance Psychique, mais non au Foudroiement Psychique. N'oubliez pas de doubler tous les points d'ENDURANCE que vous leur ferez éventuellement perdre grâce au pouvoir du Glaive de Sommer. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [202](#).

## 9

Le campement se met à résonner de cris lugubres et menaçants. De toute évidence, les Ghagrims sont avides de venger la mort de leur congénère. Rester pour les affronter tiendrait du suicide ! Si vous possédez une Graine de Feu et que vous vouliez l'utiliser, rendez-vous au [207](#). Si vous n'en avez pas, ou si vous ne souhaitez pas vous en servir, rendez-vous au [309](#).

## 10

Vous constatez avec soulagement que Païdo revient enfin à lui : son pouls devient plus rapide et quelques gouttes de sueur perlent à son front. Il reprend lentement connaissance, émergeant d'un long sommeil qui eût pu durer éternellement. Lorsque vous lui racontez ce qui est arrivé, il vous avoue n'en avoir gardé aucun souvenir. Puis il secoue la tête d'un air incroyable : « Un Helghast, ici même ? Comment cela se peut-il ? » « Ces maudits serviteurs du Seigneur des Ténèbres Gnaag ont apparemment réussi à s'infiltrer dans le monastère, lui répondez-vous. Ils y sont longtemps restés cachés à l'insu de tous, mais je crains qu'ils ne passent bientôt à l'offensive et se mettent à semer la terreur et la destruction dans tout le pays. D'après ce que nous avons pu constater, ils connaissent notre véritable identité... et je parierais même qu'ils savent pourquoi nous sommes ici ! » «

Voilà de bien mauvaises nouvelles, Loup Solitaire, reprend Païdo d'une voix sombre. Il n'y a plus une minute à perdre ! Si par malheur la Talestria tombait aux mains de Gnaag avant que nous atteignions le Danarg, notre mission serait irrémédiablement vouée à l'échec ! » Sans vous appesantir sur cette sombre perspective, vous aidez votre compagnon à se relever, puis vous inspectez la cave à la recherche d'une issue. Rendez-vous au [153](#).

## 11

Grâce à votre sensibilité Kaï, il vous est aisé de deviner que la pièce se trouve du côté « face ». Si vous décidez de répondre « face », rendez-vous au [274](#). Si vous préférez annoncer « pile », rendez-vous au [66](#).

## 12

Un vent de panique s'empare de la clientèle de la taverne. « A l'assassin ! » crie-t-on de tous côtés. Les clients se ruent vers la sortie, renversant tables et chaises dans leur précipitation. Après avoir prestement rassemblé son équipement, Païdo vous désigne la porte donnant sur les écuries. « Sortons par là avant que l'orage les calme et qu'ils reviennent avec des armes ! » Vous l'imitez aussitôt et lui emboîtez le pas. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [341](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [122](#).

## 13

Le feu liquide transperce le bastingage du Levitron, faisant fondre le métal jusqu'à la coque. Deux autres Kraans descendent en piqué et restent à planer au-dessus de la proue. Immédiatement, leurs cavaliers sautent sur le pont et commencent à attaquer la superstructure. « Arrêtez-les ! hurle Païdo en dégainant son arme. Arrêtez-les vite, ou nous sommes perdus ! » Sans perdre une seconde, vous vous élancez sur le pont, l'arme au poing.

Premier VORDAK HABILITÉ: 22 ENDURANCE: 28

Second VORDAK HABILETÉ: 21 ENDURANCE: 26

Combattez ces créatures l'une après l'autre. Elles sont insensibles à la Puissance Psychique, mais non au Foudroiement Psychique. A moins que vous ne maîtrisiez la Discipline Magnakaï de l'Ecran Psychique, réduisez votre HABILETÉ de 2 points pour toute la durée du combat. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement en l'espace de quatre Assauts, ou moins, rendez-vous au [79](#). Si le combat dure plus de cinq Assauts, rendez-vous au [158](#).

#### 14

Deux soldats à la mine patibulaire flanquent la porte de la tour de guet. Ils pestent contre le mauvais temps et vous regardent arriver d'un air hostile. « Qu'est-ce qui vous amène ici à cette heure ? » vous grogne le plus petit des deux. « Nous voulons voir votre commandant », rétorque Païdo sur un ton n'admettant pas de réplique. Malheureusement, les gardes ne se laissent pas impressionner par cette injonction et, après avoir toisé vos vêtements salis par le voyage, ils refusent obstinément de vous laisser entrer. Si vous souhaitez leur montrer votre Laissez-Passer, rendez-vous au [180](#). Si vous préférez ne pas insister, vous vous éloignez de la tour de guet pour retourner dans les rues de Tharro. Rendez-vous, dans ce cas, au [204](#).

#### 15

Vous abattez votre main sur la Graine de Feu. Il se produit un craquement sonore lorsqu'elle explose en libérant de grandes flammes. La créature se recroqueville et lâche prise ; il n'en reste plus qu'une bouillie informe étalée sur le sol. Vous vous empressez d'ôter les piquants de votre paume et, peu à peu, l'engourdissement disparaît. Malheureusement, le retour de la sensibilité s'accompagne d'une terrible douleur qui vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Si vous souhaitez tremper votre main dans la mare, rendez-vous au [315](#). Si vous préférez vous contenter de panser votre paume endolorie en attendant que Païdo ait terminé son examen, rendez-vous au [177](#).

## 16

Vous donnez votre réponse. L'homme feint de n'avoir rien entendu et enchaîne immédiatement sur une seconde énigme, mais l'assistance l'interrompt aussitôt à grands cris, lui demandant de confirmer ou d'infirmer votre solution. « C'est un coup de chance, finit-il par admettre à contrecœur, contrarié d'avoir perdu 20 Lunes à cette occasion. Mais peut-être notre ami pourrait-il nous dire comment il en est arrivé à cette conclusion ? » « Rien de plus simple, rétorquez-vous d'un ton narquois : si une oie et demie pond un œuf et demi en un jour et demi, il est évident que trois oies pondront trois œufs en un jour et demi, ou bien deux œufs en un seul jour. Par conséquent, en huit jours, trois oies pondront seize œufs ! » Le public applaudit à cette brillante démonstration de logique et le Comte Enigmus vous remet les 20 Lunes que vous avez gagnées. (Inscrivez cette somme sur votre *Feuille d'Aventure* en précisant que 20 Lunes équivalent à 5 Pièces d'Or.) A présent, rendez-vous au [141](#).

## 17

Votre cheval est complètement effarouché ; le tronc d'arbre qui constitue le pont est bien trop étroit pour lui permettre de faire demi-tour, et la monture de Païdo trop proche pour que vous puissiez reculer sans risquer de basculer tous deux dans le vide. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous avez complété le Cercle du Feu et de la Lumière, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si le résultat est compris entre 0 et 7, rendez-vous au [6](#). Si le résultat est supérieur ou égal à 8, rendez-vous au [77](#).

## 18

Vous glissez la main sous votre tunique pour sortir votre Laissez-Passer, mais le garde se méprend sur votre geste. A la pensée de vous voir exhiber une arme, il prend peur et alerte ses compagnons en poussant de grands cris. Immédiatement, les soldats se dirigent vers vous, abandonnant leur prisonnier. Ce dernier saisit aussitôt l'occasion pour prendre la fuite. Soudain,

la voix de Païdo retentit : « Attention, Loup Solitaire ! » Juste à ce moment, vous voyez le garde se précipiter sur vous en brandissant une lance. Vous faites un écart, mais la pointe vous érafle quand même la hanche et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Les soldats sont tellement remontés contre vous qu'il est inutile d'essayer de leur faire entendre raison. Votre seule chance est de fuir avant qu'ils ne vous mettent tous deux en pièces. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal ou de l'Art de la Chasse, ajoutez 3 au chiffre que vous avez tiré. Si vous avez atteint le rang de Maître Primat, ajoutez 2 à ce même chiffre. Si le résultat est compris entre 0 et 3, rendez-vous au [57](#). Si le résultat est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [234](#).

## 19

Vous faites appel à toute votre science pour tenter de sauver la vie de votre infortuné compagnon. Vous posez fermement les mains à plat sur sa poitrine et lui transmettez l'influx de votre pouvoir guérisseur, neutralisant ainsi graduellement l'effet du poison qui coule dans ses veines. L'opération prend un temps infini et ce n'est qu'à l'aube que le résultat escompté se trouve enfin confirmé. Rendez-vous au [103](#).

## 20

Après avoir prestement empoché l'argent, la vieille femme vous conduit jusqu'à une grande pièce située tout en haut d'un escalier. Des milliers de livres sont alignés sur de longues étagères croulant sous le poids, le sol est jonché de parchemins et de cartes diverses. La lumière pénètre par un large dôme percé dans le plafond, au-dessous duquel se dresse un gros télescope en bronze. Une jeune et très belle femme est assise à une étrange table en os incrusté de gemmes. Ses cheveux sont fins comme la soie et blonds comme l'or ; elle porte sur son front pâle et dégagé un diadème en jais où sont gravés de mystérieux symboles. Rendez-vous au [42](#).

## 21

Vous progressez à une lenteur désespérante à travers les fondrières, couvrant à peine plus de deux kilomètres en trois heures. Au coucher du soleil, un brouillard moite et dense s'abat sur les lieux; Païdo et vous décidez d'un commun accord de faire halte pour la nuit. Hélas ! les sables mouvants du Danarg vont et viennent comme le flux et le reflux de la marée et, au cours de la nuit, vous vous faites engloutir dans les profondeurs du marécage, pour ne plus jamais en ressortir. Cela marque la triste fin de votre aventure.

## 22

En étudiant la carte, vous découvrez que la tour de guet située au sommet de la colline s'appelle la Tour du Gouverneur. Païdo vous informe à ce propos que le commandant de la garnison de Tharro est justement appelé Gouverneur. Si vous souhaitez monter jusqu'à la tour de guet, rendez-vous au [14](#). Si vous voulez pénétrer dans le temple, rendez-vous au [78](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration, rendez-vous au [327](#).

## 23

Une fulgurante décharge d'énergie mentale vous frappe le cerveau. Immédiatement, votre Écran Psychique se dresse pour la refouler, mais vous restez quelque peu étourdi à l'issue de cette désagréable intrusion. « Est-ce que tout va bien ? » vous demande Païdo d'un air inquiet. Nous ferions peut-être mieux de redescendre ? » Sans dire un mot, vous acquiescez de la tête et le suivez dans l'escalier qui mène à la cale. Une chaleur réconfortante vous accueille à l'entrée du bar. Le soldat Trost vient à votre rencontre, mais vous ne lui accordez pas la moindre attention - vous êtes bien trop occupé à chercher l'étranger du regard. Vous l'apercevez enfin dans un coin sombre, tranquillement assis en train de lire son livre noir à une table. Rendez-vous au [166](#).



**24** Soudain, un soldat blessé arrive vers vous en criant : « Faites demi-tour ! »

## 24

Vous apercevez dans le lointain une immense colonne de fumée noire qui monte lentement vers le ciel. A la base, les remparts et les maisons regroupées autour d'une forteresse nourrissent les flammes d'un gigantesque brasier. Syada brûle ! Au nord de la ville incendiée, une armée de soldats s'est dépliée sur les flancs des collines avoisinantes. Un étendard noir portant une tête de loup comme funeste emblème flotte au-dessus des troupes menaçantes : c'est l'enseigne de l'Ogia. Sur la route partant de la ville, une procession d'hommes, de femmes et d'enfants s'achemine lentement dans votre direction. Certains vont à cheval, d'autres sont entassés dans des charrettes, au milieu d'un amas de paquets ficelés à la hâte. Les moins fortunés fuient à pied, portant sur eux tout ce qu'ils ont pu sauver du pillage. Le visage noirci par la fumée et la suie, ils avancent tous silencieusement, les yeux agrandis par la terreur et le désespoir. Soudain, un soldat blessé arrive vers vous en criant : « Faites demi-tour ! Vite ! L'armée des ténèbres se rapproche ! » Il est impossible de continuer vers l'est. La route est en effet bloquée par la foule des réfugiés de Syada, et les troupes ogiennes sont sur le point de passer à l'attaque par les collines. Il ne vous reste plus qu'une alternative : rebrousser chemin ou bien filer vers l'ouest, en traversant les collines bordant la Forêt de Mordril. Consultez la carte figurant au début du livre avant de prendre une décision. Si vous souhaitez vous diriger vers l'ouest, rendez-vous au [311](#). Si vous préférez rebrousser chemin, rendez-vous au [276](#).

## 25

Votre sensibilité psychique vous permet de déceler les vibrations émises par ces inquiétants cristaux noirs.

Mais le plus grave est que ces vibrations s'amplifient de seconde en seconde ! Si l'un des cristaux arrivait au point d'explosion et que le réservoir du Levitron se fasse perforer, le gaz pressurisé qu'il contient s'enflammerait aussitôt et l'explosion qui en

résulterait réduirait le vaisseau en poussière. Qu'allez-vous faire ? Ramasser rapidement les cristaux éparpillés sur le pont et les jeter par-dessus bord (rendez-vous au [50](#)), ou bien aller prêter main forte à Païdo, lequel subit l'assaut de plusieurs ennemis acharnés (rendez-vous au [169](#)) ?

## 26

Le visage du nain s'illumine de joie et de fierté à la perspective de vous parler d'un sujet du plus grand intérêt : lui-même ! En l'espace d'une heure, vous savez tout de la vie et de la famille de Lardin, fils de Kardon de Bor. « Et quelles nouvelles avez-vous de Luukos ? » demande Païdo, profitant pour faire diversion des quelques secondes que le nain s'accorde enfin pour respirer. « De mauvaises nouvelles, pardi, comme d'habitude ! répond-il d'un air maussade. Mais cette fois, ce maudit Zegron s'est attaqué à un trop gros morceau : quand le Seigneur Adamas et sa troupe de braves arriveront sur lui, il regrettera d'avoir quitté son puant Xanar natal ! » « Faut pas trop compter là-dessus, Lardin », lance un fermier rougeaud qui s'était approché pour écouter la conversation. « Ma sœur, reprend-il, prédit au contraire que cette fois rien n'arrêtera Zegron avant qu'il ait dévasté tout le pays, depuis Luukos jusqu'aux Tentarias. » « Ton astronome de sœur ne prévoit jamais rien de bon, de toute façon ! rétorque le nain sans se démonter. L'as-tu déjà entendue annoncer des événements réjouissants, avec tous ses télescopes, ses cartes et sa boule de cristal, hein ? Dis-moi ? » Une rumeur d'approbation s'élève de la clientèle ; chacun suit maintenant la discussion de près. « P'têt bien, reprend le fermier, mais est-ce qu'elle s'est déjà trompée, ma sœur ? » Un silence pesant s'installe soudain, et tout le monde semble se désintéresser de la conversation pour retourner à ses propres affaires. Personne, l'aubergiste en premier, ne souhaite apparemment approfondir le débat sur ce sujet. Si vous voulez demander au fermier où habite sa sœur, rendez-vous au [262](#). Si vous préférez sortir de la taverne et reprendre votre route vers le nord, en direction de Tharro, rendez-vous au [318](#).

## 27

Vous vous jetez à terre et vous roulez derrière la table, seul abri que vous puissiez trouver dans cette partie du réfectoire. La boule de feu frôle votre dos au passage et continue sa fulgurante course avant d'exploser contre le mur dans un fracas assourdissant. Vous vous retrouvez allongé à côté de Païdo. Ce dernier est inconscient mais encore en vie ; son épée d'acier bleu gît près de lui, et le manche d'un long poignard dépasse de la tige de sa botte. Si vous voulez vous emparer de l'épée de votre compagnon, rendez-vous au [47](#). Si vous préférez prendre son poignard pour le lancer sur le Helghast, rendez-vous au [211](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition et si vous avez atteint le rang de Maître Tutélaire, rendez-vous au [131](#).

## 28

Vous tirez une flèche de votre carquois, puis vous visez attentivement la créature lancée à votre poursuite. Son corps est entièrement couvert d'une fourrure rase et deux défenses jaunâtres encadrent son groin de sanglier. L'étrange homme-bête vous fixe de ses petits yeux froids et cruels, le poing fermé sur la garde d'une vieille épée piquetée par la rouille. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre que vous avez tiré est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [125](#). Si ce chiffre est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [38](#).

## 29

Votre cheval devient rétif en apercevant l'abbaye à l'horizon : l'attaque des Vordaks lui a laissé un douloureux souvenir encore présent dans sa mémoire. La monture de Païdo réagit exactement de la même façon. Vous vous voyez donc contraints de chevaucher à travers champs et de faire un large détour pour éviter les approches de l'abbaye, avant de rejoindre la Grand-Route du Nord. Rendez-vous au [280](#).

## 30

Dès que vous brandissez le Glaive de Sommer, une gaine de feu étincelant vient enrober la lame. Le Helghast pousse un glapisement et recule précipitamment, le regard voilé par l'effroi. Il a reconnu le pouvoir de votre arme - un pouvoir qui menace de mener les Seigneurs des Ténèbres à la défaite et qui risque par conséquent d'entraîner la destruction totale de tous leurs serviteurs.

HELGHAST DE GNAAG HABILITÉ : 34 ENDURANCE : 48

Cette créature est insensible à la Puissance Psychique, mais non au Foudroiement Psychique. A moins que vous ne maîtrisiez la Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique, vous devrez réduire votre HABILITÉ de 2 points au début de chaque Assaut que vous livrerez. Si vous avez complété le Cercle de l'Esprit, vous pouvez augmenter votre HABILITÉ de 2 points pour toute la durée du combat. Par ailleurs, n'oubliez pas de doubler tous les points d'ENDURANCE que vous ferez éventuellement perdre à votre ennemi, grâce au Glaive de Sommer. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [268](#).

## 31

Païdo et vous restez quelques minutes à observer silencieusement l'eau qui bouillonne en dessous de vous. Aucun signe ne témoigne de la survivance de vos chevaux ni du redoutable Anapheg. Tous trois ont disparu sans laisser la moindre trace ! Vous vous hâtez d'atteindre l'extrémité du pont et vous enfoncez plus profondément dans la Forêt de Mordril. Les arbres sont de plus en plus rapprochés et il vous faut même souvent vous glisser de profil entre deux troncs pour pouvoir progresser. Peu à peu, les taillis du sous-bois font place à un épais tapis de mousse noire et de lichens bleutés qui s'accrochent comme de la boue à vos semelles. A présent, tous les bruits de la forêt se sont tus, il ne règne plus qu'un silence lourd et irréel. Une brume moite s'élève des craquelures qui fendillent le sol au

pied des arbres et un frisson vous parcourt le corps. Si vous êtes en manque de Teinture d'Oxydine ou d'Herbe d'Æde, rendez-vous au [237](#). Si vous n'avez pas besoin de prendre l'un de ces remèdes, rendez-vous au [91](#).

### 32

Païdo ouvre le hayon et vous vous hissez tous deux à bord de la charrette. Le conducteur agite les rênes et le véhicule repart en cahotant sur les pavés. En passant dans une étroite ruelle, vous apercevez soudain vos chevaux, attachés à un poteau devant une boulangerie. Vous demandez à votre guide de s'arrêter et il s'exécute immédiatement, arrêtant ses mules juste en face de la petite échoppe. Après l'avoir remercié, vous enfourchez chacun votre monture. Votre silencieux ami se retourne pour vous adresser un sourire, et vous remarquez alors qu'il porte une amulette en bois en forme de poisson autour du cou. Soudain, des cris de colère retentissent dans la ruelle : deux moines en furie vocifèrent sur le seuil de la boulangerie. Sans perdre un instant, Païdo et vous éperonnez vos chevaux et partez au triple galop à travers la ville. Ce n'est qu'en arrivant à proximité de la porte nord que vous osez ralentir l'allure. Rendez-vous au [347](#).

### 33

Vous prenez la graine au fond de votre poche et la jetez par-dessus le comptoir. Deux secondes plus tard, il se produit une déflagration assourdissante et vous voyez l'aubergiste sauter en l'air en hurlant comme un forcené. Son pantalon a pris feu ! Tout en se frappant les cuisses pour tenter d'éteindre les flammes qui l'enveloppent, le malheureux nain s'enfuit en titubant à travers la salle et se rue vers la sortie. De l'extérieur vous parvient un grand *plouf* ! suivi d'un chuintement de vapeur : le nain vient de se jeter dans le cours d'eau du village ! Rendez-vous au [70](#).

### 34

Tout en courant, vous émiettez de la nourriture derrière vous. L'opération se révèle efficace : incapable de résister à la

tentation, l'araignée se jette goulûment sur vos provisions et vous pouvez, quant à vous, disparaître au loin dans le brouillard sans être plus inquiété. Rendez-vous au [129](#).

### 35

La rue pavée mène à un grand édifice aux murs blancs et lisses ne portant pour seuls ornements que les stigmates du temps. Un groupe d'artisans se tient à l'extérieur, sous une rangée de lanternes. Ils collent des plumes sur de minces bâtons de bois et travaillent avec la rapidité et l'habileté qui sont l'apanage des bons ouvriers, transformant les tiges en flèches d'excellente qualité. Si vous voulez vous arrêter pour inspecter l'édifice, rendez-vous au [168](#). Si vous préférez continuer votre chemin, rendez-vous au [264](#).

### 36

Au nord de l'étang, les arbres rabougris se dressent en rangs plus serrés. Des lianes et des plantes grimpantes forment un entrelacs qui s'étend comme un dais au-dessus de votre tête et vous sentez des créatures glisser furtivement à vos pieds tandis que vous progressez péniblement dans la vase infecte. Soudain, des cris effroyables retentissent dans le brouillard ; on dirait des aboiements de chiens enragés ! C'est alors que vous voyez surgir une horde de créatures impressionnantes. Elles sont nettement plus grandes qu'un homme de bonne taille ; l'eau noire du cloaque où elles s'étaient dissimulées dégouline le long de leur corps verdâtre, et leur faciès de batracien ne reflète guère de bonnes intentions. Les monstres arrivent à pas pesants vers vous. Si vous possédez un arc et que vous vouliez l'utiliser, rendez-vous au [182](#). Si vous possédez une Graine de Feu et que vous souhaitiez vous en servir, rendez-vous au [225](#). Si vous préférez dégainer une arme et vous préparer au combat, rendez-vous au [265](#).

### 37

« Normalement, la prochaine barge s'arrêtera ici dans une heure, mais il pourrait y avoir du retard à cause de l'orage, dit-elle. Pour le trajet, c'est 40 Lunes. Si vous voulez attendre au bout de la jetée, vous verrez le bateau arriver de loin, quand il remontera la vallée. » Si vous voulez interroger la vieille femme au sujet de sa fille, Tadia la Prophétesse, rendez-vous au [244](#). Si vous préférez vous contenter de la remercier avant de quitter la Maison du Bac pour aller sur la jetée, rendez-vous au [299](#).

### 38

La flèche érafle l'épaule de votre adversaire et disparaît dans l'obscurité, blessant au hasard de sa course une autre créature dissimulée dans le sous-bois. Malgré son bras en sang, le Ghagrim continue à avancer tout en léchant la lame de son épée au fur et à mesure de son approche.

GHAGRIM HABILITÉ: 23 ENDURANCE: 38

Vous pouvez prendre la fuite à l'issue de trois Assauts ; rendez-vous, dans ce cas, au [309](#). Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [9](#).

### 39

Vous décochez votre flèche une fraction de seconde avant que la boule de feu vous atteigne et vous vous trouvez projeté au sol avec une violence inouïe. Vous perdez 8 points d'ENDURANCE. La flèche frappe le Heighast en plein torse, mais il ne semble nullement affecté par la blessure. Avec un rire sardonique, il arrache la pointe d'un coup sec et la jette par terre d'un air méprisant. De toute évidence, cet adversaire est invulnérable aux armes ordinaires : seule la magie pourra en venir à bout ! Si vous voulez aller vous abriter derrière la table du réfectoire, rendez-vous au [289](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition et si vous avez atteint le rang de Maître Tutélaire, rendez-vous au [131](#).

## 40

Vous ne devez votre salut qu'à la vivacité de vos réflexes. Le projectile transperce votre manche, traçant une vilaine estafilade rouge sur votre avant-bras avant d'aller se briser contre le mur du fond (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Le propriétaire du magasin d'archerie pousse un cri de dépit et vous lance l'arc à la figure avant de dégainer son épée.

BOURN LE FABRICANT DARCS HABILETÉ : 19 ENDURANCE : 24

Si vous sortez vainqueur du duel, rendez-vous au [87](#).

## 41

Alors que la charrette s'éloigne, les moines débouchent au coin de l'allée. Ils vous repèrent et donnent immédiatement l'alarme. « A l'assassin ! A l'assassin ! » vocifèrent-ils de tous côtés. Peu après, l'un d'entre eux disparaît dans la cour pour aller chercher du renfort. Les quatre autres dégainent leurs épées et se déploient en cercle autour de vous. Les yeux luisants de haine, ils se préparent à l'attaque.

MOINES DE L'ÉPÉE HABILETÉ : 22 ENDURANCE : 31

Vous pouvez augmenter votre HABILETÉ de 5 points durant ce combat, puisque Païdo lutte à vos côtés. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [106](#).

## 42

« Je suis Tadia la prophétesse, dit la jeune femme d'une voix douce et mélodieuse. Et vous, vous êtes Loup Solitaire, seigneur du royaume du Soleil, le Skam de la légende. » En l'entendant dévoiler votre identité, Païdo porte la main à son épée, mais vous arrêtez son geste, car vous sentez que cette femme souhaite sincèrement vous aider et non vous nuire. « Nous vivons des temps fort troublés, reprend-elle. Les Seigneurs des Ténèbres,

vos ennemis jurés, le sont également pour nous. Ils menacent d'envahir notre pays et je crains que nous ne soyons pas assez forts pour leur résister. Je suis au courant de votre quête, Loup Solitaire, et je ferai tout ce qui est en mon pouvoir pour vous aider. » Sur ces paroles, Tadia lève lentement les bras vers le ciel. Une boule de feu blanc se forme entre ses mains; relevant la tête, la prophétesse la fixe sans ciller malgré l'intensité de la lumière. « Le chemin le plus sûr pour atteindre le Danarg est de passer par la Forêt de Mordril, vous dit-elle d'une voix solennelle. La route de Syada est pleine d'embûches ; vous ne trouverez que mort et destruction de ce côté-là. » Sur ce, l'éclat de la boule de feu vacille, puis s'évanouit. Tadia reporte ses regards sur vous et ajoute : « Que rien ni personne ne vous arrête dans votre mission, Loup Solitaire !

L'avenir de votre pays, comme du mien, dépend du succès de votre entreprise ! »

Avant que vous partiez, la prophétesse vous offre de choisir ce que vous désirez parmi toutes les potions et les armes qu'elle possède. (À cette occasion, n'oubliez pas de faire les modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure*.) Faites votre choix d'après la liste suivante :

- Potion d'Alether : elle vous permettra de gagner 2 points d'HABILETÉ pour la durée d'un seul combat.
- Potion de Laumspur : elle vous fera regagner 4 points d'ENDURANCE (il y en a l'équivalent d'une dose).
- Glaive
- Bâton
- Élixir de Rendalim : la dose contenue dans la fiole vous permettra d'ajouter 6 points à votre total d'ENDURANCE.
- Teinture d'Oxydine : elle vous fera gagner 2 points d'ENDURANCE (il n'y en a qu'une seule dose).

Toutes les potions sont à inscrire dans la case Sac à Dos de votre *Feuille d'Aventure*. Après avoir pris ce que vous désiriez, vous remerciez chaleureusement Tadia, puis vous sortez de la Maison du bac. Rendez-vous au [89](#).

### 43

Vous sautez prestement de la selle, évitant de justesse de tomber dans le vide. Votre cheval et l'ignoble monstre, quant à eux, basculent vers les eaux qui rugissent en dessous de vous et disparaissent en un clin d'œil. En vous retournant vers Païdo, vous le voyez lutter désespérément pour maîtriser son cheval. Celui-ci se cabre et rue tout en roulant des yeux affolés ; dans ses mouvements frénétiques, il dérape soudain sur l'écorce humide du tronc et commence à glisser dans le vide. Sans perdre une seconde, Païdo lâche les étriers et abandonne sa monture juste avant qu'elle tombe à son tour dans les flots écumeux. Rendez-vous au [31](#).

### 44

La jeune femme vous apprend qu'elle a malheureusement perdu toutes ses cartes et son équipement en s'échappant du Danarg. En revanche, elle se rappelle fort bien avoir vu le Temple d'Ohrido du sommet d'une colline appelée la « Butte Ecarlate ». Cet endroit est situé sur un îlot de terre ferme, à quelque quinze kilomètres au-dessus de la piste de Syada. Après l'avoir remerciée pour son aide, vous quittez le magasin et reprenez votre chemin. Rendez-vous au [204](#).

### 45

Vous vous concentrez de toutes vos forces pour repousser l'ignoble reptile, mais celui-ci semble décidément affamé et, bien que vous ayez réussi à masquer votre odeur, l'odeur de chair fraîche qu'il décèle sur Païdo accroît sa voracité. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Invisibilité, ajoutez 3 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat

est compris entre 0 et 6, rendez-vous au [155](#). Si ce résultat est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [167](#).

## 46

Kezoor est mort, mais Païdo vous conseille de ne pas vous approcher du cadavre. « J'ai entendu dire que ces prêtres diaboliques sont capables de ressusciter pour venger leur propre mort. Écartez-vous et laissez-moi faire en sorte que celui-ci ne revienne pas nous hanter ! » Sur ces mots, Païdo lève son épée et tranche d'un coup net la tête de Kezoor. Les paupières s'ouvrent brusquement pour découvrir des yeux brillants de haine, mais le feu qui les animait s'éteint après quelques secondes et un voile terne les recouvre rapidement. « Nous serons tranquilles, à présent », dit Païdo en essuyant sa lame. Puis il recule d'un pas et reprend : « Mais où donc est Trost ? » Vous lui indiquez du regard l'endroit où le brave soldat est tombé. Sa dépouille à moitié carbonisée gît, grotesquement recroquevillée sur le sol et encore couverte par des centaines d'araignées calcinées. « Le voilà ! » dites-vous d'une voix pleine de tristesse. Païdo tire une couverture de son sac à dos et l'étend doucement sur Trost, puis il récite les paroles de la Knurla, une prière Vakeros destinée aux soldats morts au champ d'honneur. Rendez-vous au [80](#).

## 47

Cette épée d'acier bleu fut forgée dans les fourneaux d'Elzian par les Anciens Mages. Ils en firent un instrument destiné à lutter contre toutes les formes du mal, et le Helghast sent immédiatement le danger qu'elle représente pour lui. Il jette précipitamment une autre boule de feu dans votre direction, mais son tir manque de précision. D'un violent coup de pied, vous renversez la table qui se dresse près de vous et vous déviez la trajectoire du projectile. Celui-ci repart en sens inverse et heurte au passage l'épaule de votre adversaire. Le redoutable bâton qu'il tenait à la main tombe au sol et vous en profitez immédiatement pour l'attaquer avant qu'il le ramasse.

## HELGHAST DE GNAAG HABILITÉ : 28 ENDURANCE : 40

Cette créature est sensible au Foudroiement Psychique, mais pas à la Puissance Psychique. De plus, à moins que vous ne maîtrisiez la Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique, vous devrez réduire votre HABILITÉ de 2 points au début de chaque Assaut que vous livrerez à cet ennemi hors du commun. Si vous avez complété le Cercle de l'Esprit, vous pouvez augmenter votre HABILITÉ de 2 points pour toute la durée du combat. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [195](#).

### 48

Vous vous écarterez prestement des Rahgus, vous empoignez Païdo par le bras et l'entraînez tant bien que mal pour battre en retraite. Les créatures vous poursuivent jusqu'au bord du nuage de gaz mais ne vont pas plus loin. Vous vous arrêtez quelques instants plus tard au croisement, aspirant l'air pur à grandes bouffées, puis vous repartez en toute hâte vers l'embranchement ouest. Rendez-vous au [105](#).

### 49

« Boran ! Boran ! » hurle le nain en vous agrippant par la tunique. La porte donnant sur l'arrière-boutique s'ouvre soudain à la volée, et un autre nain -nettement plus jeune et plus musclé que l'aubergiste - apparaît sur le seuil. Il avance vers vous en serrant dans sa main velue une grosse massue hérissée de clous. L'aubergiste s'écarte prestement en voyant son fils lever son arme. Si vous avez atteint le rang de Maître Primat et si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Foudroiement Psychique, rendez-vous au [84](#). Si vous n'avez pas encore le titre de Maître Primat ou que vous ne maîtrisiez pas la Discipline du Foudroiement Psychique, rendez-vous au [257](#).

### 50

Vous parcourez rapidement le pont dans tous les sens afin de ramasser au plus vite les cristaux noirs et de les jeter dans le

vide. Chaque cristal recèle une énergie destructrice qui va s'amplifiant et, au moment où vous vous débarrassez du dernier d'entre eux, vous entendez les autres exploser sourdement au milieu des marécages qui les ont engloutis. Rendez-vous au [267](#).

## 51

Vous tombez comme une pierre à travers la brume et vous vous écrasez la tête la première sur les rochers qui affleurent à la surface du trou d'eau, quelque trente mètres plus bas. Cela marque la triste fin de votre aventure.

## 52

La créature que vous allez combattre à mort est une araignée Taan. En raison de ses morsures terriblement venimeuses, vous devrez doubler tous les points d'ENDURANCE que vous perdrez éventuellement lors de l'affrontement. En revanche, cet adversaire est particulièrement vulnérable à la Puissance Psychique, tout comme au Foudroiement Psychique ; par conséquent, triplez tous les points supplémentaires qui vous sont habituellement accordés si vous décidez de lutter à l'aide de votre seul pouvoir mental.

TAAN HABILITÉ: 18 ENDURANCE: 52

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [129](#).

## 53

A l'origine, le bateau parcourait les Tentarias avec des cargaisons de blé et de toile destinées aux provinces de l'Est. Mais à présent, le vieux bâtiment fait eau de toutes parts et ne sert plus qu'à convoier les fermiers et les colons qui s'acheminent vers le nord. La cabine qui vous est réservée devait probablement être luxueuse à l'époque, mais elle est maintenant sale et délabrée. Une odeur âcre de bois humide flotte dans l'air confiné et de grandes auréoles de moisissure maculent les parois. Sur la couchette encombrée de cordages emmêlés et de vêtements en

loques, vous apercevez une bouteille emplie d'un liquide violet. Si vous voulez déboucher cette bouteille afin d'en sentir le contenu, rendez-vous au [228](#). Si vous préférez ne pas toucher à cette bouteille, rendez-vous au [98](#).

## 54

Les écuries abritent de nombreux chevaux, tous aussi fins et racés que les montures qu'Adamas vous avait données. Païdo fait le guet pendant que vous sellez deux pur-sang noirs. Alors que vous finissez de régler les brides, votre compagnon vous dit soudain: « Attention ! Il y a quatre moines qui arrivent de notre côté ! » Sans perdre une seconde, vous enfourchez tous deux vos montures et sortez de l'écurie au triple galop, sous les regards éberlués des moines qui s'apprêtaient à franchir le seuil. Malheureusement, l'un d'eux réagit promptement ; il dégaine son épée et la jette de toutes ses forces dans votre direction. La lame meurtrière file comme un javelot vers votre dos. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse ou celle de l'Intuition, ajoutez 3 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est compris entre 0 et 2, rendez-vous au [134](#). S'il est supérieur ou égal à 3, rendez-vous au [219](#).

## 55

Des rayons de soleil viennent enfin percer l'opacité grise des nuages, la pluie se calme et finit par cesser. Vous chevauchez à travers la vallée verdoyante jusqu'à ce que la piste s'arrête au seuil d'une bâtisse délabrée, dangereusement perchée au-dessus de la Phoen. Une vieille jetée en bois s'avance vers la rivière ; la plateforme d'embarquement est à moitié submergée par les eaux grossies par l'orage. Devant la bâtisse, vous lisez sur un écriteau :

*Embarcadère de la Maison du Bac Pour Tharro : départ sur la jetée Pour Phoenia : embarquement sur la rive opposée Bétail, chariots et roulottes formellement interdits, sauf permission spéciale. Si vous voulez attendre sur la jetée la barge à*

destination de Tharro, rendez-vous au [299](#). Si vous préférez entrer dans la Maison du Bac, rendez-vous au [130](#).

## 56

Peu de temps après, vous atteignez un tertre où se dresse un arbre à fruits rouges. Au pied s'étend une mare d'eau pure et limpide comme du cristal. Vous vous accordez une halte et en profitez pour arracher les minuscules sangsues qui se sont accrochées à vos mollets. Pendant ce temps, Païdo grimpe en haut de l'arbre pour scruter l'horizon. Il est muni d'un compas astronomique élaboré par les Anciens Mages du Dessi, afin que leurs vaisseaux de l'espace puissent se repérer la nuit. Cet instrument est sensible aux vibrations émises par les cristaux de korlinum ; la tour du Temple d'Orhido étant construite en korlinum pur, les Anciens Mages ont réglé le compas de façon qu'il capte ses radiations. En suivant la direction donnée par les signaux, il vous sera donc normalement aisé de trouver le temple perdu. Pendant que Païdo s'active à installer le dispositif, vous décidez d'inspecter les environs de plus près. Si vous voulez examiner les fruits rouges qui pendent aux branches de l'arbre, rendez-vous au [301](#). Si vous souhaitez plutôt vous approcher de la mare, rendez-vous au [2](#). Si vous préférez vous asseoir et attendre tranquillement que Païdo ait terminé son examen, rendez-vous au [177](#).

## 57

Une douleur fulgurante vous étreint lorsque les trois lances vous transpercent la cage thoracique. Vous vous tournez péniblement vers Païdo, les mains crispées et les yeux agrandis par la souffrance. Votre compagnon se précipite vers vous pour vous retenir, mais il tombe à son tour sous les fers meurtriers de vos ennemis. Vous vous sentez glisser inexorablement vers la mort, emportant dans votre trépas l'amer regret de ne pouvoir achever votre quête.

## 58

De longues guirlandes de lianes couvertes de mousse pendent le long de la paroi rocheuse ; vous commencez à y grimper pour atteindre la cime. Après le sol meuble et boueux du marécage, la surface dure du rocher vous offre une agréable sensation de repos. Vous escaladez la paroi sans encombre et, au moment où vous atteignez le sommet, vous voyez le soleil disparaître dans la mer de brume rougeâtre qui coiffe l'est du Danarg. Malgré la pénombre, vous parvenez à découvrir une piste qui part vers le nord. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration, rendez-vous au [108](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [335](#).

## 59

De pâle qu'il était déjà, le visage du Comte devient franchement cadavérique en entendant votre réponse. L'assistance laisse exploser sa joie en le voyant opiner lentement de la tête pour reconnaître votre victoire. En effet, si les fleurs de givre doublent de volume chaque jour, le lac sera à moitié recouvert la veille du jour où il le sera entièrement. Le Comte vous remet à contrecœur le montant de la mise. Inscrivez les 40 Lunes que vous venez de gagner sur votre *Feuille d'Aventure* en précisant qu'elles sont équivalentes à 10 Pièces d'Or. Ensuite, rendez-vous au [338](#).

## 60

Une métamorphose épouvantable se déroule sous vos yeux : le visage du moine se tire et se tord en tous sens au fur et à mesure que sa peau se tend et se noircit. Des lambeaux de chair parcheminée pendouillent de ses joues creuses et viennent encadrer sa mâchoire béante comme de lugubres festons. Une vague d'effroi déferle sur vous lorsque vous reconnaissez la créature qui se dresse devant vous : c'est un Heighast, redoutable agent des Seigneurs des Ténèbres. Ses yeux démoniaques vous dardent comme deux charbons ardents, puis il pousse un ululement macabre en brandissant le long bâton noir dont il est

armé. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [308](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [248](#).

## 61

Païdo descend de cheval et part inspecter les abords du moulin. « On dirait qu'il n'y a personne », déclare-t-il en scrutant l'intérieur sombre de la bâtisse par une fente. « Et là-haut ? » demandez-vous en désignant une plate-forme qui s'avance en saillie. Votre compagnon grimpe alors l'escalier branlant qui y mène, mais vous le voyez s'arrêter net en arrivant au faite et lever lentement les mains au-dessus de sa tête: il est probablement en danger ! Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Invisibilité, rendez-vous au [95](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [210](#).

## 62

L'arrivée impromptue du python avait fait fuir toutes les créatures rampantes du marais, mais celles-ci reviennent maintenant à la charge pour satisfaire leur curiosité. Une horde de reptiles et de batraciens gluants s'agglutine au bord de la fondrière et se rapproche peu à peu de vous tout en jaugeant vos forces et vos faiblesses. Avec dégoût, vous vous frayez un passage à travers la végétation pourrissante qui vous environne, jusqu'à ce que vous atteigniez le rocher déchiqueté qui abrite l'île, harcelé tout le long du chemin par la nuée sifflante des créatures aquatiques. Rendez-vous au [58](#).

## 63

L'allée débouche bientôt sur une petite place où convergent trois avenues plus larges. Dans l'obscurité, il vous est impossible de déchiffrer leur nom sur les panneaux à moitié effacés par le temps. Si vous voulez prendre l'avenue qui se trouve à votre gauche, rendez-vous au [282](#). Si vous souhaitez prendre celle qui part sur la droite, rendez-vous au [332](#). Si vous préférez vous engager dans la rue du milieu, rendez-vous au [264](#).

## 64

Quelques secondes plus tard, vous entendez un fracas de meubles et de vaisselle cassés. De toute évidence, on se bat à l'intérieur de la cabane ! Païdo a en effet surpris votre prétendu agresseur par-derrière, et tous deux sont engagés dans un violent corps à corps. Soudain, le bruit cesse et Païdo apparaît sur le seuil, le front trempé de sueur, les vêtements en loques, et l'épée maculée de sang. « Où étiez-vous donc passé ? » vous demande-t-il en s'effaçant pour vous laisser entrer. Un homme au visage balafré est étendu, mort, sur le sol. « Venez voir ce que j'ai découvert dans la pièce du fond », reprend votre compagnon en vous montrant le chemin. Des sacs emplis de pépites d'argent sont entassés presque jusqu'au plafond. « Pas étonnant qu'il se soit battu comme un diable pour défendre ce trésor ! vous écriez-vous. Il y a là de quoi payer la rançon d'un roi ! » Vous pouvez prendre une partie du butin avant de quitter la cabane (chaque Sac d'Argent compte pour un Objet de Sac à Dos). Ensuite, si vous voulez continuer à remonter la vallée, rendez-vous au [152](#). Si vous préférez inspecter la mine, rendez-vous au [120](#).

## 65

Vous convenez rapidement d'un plan d'action : Païdo et Trost s'approcheront du nécromancien pendant que vous surveillerez l'escalier. Ainsi, s'il réussit à échapper à vos compagnons, il lui faudra ensuite s'attaquer à vous ! Sans perdre un instant, vous partez vous poster en bas des marches. Dès que vous avez pris position, Païdo et Trost se lèvent à leur tour et commencent à marcher lentement vers l'étranger. Ce dernier est assis, immobile, et semble plongé dans l'étude de son livre noir. En arrivant en face de lui, Trost dégaine son épée et défie l'homme de la voix en lui demandant de décliner son identité ainsi que le but de son voyage. Quelle fatale erreur ! Le mystérieux personnage relève lentement la tête et fixe le soldat sans ciller ; au fond de ses yeux gris brille une terrible lueur rouge. Soudain, Trost pousse un hurlement. Son visage n'est plus qu'un affreux magma en ébullition ! Alors que le malheureux s'effondre sur le



**65** *Le visage de Trost n'est plus qu'un affreux magma en ébullition.*

sol en hurlant de douleur, Païdo passe à l'offensive. Son épée d'acier lance de vifs éclats bleutés. L'attaque est foudroyante, mais les réflexes du nécromancien sont excellents : il réussit à parer le coup du plat de sa propre épée, et les deux lames font jaillir une gerbe d'étincelles en se croisant. Les clients du bar se répandent en cris, mais leur enthousiasme tourne à la peur lorsque le nécromancien fait appel à un autre genre de défense. Rendez-vous au [206](#).

## 66

Païdo ouvre la main pour montrer que la petite pièce d'or est du côté face. « Pas de chance ! s'exclame-t-il avec un large sourire. A vous de prendre le premier quart, mon cher ! » Puis il s'installe aussi confortablement que possible sur le sol spongieux du monticule et s'endort en quelques instants. Vous vous asseyez près de lui, les yeux écarquillés pour vaincre la torpeur et mieux scruter les ténèbres qui vous environnent. La première partie de la nuit se déroule sans incident. Vos paupières deviennent de plus en plus lourdes et vous vous apprêtez à réveiller Païdo pour prendre du repos, lorsque vous voyez soudain se mouvoir une ombre entre les arbres, juste sur votre droite. Deux petits points luisants et jaunes clignotent dans l'obscurité. Vous tirez votre arme, prêt à parer à toute éventualité, mais les yeux de la mystérieuse créature disparaissent comme par enchantement. Païdo prend alors son tour de guet, mais vous éprouvez toujours, quant à vous, le désagréable sentiment d'être épié. Cette angoisse permanente trouble votre sommeil qui, loin de vous être bénéfique, vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Quatre heures plus tard, Païdo et vous repartez dans l'aube grise du petit matin. Rendez-vous au [138](#).

## 67

Vous vous réfugiez précipitamment derrière la chaire, puis vous concentrez tout le pouvoir que vous confère votre Discipline sur le coin opposé de la nef. Deux chiens de garde font soudain irruption par le porche et s'arrêtent net au centre de l'aile,

comme pour attendre leurs maîtres. En effet, quelques secondes plus tard, un groupe de moines apparaît. Ils sont tous armés d'une longue épée et se dirigent à grands pas vers les bancs, où ils semblent sûrs de vous trouver caché avec votre compagnon. Après avoir inspecté en vain toutes les rangées, ils ressortent rapidement et descendent l'escalier, accompagnés des hurlements de leurs molosses. Rendez-vous au [328](#).

## 68

En voyant le sceau du Seigneur Adamas, la sentinelle vous rend votre Laissez-Passer, vous salue respectueusement, puis ordonne qu'on ouvre immédiatement la porte. Vous passez sous le grand porche du corps de garde, puis vous pénétrez sur une vaste place d'où partent deux avenues : la rue du Cuivre et l'allée du Pied de Cochon. Si vous voulez vous diriger vers l'est, en prenant la rue du Cuivre, rendez-vous au [35](#). Si vous préférez partir vers le nord, par l'allée du Pied de Cochon, rendez-vous au [282](#).

## 69

Soudain, Païdo, qui vous suivait de très près, vous heurte brutalement et vous fait basculer dans le vide béant. Dans votre chute, vous entendez résonner le cri de désespoir de votre compagnon qui vous a par mégarde précipité vers la mort. Ici se termine votre aventure.

## 70

Païdo ouvre la porte d'un coup de pied et s'élanche dans la tempête. Vous lui emboîtez le pas mais vous êtes soudain confrontés à un robuste fermier, lequel vous barre le passage, une fourche serrée dans son énorme poing. C'est alors que Païdo pousse un cri tel que vous n'en avez jamais entendu ! L'effet est instantané - et fort efficace : l'intensité du son frappe l'homme de plein fouet et vous le voyez s'affaler mollement sur le sol, complètement assommé. « Voilà la puissance des cris Vakeros ! vous explique Païdo en réponse à votre ébahissement muet. Un jour, je vous enseignerai cette technique, Seigneur Kaï. » Une

poignée de paysans armés de râtaux et de houes vous attendent à l'entrée de l'écurie mais, en voyant ce qu'il est advenu de leur maître, ils abandonnent leurs armes de fortune et déguerpissent sans demander leur reste. Vous vous hâtez de seller vos chevaux, puis vous vous éloignez de la taverne au triple galop. Rendez-vous au [318](#).

## 71

Votre corps a protégé Païdo de l'explosion, lui évitant ainsi d'être sérieusement touché. Votre compagnon s'occupe de panser les cloques et les brûlures qui vous couvrent le visage et les mains à l'aide de bandes de tissu déchirées à la hâte de sa chemise. Mais vos blessures sont graves : vous perdez 5 points d'HABILETÉ pour toute la durée de cette aventure, et les séquelles que vous en garderez éternellement diminueront votre total d'HABILETÉ de 3 points pour les aventures à venir. A présent, si vous voulez continuer à longer la chaussée, rendez-vous au [216](#). Si vous préférez rebrousser chemin et prendre la piste ouest, rendez-vous au [105](#).

## 72

Le portail donne sur une allée menant à une petite place. Vous longez cette allée et, une fois arrivé au coin, vous jetez un rapide coup d'œil pour vous assurer que la voie est libre. Hélas ! tel n'est pas le cas : un groupe de moines armés arrive droit dans votre direction ! En observant rapidement les alentours, vous apercevez un petit chariot à l'autre bout. La bâche qui le couvre est usée jusqu'à la corde et rapiécée en de nombreux endroits, et les mules auxquelles il est attelé sont de vieilles rosses miteuses. Le cocher assis à l'avant est enveloppé dans une grande cape noire dont le capuchon lui dissimule entièrement le visage. Alors que les moines se rapprochent, l'homme vous fait un signe pour vous inviter à vous cacher au fond de son véhicule. C'est l'occasion ou jamais: les moines sont presque en vue ! Si vous voulez vous réfugier dans la charrette bâchée, rendez-vous au [32](#). Si vous préférez attendre les moines de pied ferme et vous

préparer au combat, rendez-vous au [41](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, ou si vous avez atteint le rang de Maître Tutélaire, rendez-vous au [270](#).

### 73

Le hameau de la Ruche est une minuscule bourgade comprenant une tour de guet, une grange et quelques fermes regroupées en cercle au bord de la rivière. Une bande de gamins surexcités envahit la jetée battue par la pluie et accueille à grands cris le retour de leurs parents. Sans doute chacun d'eux espère-t-il recevoir un cadeau provenant du grand marché de Phoenia : un petit arc, une canne à pêche, des hameçons ou quelque autre brimborion. Huit personnes - y compris le Comte - débarquent à la Ruche, mais seul un nouveau passager monte à bord. C'est un individu grand et maigre, dont les yeux d'acier luisent froidement sous un chapeau à larges bords. Une longue épée pend à son côté, et il n'a pour tout bagage qu'un livre relié en cuir noir qu'il tient fermement à la main. Après avoir payé son parcours, l'homme se dirige aussitôt vers le bar, mais prend toutefois le temps de s'arrêter en haut de l'escalier qui y mène pour vous fixer droit dans les yeux. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Ecran Psychique, et si vous avez atteint le rang de Maître Tutélaire, rendez-vous au [23](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas encore le titre de Maître Tutélaire, rendez-vous au [325](#).

### 74

Vous êtes absolument incapable de dégainer une arme. Votre seule et unique chance est d'attaquer cette créature à l'aide de votre pouvoir mental.

**KORKUNA HABILETÉ: 20 ENDURANCE: 36**

Durant tout ce combat psychique, réduisez votre total d'HABILETÉ à 15, puis menez-le de la façon habituelle. Rappelez-vous que vous ne devez utiliser ni arme, ni Objet

Spécial, ni Objet de Sac à Dos lors de l'affrontement. Si vous survivez à cette terrible épreuve, rendez-vous au [254](#).

## 75

Le ricanement horripilant du Helghast résonne funestement à vos oreilles quand vous vous élancez pour le combattre. Contre toute attente, il n'offre aucune résistance à votre attaque. Vous lui portez une botte qui le transperce de l'épaule à l'estomac, mais cela ne l'empêche pas de continuer à rire. Pas une goutte de sang ne s'est échappée de la plaie ! Cet être est invulnérable aux armes ordinaires ; seule la magie pourrait lui nuire, mais il est hélas trop tard pour y recourir ! Le dernier bruit qu'il vous est donné d'entendre en ce bas monde est le rugissement des flammes qui explosent dans votre poitrine.

## 76

Les moines communiquent par télépathie. Bien que vous ne compreniez pas le langage qu'ils utilisent dans cette conversation mentale, vous sentez pertinemment que votre présence les gêne. Si vous souhaitez néanmoins vous arrêter afin de présenter vos respects aux défunts, rendez-vous au [275](#). Si vous préférez passer votre chemin sans faire halte dans cette abbaye, rendez-vous au [55](#).

## 77

Votre flèche entre droit dans la gueule de la créature et se plante au plus profond de sa gorge. L'ignoble monstre se met à gargouiller tout en tirant désespérément sur la tige empennée afin d'arracher la cruelle pointe de sa chair; mais, dans ses efforts frénétiques, il perd l'équilibre et commence à glisser vers le vide. Dans un ultime réflexe de survie, il bat l'air de ses pattes pour tenter de se raccrocher au tronc mais, ce faisant, il se prend les griffes dans la bride de votre monture et vous entraîne, vous et votre cheval, dans sa mortelle chute ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est

égal à 0 ou à 1, rendez-vous au [51](#). S'il est égal ou supérieur à 2, rendez-vous au [43](#).

## 78

Païdo et vous mettez pied à terre, puis grimpez les quelques marches qui mènent à la porte du temple. Un vieil homme en soutane marron vient vous ouvrir et vous prie d'entrer, tandis qu'un novice arrive pour s'occuper de vos chevaux. En franchissant le seuil, vous avez l'impression de pénétrer dans un autre monde. L'air est chargé de lourdes senteurs d'encens et une rangée de cierges rouges à moitié consumés répand une lumière vacillante, parcimonieuse, qui confère aux lieux une atmosphère mystérieuse et confinée. Vous suivez le vieil homme le long d'un couloir voûté, puis vous empruntez plusieurs escaliers avant de déboucher dans un grand réfectoire brillamment illuminé par des torches. Une délicieuse odeur de cuisine vous parvient par un passe-plat percé dans le mur du fond, accompagnée d'un cliquetis de vaisselle et d'ustensiles maniés par les hommes qui s'affairent à l'office. « Asseyez-vous et daignez partager notre modeste repas, vous dit votre guide en désignant une grande table en chêne massif dressée pour le dîner. Puisse cette humble nourriture chasser la fatigue de votre voyage et vous procurer de nouvelles forces pour la route de demain. >» Sur ce, un autre moine entre dans le réfectoire en apportant deux écuelles fumantes et odorantes qu'il dépose devant vous après les avoir bénies par les mots «gajkog zutag». Votre longue chevauchée vous a affamé et vous devez prendre un Repas immédiatement, sans quoi vous perdrez 3 points d'ENDURANCE. Si vous voulez manger l'appétissant ragoût cuisiné par les moines, rendez-vous au [336](#). Si vous préférez prendre un Repas de votre Sac à Dos, rendez-vous au [217](#). Si vous jugez plus sage de ne rien manger du tout, déduisez 3 points de votre total d'ENDURANCE, puis rendez-vous au [174](#).



Soudain, d'autres Vordaks s'abattent sur le pont. Païdo est immédiatement assailli par les odieuses créatures vêtues de rouge, mais il se défend comme un tigre, tranchant têtes et corps à grands coups d'épée. Vous accourez pour lui prêter main forte, lorsqu'un autre danger surgit : un Kraan survole lentement le vaisseau et lâche une poignée de cristaux noirs sur le pont. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [319](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Foudroiement Psychique et que vous ayez atteint le rang de Maître Primat, rendez-vous au [25](#). Si vous ne maîtrisez aucune de ces Disciplines, rendez-vous au [243](#).

« Par tous les dieux ! Qu'est-ce qui s'est passé ici ? » tonne le capitaine en dévalant l'escalier du bar. Une foule de passagers accourent dans son sillage, tout à la fois apeurés et impatients de voir ce qui a bien pu dévaster la cale de cette façon. « Vous allez payer les dégâts ! reprend le capitaine en furie. Y'en a pour des centaines de Lunes. Payez-moi tout de suite ou j'vous fais la peau ! » Sans se laisser impressionner par cette tirade, Païdo s'empare d'une nappe et en enveloppe la tête de Kezoor. Puis il tend le macabre paquet au capitaine, ainsi que l'avis de mort qui gisait encore près du corps de Trost. « Cela remboursera largement vos frais, capitaine. Et faites en sorte que l'excédent de la récompense revienne à la famille de ce brave soldat, ou c'est moi qui vous ferai la peau ! » Après avoir lu l'avis concernant Kezoor, le visage grave et buriné du vieux marin s'éclaire d'un sourire calculateur. « Alors comme ça, reprend-il, ce maudit Kezoor a trouvé la mort sur son propre bateau... P'têt bien que j'vais laisser le bar tel qu'il est ; y'a sûrement plein d'gens qui paieront pour voir l'endroit où cette canaille est tombée ! » Le capitaine ordonne ensuite à ses hommes de s'occuper des cadavres et, tandis que l'on emporte la dépouille de Kezoor, vous apercevez son livre noir sur le sol. Si vous voulez examiner ce livre, rendez-vous au [312](#). Si vous préférez ne pas y toucher, rendez-vous au

**255.** Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition et que vous ayez atteint le rang de Maître Tutélaire, rendez-vous au **179.**

## 81

Vous lancez la Graine de Feu, laquelle heurte le roc aux pieds de vos adversaires. Dans la seconde qui suit, les odieuses créatures ainsi que la chaussée elle-même explosent en un gigantesque brasier nourri par les émanations de gaz. Malheureusement, la déflagration vous brûle gravement au visage et aux mains ; vous perdez 12 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à cette catastrophe, rendez-vous au **71.**

## 82

Vous suivez l'allée du Globe en passant successivement par les quartiers des chaudronniers, des cordonniers et des charpentiers, puis vous débouchez sur une petite place. Un poteau fléché indique une avenue qui s'enfonce dans l'ombre. Droit devant vous, l'allée continue, flanquée d'un côté par une enfilade de petites échoppes et, de l'autre, par le mur d'enceinte de la ville. Si vous voulez continuer en longeant cette rue marchande, rendez-vous au **332.** Si vous préférez vous engager dans la nouvelle avenue, rendez-vous au **204.**

## 83

Le coup enfonce encore plus profondément les aiguillons dans votre paume, mais le liquide anesthésique qu'elles sécrètent vous épargne fort heureusement la douleur. La créature accrochée à votre main se trouve réduite en bouillie et dégouline en fibres poisseuses. Vous vous empressez d'ôter les épines de votre chair, mais certaines sont tellement enfoncées qu'elles ressortent sur le dos de votre main. Après cette douloureuse opération, l'engourdissement s'estompe peu à peu, mais il est hélas remplacé par une souffrance intolérable, comme si vous teniez un charbon ardent entre vos doigts ! Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous voulez tremper votre main en feu dans

l'eau claire de la mare, rendez-vous au [315](#). Si vous préférez vous abstenir, rendez-vous au [177](#).

## 84

Vous concentrez toute votre énergie mentale sur l'arme de votre ennemi, puis vous lancez une fulgurante décharge psychique qui fend la massue cloutée du nain juste au moment où il s'apprêtait à l'abattre sur vous. Fortement impressionné par la démonstration de vos pouvoirs, le petit homme s'effondre sur le sol sous une pluie d'éclats de bois. « C'est de la sorcellerie ! » s'écrie la foule effarouchée en battant précipitamment en retraite vers la sortie. A travers un chaos de chaises et de tables renversées dans la débâcle, le nain opte également pour un repli stratégique, se faulant à quatre pattes comme un ourson affolé. L'aubergiste, quant à lui, demeure invisible. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [341](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [122](#).

## 85

Vous regardez par la petite fenêtre derrière laquelle vous avez entr'aperçu le mystérieux visage, mais tout semble désert à l'intérieur de la cabane. Dans la pénombre, vous distinguez une première pièce suivie d'une seconde, plus petite, à l'arrière. « Il y a quelqu'un ? » demandez-vous d'une voix amicale. Pas de réponse. Sans dire un mot, vous faites signe à Païdo de contourner la cabane pendant que vous vous postez à l'entrée. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [94](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [298](#).

## 86

De derrière vous parviennent les cris outragés des moines qui viennent de découvrir les restes du Helghast. « Arrêtez-les, arrêtez ces assassins ! » vocifèrent-ils en se ruant sur vos traces. Soudain, une douleur aiguë vous traverse la jambe : l'un de ces maudits moines vient de vous planter son épée dans le mollet !

Utilisez la *Table de Hasard*. Le chiffre tiré correspond au nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez à cause de cette blessure. Si vous êtes encore en vie, vous parvenez, tant bien que mal, à vous faufiler dans les cuisines. Rendez-vous au [191](#).

## 87

Païdo apparaît sur le seuil au moment même où le fabricant d'arcs s'écroule, raide mort, à vos pieds, « Ce scélérat a tenté de me tuer ! » lui expliquez-vous tout en cherchant votre arc en argent du regard. « Quelle imprudence de sa part ! rétorque Païdo d'un ton ironique. Le malheureux ne recommencera pas une seconde fois. » Vous retrouvez enfin votre arc, mais il a été endommagé dans la bataille et il est irréparable (rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*). « Bourn, Bourn ! » s'écrie quelqu'un à la recherche du fabricant. Païdo suggère de quitter les lieux sans tarder par la porte de derrière. Si vous voulez lui emboîter le pas, rendez-vous au [273](#). Si vous préférez fouiller le corps de votre victime avant de partir, rendez-vous au [124](#).

## 88

Le sang vous martèle les tempes tandis que vous galopez à bride abattue vers les guerriers. Vous entrez au cœur de la bataille dans un fracas assourdissant. Les épées crissent et tintent en se croisant et, au milieu des cris et des injures que lancent vos ennemis déchaînés, vous luttez corps et âme pour sauver votre vie. Les corps s'écroulent autour de vous comme des pantins. Soudain, un soldat se rue sur vous en faisant tournoyer un redoutable fléau d'armes. Vous pivotez sur votre selle et portez à votre agresseur une botte en plein cœur. De son côté, Païdo se défend aussi vaillamment contre l'ennemi. En voyant ses troupes décimées, le chef ordonne de battre en retraite. L'armée recule d'une dizaine de mètres et se regroupe en rangs serrés. Profitant de cette courte trêve, Païdo vient se poster à vos côtés. Mais le



**88** *Le seigneur de la guerre au casque de bronze  
lance son affreux cri de bataille :  
« Shaag Drakkarim ! »*

seigneur de la guerre au casque de bronze ne tarde pas à pousser de nouveau son cri de bataille : « Shaag Drakkarim ! »

CAVALIERS DRAKKARS HABILITÉ: 24 ENDURANCE: 30

Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, ajoutez 2 points à votre HABILITÉ pour toute la durée du combat. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [144](#).

## 89

Alors que vous descendez les marches de la Maison du Bac, Païdo aperçoit quelque chose dans le lointain. « Voilà la barge ! » vous annonce-t-il en se protégeant les yeux du soleil qui se décide enfin à percer. En effet, vous voyez approcher un troupeau de Ghorkas hirsutes et crottés qui traînent lentement l'embarcation en amont, apparemment indifférents à la puissance accrue du contre-courant. La barge arrive enfin à la hauteur de la jetée et fait halte pour débarquer une foule disparate de fermiers et de voyageurs. « Z'allez tous les deux à Tharro ? vous demande le capitaine. Ça fera 40 Lunes par personne, y compris les chevaux. » Si vous voulez monter à bord, payez le prix du parcours (40 Lunes = 10 Pièces d'Or), puis rendez-vous au [266](#). Si vous ne souhaitez pas embarquer, ou si vos moyens ne vous le permettent point, rendez-vous au [348](#).

## 90

Votre flèche s'enfonce jusqu'à la hampe dans la cage thoracique de la créature, mais celle-ci ne semble pas affectée par le coup. Arrachant la pointe d'un geste sec, elle avance à pas pesants vers vous. Si vous voulez engager un corps à corps avec elle, rendez-vous au [205](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [309](#).

## 91

Le crépuscule approche. Tandis que le ciel s'obscurcit, un oiseau noir vient se poser sur les plus hautes branches d'un arbre et pousse un croassement sinistre dont l'écho s'évanouit dans le silence de la forêt. Puis il penche la tête et vous fixe quelques instants avant de reprendre son vol. Peu après, vous arrivez dans une clairière. La lueur blafarde de la lune éclaire un monticule de terre qui se dresse au milieu de la brume. Après tous les événements de la journée, Païdo est aussi fatigué que vous, et vous décidez donc d'un commun accord de faire halte pour vous reposer. Comme il faudra prendre la garde tout au long de la nuit, Païdo sort une Pièce d'Or de sa poche et la lance en l'air pour savoir lequel de vous deux assurera le premier quart. « Pile ou face ? » vous demande-t-il en gardant la pièce cachée sous sa main. Si vous voulez répondre « face », rendez-vous au [274](#). Si vous préférez dire « pile », rendez-vous au [66](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [11](#).

## 92

Vous sentez que le garde vous regarde d'un mauvais oeil. La récente attaque de Luukos a rendu la garnison de Tharro plus méfiante qu'à l'ordinaire et, plutôt que de prendre le risque d'introduire deux espions dans la forteresse, l'homme vous repousse brutalement en marmonnant: « Retournez donc à Phoenia, si c'est de là que vous venez ! On n'a pas besoin d'étrangers, ici. » La nuit va bientôt tomber. Vos chevaux et vous-mêmes avez grand besoin de manger et de dormir, mais il y a peu de chances que vous trouviez de quoi satisfaire l'un et l'autre dans les mornes plaines qui entourent Tharro. Si vous voulez contourner le mur d'enceinte de la ville afin d'essayer d'y entrer par un autre côté, rendez-vous au [107](#). Si vous préférez camper dans la plaine en attendant que le jour se lève, rendez-vous au [226](#).

## 93

Vous avez une funeste prémonition à la pensée d'affronter cet inquiétant personnage. Le cœur battant, la peau hérissée par la chair de poule, vous vous levez lentement pour livrer combat. Si vous possédez un arc et que vous vouliez l'utiliser, rendez-vous au [161](#). Si vous n'avez pas d'arc, ou si vous ne souhaitez pas vous en servir, rendez-vous au [171](#).

## 94

Vous sentez que quelqu'un est caché derrière la porte. Il - ou elle - est armé et passera à l'attaque dès que vous franchirez le seuil de la cabane. Si vous voulez dégainer une arme avant d'entrer, rendez-vous au [233](#).

Si vous préférez ne pas pénétrer dans la cabane, rendez-vous au [64](#).

## 95

Vous glissez silencieusement de votre selle, gagnez furtivement l'ombre projetée par l'escalier et escaladez le mur avec l'agilité d'un chat. Alors que vous vous hissez sur la plate-forme, vous apercevez la silhouette d'un homme armé d'une lance qu'il tient pointée sur la poitrine de Païdo. Si vous possédez un arc et que vous vouliez l'utiliser, rendez-vous au [196](#). Si vous préférez interpeller l'homme et lui ordonner d'abaisser sa lance, rendez-vous au [137](#). Si vous jugez plus prudent de rester dissimulé dans l'ombre, rendez-vous au [240](#).

## 96

Vous grimpez l'escalier de la chaire en portant Païdo dans vos bras, puis vous l'allongez précautionneusement derrière la balustrade. Par un hasard extraordinaire, la manche de sa tunique se prend dans un levier installé sous la boiserie ; quand le corps de votre compagnon s'affaisse sur le sol, le levier s'abaisse et déclenche un mécanisme automatique : le plancher

de la chaire se met à trembler, puis il descend vers un passage secret aménagé sous la nef. Lorsque le mouvement s'arrête, vous faites lentement glisser Païdo de côté et vous le maintenez debout contre la paroi. La plate-forme mobile se remet immédiatement en action et reprend d'elle-même sa place en haut de la chaire. A présent, seule la respiration sifflante et saccadée de votre compagnon vient troubler le silence pesant qui règne dans le souterrain. En soulevant l'une de ses paupières, vous constatez que sa pupille est complètement dilatée. Grâce à vos connaissances de base Kaï, vous en concluez qu'il a sombré dans le coma. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale, rendez-vous au [19](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [317](#).

## 97

Vous glissez lentement la lame de votre poignard sous la créature, puis vous tirez d'un coup sec et précis, fendant son corps en deux. Aussitôt, les tentacules relâchent leur étreinte et les deux moitiés sectionnées tombent mollement de votre main engourdie. Vous vous empressez de retirer les aiguillons de votre paume, et vos doigts retrouvent peu à peu leur sensibilité. (Cette douloureuse opération vous coûte 1 point d'ENDURANCE.) Si vous voulez plonger votre main endolorie dans l'eau limpide de la mare, rendez-vous au [315](#). Si vous préférez vous abstenir, rendez-vous au [177](#).

## 98

La puanteur qui règne dans la cabine est tellement insupportable que vous êtes contraint de remonter sur le pont pour vous remplir les poumons d'air pur. Ce faisant, vous apercevez le capitaine en train d'arpenter la berge afin de surveiller son troupeau de Ghorkas. Les énormes bêtes à longs poils remontent stoïquement la barge à contre-courant, ne trébuchant que rarement sur le chemin de halage boueux et plein d'ornières. Au-delà de la rive, vous apercevez un foisonnement bariolé de fleurs sauvages - pulsatilles écarlates, orchis jaunes et digitales violettes

de taille gigantesque. Leurs fragrances ne tardent pas à neutraliser l'odeur pestilentielle de la cabine qui semblait s'être accrochée à vous. Peu à peu, les champs colorés font place à de grandes steppes onduleuses. Quelques instants plus tard, le ciel s'obscurcit, une zébrure étincelante déchire l'horizon et un coup de tonnerre retentit à travers toute la plaine. « On va avoir un bel orage ! crie le capitaine alors que les premières gouttes de pluie se mettent à tomber. Vous feriez mieux d'aller vous abriter en bas, tous les deux », ajoute-t-il à votre adresse. Vous vous sentez pris de nausée à la pensée de retourner dans votre cabine, et Païdo semble lui aussi réticent à cette idée. Il vous propose de descendre au bar et vous invite à prendre un verre de bière. L'offre est trop tentante pour être refusée ! Rendez-vous au [151](#).

## 99

En réponse à votre requête, le moine émet un petit rire grinçant. « Que nous voulez-vous ? » hurle Païdo d'un ton menaçant. Mais le moine, sans daigner lui répondre, se contente de le fixer dans la plus parfaite immobilité. Païdo réitère sa question mais, cette fois, sa voix est moins ferme et son épée tremble au bout de son bras. Dans un grognement sourd, il s'effondre soudain sur le sol, renversant dans sa chute les assiettes et les couverts qui se trouvaient sur la table. Rendez-vous au [238](#).

## 100

Vous suivez Païdo le long d'un couloir entièrement tapissé de plaques d'argent rutilantes, puis vous débouchez sur une pièce creusée dans un bloc de cristal pur. Les chandeliers de diamant accrochés au plafond reflètent sur le sol une éblouissante mosaïque. « Approchez-vous de l'estrade, Loup Solitaire », vous demande Païdo en désignant un socle circulaire en quartz. Mais avant même qu'il ait achevé sa phrase, vous avez déjà commencé à avancer vers l'estrade, irrésistiblement attiré par la force étrange qui s'en dégage. Après avoir monté les quelques marches qui y mènent, vous sentez se déverser sur vous un flot de lumière dorée qui vous baigne de rayons chauds et purificateurs. Sans



**100** *La pierre de la Sagesse d'Ohrido vous apparaît  
enfin !*

dire un mot, vous levez les mains, paumes ouvertes vers le ciel, comme pour présenter une invisible offrande. Une incroyable sensation de bien-être vous parcourt alors le corps tout entier. Quelques secondes plus tard, vous voyez une boule de lumière étincelante se former au creux de vos mains ; elle se condense peu à peu pour se transformer en un cristal qui irradie un feu d'or : vous tenez la Pierre de la Sagesse d'Ohrido ! Rétablissez votre ENDURANCE à son niveau initial, puis rendez-vous au [239](#).

### 101

Vos agresseurs se déploient en cercle autour de Païdo et vous, puis ils sortent des massues d'acier noir de sous leurs soutanes et se lancent à l'attaque en brandissant leurs poings osseux.

VORDAKS HABILITÉ: 23 ENDURANCE: 30

A moins que vous ne maîtrisiez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, déduisez 3 points de votre total d'HABILITÉ pour toute la durée du combat. Ces créatures sont des morts vivants et sont invulnérables à la Puissance Psychique, mais non au Foudroiement Psychique. Si vous remportez la bataille, rendez-vous au [202](#).

### 102

Le jour se lève et, du piton rocheux où vous vous trouvez, vous découvrez alors le marécage dans toute son horreur. De son côté, Païdo s'active à régler son compas astronomique pour observer l'horizon mais, avant même que l'instrument émette des signaux, vos yeux de lynx ont déjà repéré l'éclat de la tour du temple d'Ohrido. Le majestueux édifice se dresse à l'ouest, au-delà d'un océan de végétation sombre et repoussante, emprisonné mais intact au milieu du marais. Le ululement sinistre des Ghagrims résonne encore à vos oreilles tandis que vous commencez à descendre, à l'aide de cordes et de lianes, vers les étendues vaseuses qui entourent l'île. Une fois arrivés au pied de la paroi rocheuse, vous reprenez votre marche à travers les bancs de boue

fétide. Maintenant que la tour se trouve cachée par le brouillard épais qui enveloppe le marais, seuls les signaux du compas astronomique guident vos pas vers le but final. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre obtenu est compris entre 0 et 5, rendez-vous au [278](#). Si ce chiffre est compris entre 6 et 9, rendez-vous au [150](#).

### 103

Vous constatez avec soulagement que Païdo revient enfin à lui : son pouls s'accélère et quelques gouttes de sueur perlent à son front. Il reprend lentement conscience, émergeant d'un long sommeil qui eût pu durer éternellement. Il ne se souvient absolument de rien, et lorsque vous lui racontez ce qui s'est passé, il secoue la tête d'un air abasourdi. « Un Helghast, ici même ? Comment cela se peut-il ? » vous demande-t-il, incrédule. « Les serviteurs du Seigneur des Ténèbres Gnaag ont réussi à s'infiltrer dans ce monastère, lui expliquez-vous. Ils sont restés cachés derrière ces murs jusqu'à maintenant, mais je crains qu'ils ne passent bientôt à l'offensive. Ils connaissent déjà notre identité, et je parierais même qu'ils savent pourquoi nous sommes ici ! » « Voilà de bien mauvaises nouvelles, Loup Solitaire, reprend Païdo. Il n'y a pas un instant à perdre ! Si par malheur la Talestria tombait aux mains de Gnaag avant que nous n'atteignions le Danarg, notre mission serait irrémédiablement vouée à l'échec ! » Vous approuvez de la tête et, tout en parcourant du regard le souterrain hostile où vous vous trouvez, vous ne pouvez vous empêcher de penser, au fond de vous-même, que vous avez peut-être déjà perdu la partie... Heureusement, vous arrivez à vous défaire de ce sombre pressentiment et, après avoir énergiquement secoué la tête, vous aidez Païdo à se remettre debout. Pendant quelques dizaines de mètres, le tunnel s'enfonce en serpentant dans l'obscurité, puis se termine par une porte. Vous actionnez le bouton de la serrure et aussitôt la porte coulisse, découvrant l'entrée d'une étrange salle hexagonale. Les murs sont ornés de tapisseries représentant un ensemble de créatures grotesques et le sol est couvert de somptueux tapis de soie. Plusieurs socles en marbre se dressent

ça et là dans la pièce ; un grand bol empli à ras bord d'un liquide argenté est posé sur chacun d'eux. Poussé par la curiosité, vous franchissez le seuil de la porte secrète, puis vous avancez à pas prudents. Rendez-vous au [201](#).

## 104

Quelques gouttes d'eau froide sur le visage vous réveillent en sursaut. Après vous être essuyé le front du revers de la main, vous secouez la tête pour sortir de votre torpeur, mais une douleur lancinante vous martèle le crâne (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Vous vous sentez soulevé par des bras puissants, puis entraîné vers un coin calme du bar, où Païdo vous attend, un sourire narquois sur les lèvres. « On dirait que cette Bière de Bor vous a quelque peu assommé, mon ami ! » vous dit-il en refrénant à grand-peine son amusement. « Cette boisson a un goût de nectar, mais fait les ruades d'une mule en furie ! » ajoute un homme tout habillé de rouge, celui-là même qui vous a relevé. Alors que la douleur s'estompe et que votre vision s'éclaircit enfin, vous distinguez qu'il s'agit d'un soldat. Il porte en effet l'uniforme écarlate de la garnison de Tharro, orné de l'emblème qui la caractérise : une main ouverte à côté d'une tour fortifiée. Vous vous excusez poliment du dérangement que vous lui avez causé, et l'invitez à boire un verre en votre compagnie pour le dédommager de sa peine. L'homme accepte volontiers mais à une seule condition : que vous ne touchiez plus à la Bière de Bor ! Rendez-vous au [126](#).

## 105

La piste volcanique finit par redescendre en pente douce vers le marais, et vous vous voyez de nouveau contraints de patauger dans une vase noirâtre et nauséabonde. Soudain, un cri perçant retentit au nord et, pendant quelques secondes, vous n'entendez plus le moindre bruit; tous les clapotements, glissements furtifs et criaillements brefs qui résonnaient alentour se sont tus. Mais cette longue marche a réveillé votre appétit : vous devez prendre

un Repas immédiatement, sans quoi vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [56](#).

## 106

Vous courez jusqu'au bout de l'allée, tournez à l'angle et traversez la place à toute allure. Mais soudain, vous voyez arriver deux moines dans votre direction. Ils sont à cheval et vous les reconnaissez immédiatement, ainsi que leurs montures : ce sont les deux individus que vous avez rencontrés précédemment, ceux-là mêmes qui vous ont volé vos chevaux ! En vous apercevant, ils poussent un cri et dégainent leur épée, puis ils foncent sur vous au triple galop.

MOINES HABILITÉ: 22 ENDURENCE: 29

Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, vous pouvez augmenter de 2 points votre total d'HABILITÉ pour toute la durée du combat. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [247](#).

## 107

Vous rebroussez chemin jusqu'au pont de pierre, puis vous suivez le canal vers l'est, en direction de la Phoen. Une voie navigable a été construite pour permettre aux barges d'atteindre l'enceinte de la ville de Tharro. Là, une foule de passagers ayant juste débarqué entre en file indienne dans la cité par un porche étroit. Païdo vous désigne un groupe de maquignons occupés à faire avancer leurs chevaux ; si vous arriviez à vous fondre parmi eux, peut-être pourriez-vous enfin entrer sans encombre dans Tharro ? Si vous voulez vous joindre discrètement au groupe des maquignons, rendez-vous au [297](#). Si vous jugez cette manœuvre trop risquée, vous devez vous résigner à passer la nuit à la belle étoile. Rendez-vous, dans ce cas, au [226](#).

## 108

Malgré la pénombre ambiante, vous remarquez que la piste doit être souvent empruntée : la végétation spongieuse est complètement écrasée et de nombreuses empreintes sont restées gravées dans le sol gras. A en juger par leur forme et leur taille, ces traces appartiennent à des créatures de stature moyenne, allant pieds nus sur des doigts palmés. Un autre sentier court parallèlement à la piste, mais il est habilement dissimulé derrière les hautes herbes et, apparemment, tout a été fait pour qu'il demeure inaperçu. Si vous voulez prendre la piste principale, rendez-vous au [335](#). Si vous préférez suivre le chemin secret, rendez-vous au [330](#).

## 109

Au petit matin, le ciel se pare d'un voile de brume grise. Tout autour de vous, les immenses plaines herbeuses ondulent doucement, tel un océan d'émeraude, sous le souffle d'une brise fraîche venant de l'ouest. La Grand-Route du Nord tire une ligne droite dans la monotonie du paysage, entrecoupée de temps à autre par des sentiers conduisant aux fermes et aux habitations des environs. Moutons et vaches paissent tranquillement au bord de la route, l'air est chargé des senteurs variées de fleurs sauvages et d'herbe humide. « Nous devrions atteindre Tharro en fin de journée », estimez-vous après avoir consulté votre carte. « Je n'en suis pas si sûr... » rétorque Païdo en vous montrant une barrière de nuages noirs arrivant de l'ouest. « Espérons que nous parviendrons à devancer l'orage ! » A midi, vous avez déjà parcouru cinquante kilomètres, mais il vous en reste encore autant avant d'atteindre Tharro. Le ciel s'obscurcit de minute en minute, et la bruine qui commence à tomber se transforme rapidement en pluie battante. Vous êtes trempés jusqu'aux os et vos montures s'épuisent à patauger dans les ornières boueuses de la route. A travers le rideau de pluie, vous apercevez soudain une auberge située près d'un cours d'eau grossi par le déluge. Sur l'autre rive, un moulin délabré se dresse au pied d'un pont en pierre qui enjambe le courant. Si vous voulez faire halte à

l'auberge, rendez-vous au [188](#). Si vous préférez traverser le pont pour aller vous abriter dans le moulin, rendez-vous au 61. Si vous jugez plus sage de continuer votre route malgré ces éprouvantes conditions météorologiques, rendez-vous au [318](#).

## 110

Les moines regardent avec effroi les restes du Helghast qui achèvent de se consumer. « Quelle sorte de démon êtes-vous donc ? » demande l'un d'entre eux, en dissimulant mal son inquiétude. « C'est un suppôt de Satan ! » répond un autre à ses côtés. « Oui ! Une créature des ténèbres ! » clame encore un autre. Vous comprenez, à leur réaction, que ces braves moines ne connaissaient pas la véritable identité de leur chef. Loin de soupçonner l'imposture dont ils ont été le jouet, ils s'imaginent que vous êtes venu dans le but d'assassiner leur doyen ; le résultat le prouve et tout vous accuse. Avant même que vous puissiez articuler un mot pour votre défense, ils dégainent tous leur épée et se ruent sur vous comme des possédés.

### MOINES DE L'ÉPÉE HABILITÉ : 25 ENDURANCE : 45

Ces moines fous furieux sont insensibles à la Puissance Psychique, mais pas au Foudroiement Psychique. Vous pouvez fuir le combat après trois Assauts, en vous faufilant par le passe-plat ; si telle est votre décision, rendez-vous au [191](#). Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [293](#).

## 111

Tandis que vous vous enfoncez dans l'épaisseur du feuillage, vous entendez les cris hystériques des Ghagrims résonner dans la nuit. Par chance, vous tombez sur une piste qui contourne le campement et part droit vers le nord. Apparemment, la voie est déserte. Si vous voulez vous engager sur cette piste, rendez-vous au [229](#). Si vous préférez ne pas la prendre et continuer à avancer à travers les broussailles, rendez-vous au [296](#).

## 112

« Très bien ! s'écrie le vieil homme en se tripotant les moustaches d'un air malicieux. Voyons si vous serez capable de trouver la solution du problème suivant : si le poids d'une brique équilibre, sur une balance, les trois quarts d'une livre plus trois quarts de brique, combien pèse une brique entière ? » Si vous pouvez résoudre cette énigme, notez le résultat sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous n'arrivez pas à trouver la solution, rendez-vous au [269](#).

## 113

« Gajaki-amaz ! » siffle le moine en rejetant le capuchon noir qui lui couvrait la tête. Vous éprouvez un rude choc en voyant une incroyable métamorphose s'accomplir sous vos yeux. Le visage du moine est en train de se tordre et de se déformer, sa peau se tire et devient de plus en plus sombre. Bientôt, des lambeaux de chair parcheminée commencent à pendre de ses joues creuses, encadrant une mâchoire béante d'où jaillit une longue langue noire entre deux crochets recourbés. Une peur panique s'empare de vous lorsque vous réalisez qu'il s'agit d'un Helghast, une créature maléfique à la solde des Seigneurs des Ténèbres. Ses yeux démoniaques vous dardent, tels des charbons ardents, et le cri lugubre qu'il pousse en étirant ses doigts crochus vous paralyse d'effroi. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [30](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [183](#).

## 114

Une forte aura de bien émane de la pièce du dessus ; vous supposez qu'il s'agit d'un lieu sacré, destiné à la prière et au culte. Toutefois, l'intensité de cette aura vous empêche de déceler si la pièce est déserte ou non. La porte qui se trouve en face de vous ne dégage, quant à elle, aucune émanation particulière. Si vous voulez monter l'escalier, rendez-vous au [157](#). Si vous préférez ouvrir la porte et entrer, rendez-vous au [340](#).

## 115

Le sifflement menaçant du carreau d'arbalète est suivi, presque instantanément, d'une douleur fulgurante qui vous paralyse le bras gauche. La violence du choc vous jette à terre et votre tête heurte le sol couvert de sciure. Vous perdez 8 points d'ENDURANCE. Quelques instants plus tard, vous voyez, à travers un brouillard, que Païdo tire un poignard de sa ceinture pour le lancer sur le nain. La redoutable lame s'enfonce sous la barbe noire du petit homme qui tombe à la renverse. Il se relève péniblement, les doigts désespérément crispés sur le manche du poignard planté dans sa gorge. Mais la blessure est mortelle ! Dans un horrible gargouillis, le nain pousse un ultime cri d'agonie, puis il s'écroule définitivement sur le sol, renversant dans sa chute une rangée de bouteilles. Païdo vient alors vers vous et vous aide à vous relever avec d'infinies précautions. Il vous conduit ensuite vers les écuries. Votre plaie saigne abondamment et vous vous sentez lentement sombrer dans l'inconscience. Rendez-vous au [288](#).

## 116

Grâce à votre pouvoir psychique, vous comprenez que cette mare n'est qu'une illusion. Ce que vous aviez pris pour de l'eau est en réalité une membrane extrêmement fine et translucide, qui reflète la lumière exactement comme s'il s'agissait d'un liquide. Il vous est cependant impossible de savoir si une créature est tapie sous cette étrange surface ou non. Si vous voulez tester cette prétendue mare avec la pointe d'une arme, rendez-vous au [214](#). Si vous préférez ne pas toucher à cette curieuse chose, rendez-vous au [177](#).

## 117

La salle de tir à l'arc est une pièce longue et étroite éclairée par une rangée de torches accrochées aux murs. Tout au bout, il y a trois cibles en paille tressée.

Elles sont de la taille des cibles réglementaires mais, au lieu d'être rondes, elles ont la forme de silhouettes variées : celle de gauche représente un homme, celle du centre un loup, et celle de droite un ours. Vous tendez votre arc en argent au propriétaire. Après avoir choisi trois flèches dans un râtelier, il charge l'arc et en apprécie, en fin connaisseur, le parfait équilibre. Puis il tend la corde et vise la cible du centre. « A la tête ! » précise-t-il en lâchant son trait. La flèche part en sifflant et se plante avec précision dans la tête du loup. « Pattes arrière ! » dit-il à nouveau en préparant le second tir. Et, effectivement, la flèche se plante net au milieu de sa cuisse gauche. « Et pour le troisième coup, reprend-il en visant soigneusement, le cœur du loup ! » Soudain, il fait volte-face et vous prend pour cible ! Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, ajoutez 3 au chiffre tiré. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition et que vous ayez atteint le rang de Maître Primat, ajoutez 1 à ce même chiffre. Si le résultat est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [154](#). Si le résultat est compris entre 5 et 8, rendez-vous au [40](#). Enfin, s'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [251](#).

## 118

A peine avez-vous fait quelques pas qu'un sixième sens vous avertit du danger. Continuer dans cette direction pourrait bien vous être fatal ! Vous faites part de votre funeste pressentiment à Païdo, et ce dernier suggère alors de quitter la mine sans tarder pour continuer vers le nord. La sagesse l'a emporté sur la curiosité ! Vous ressortez à l'air libre, puis vous reprenez votre route. Rendez-vous au [152](#).



Après avoir vidé votre chope d'un seul trait, vous la reposez d'un geste sec sur la table. Quelques minutes se passent dans un silence total. Vous constatez cependant que les passagers ne vous regardent plus avec méfiance, mais avec respect. Le fait d'avoir ingurgité un breuvage aussi fort que la Bière de Bor semble forcer leur admiration ! De son côté, Païdo avale une longue gorgée de la boisson qu'il a choisie - une simple bière de Ferina. Il la recrache aussitôt avec dégoût. « Quelle lavasse ! » s'exclame-t-il en s'essuyant la bouche du revers de la main. « Tu pourrais faire attention, étranger ! » lance un client assis à votre droite. Sans ajouter un mot, l'homme s'empare de sa propre chope, puis il la verse d'un geste délibéré sur les pieds de votre compagnon. Ce dernier pousse un juron et porte instinctivement la main à la garde de son épée. Si vous voulez vous interposer avant que la bagarre éclate, rendez-vous au [314](#). Si vous préférez ne pas intervenir, rendez-vous au [253](#).

Un vieux panneau de bois condamne l'entrée du puits. D'après le texte grossièrement écrit sur les planches blanchies par les intempéries, vous apprenez que la mine d'argent a été fermée à la suite de l'effondrement du tunnel principal. Vingt mineurs ont trouvé la mort dans la catastrophe ; leurs corps sont ensevelis à jamais dans les profondeurs de la terre. Les noms des victimes sont gravés sur les étais qui soutiennent l'entrée du puits, transformant l'endroit en un macabre mémorial. Alors que vous parcourez la liste des noms, vous entendez soudain un martèlement sourd provenant du fond du puits. Si vous voulez entrer dans la mine, rendez-vous au [194](#). Si vous préférez passer votre chemin et poursuivre plein nord, rendez-vous au [152](#).

## 121

L'état de Païdo s'aggrave d'heure en heure. Peu après minuit, son cœur s'arrête de battre. Une immense tristesse s'empare de vous à la perte de ce cher compagnon, mais votre peine se mue en colère lorsque vous repensez à la vile manœuvre qui a mis fin à ses jours et a bien failli vous coûter la vie à vous également. Vous sentez la rage monter lentement en vous. Vous vous emparez de l'épée de Païdo et vous faites le serment de laver sa mort dans le sang de ses assassins. Ivre de fureur, vous ouvrez brusquement la porte de la cave et élanchez, au mépris de toute prudence, pour venger votre ami. A peine avez-vous fait quelques pas qu'une violente déflagration vous projette en l'air. Les moines ont suivi vos traces jusqu'à la cave et, sachant que vous rassortiriez tôt ou tard par cette seule issue, ils vous ont préparé une petite surprise : un fil tendu en travers du passage, relié à une charge explosive enfouie dans le sol. Lorsqu'ils accourent pour constater le résultat de leur piège infernal, ils ne trouvent plus de vous qu'un pauvre corps déchiqueté. Ici se termine votre aventure.

## 122

Un crissement métallique vous fait faire volte-face. Entre deux tonnelets de bière posés sur le comptoir, vous voyez se profiler la tête de l'aubergiste, une arbalète calée au creux de l'épaule. L'homme vise calmement et appuie sur la détente. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, ajoutez 2 au chiffre obtenu. Si le résultat est compris entre 0 et 5, rendez-vous au [115](#). S'il est égal ou supérieur à 6, rendez-vous au [334](#).

## 123

Moins de cent mètres plus loin, vous arrivez au niveau d'un nuage de gaz suffocant qui se dégage en volutes ondulantes des pierres volcaniques de la jetée. Deux créatures vertes, maigres et dégingandées, sont assises, les jambes ballantes, sur le rebord de la chaussée. Elles semblent humer avec délice les puantes



**123** Deux créatures maigres et dégingandées hument avec délice les puantes émanations.

émanations. Mais dès qu'elles vous voient approcher, elles se mettent à siffler et à montrer les crocs d'un air peu engageant. Si vous voulez avancer plus près de ces étranges créatures, rendez-vous au [339](#). Si vous possédez une Graine de Feu et que vous souhaitiez l'utiliser pour les effrayer, rendez-vous au [81](#). Si vous préférez retourner au croisement pour prendre la piste ouest, rendez-vous au [105](#).

## 124

Un médaillon d'argent en forme d'épée flamboyante est accroché au cou de votre victime. Malheureusement, un bruit de pas précipités dans la pièce d'à côté vous empêche de vous en emparer et, sans perdre une seconde, vous repartez en courant sur les traces de Païdo. Rendez-vous au [273](#).

## 125

Votre flèche se plante avec force dans le cou épais du Ghagrim, lequel s'écroule lourdement sur le sol. Dans un suprême effort, il tente de se relever, mais il se fait piétiner par l'un de ses congénères qui ramasse aussitôt son épée de fer et en lèche la lame avant de pousser son cri de bataille. Si vous voulez de nouveau faire usage de votre arc, rendez-vous au [90](#). Si vous êtes décidé à affronter le Ghagrim avec une arme de poing, rendez-vous au [205](#). Si vous préférez éviter ce combat, rendez-vous au [309](#).

## 126

Le batelier vous apporte une tournée de Chaï et vous buvez à la santé de la Reine Evaine de Talestria. L'atmosphère se détend rapidement et vous apprenez que Trost - puisque c'est ainsi que se nomme votre interlocuteur - rentre prendre son poste à la garnison de Tharro après avoir passé une semaine de repos bien mérité à Phoenia, en compagnie de sa famille. Tandis que vous sirotez votre bière, un tonnerre d'applaudissements vient soudain couvrir le vacarme sourd des conversations. Un vieil homme, grand, mince et d'allure noble avance à pas lents vers le

centre de la salle et s'incline devant l'assistance. Son visage pâle et émacié, auréolé de cheveux gris argent offre un surprenant contraste avec les parures chatoyantes de sa longue robe de pourpre et d'or. Dans un large et amical sourire, il se présente comme le Comte Enigmus, roi de la devinette. Pour l'amusement de tous, il se propose de soumettre à qui voudra un problème de son invention. Il semble tellement persuadé que personne dans la salle n'arrivera à répondre correctement à son casse-tête qu'il offre 20 Lunes à celui qui le résoudra. Dans un silence attentif, le vieil homme pose sa question : « Si une oie et demie pond un œuf et demi en un jour et demi, combien d'œufs trois oies pondront-elles en huit jours ? » Si vous pensez avoir la solution de ce problème, rendez-vous au paragraphe correspondant au chiffre que vous avez trouvé. Si vous n'arrivez pas à trouver la bonne réponse, rendez-vous au [141](#).

## 127

Alors que vous approchez du cours d'eau, une douzaine de guerriers montés sur de superbes chevaux noirs surgissent en amont du petit ravin qui s'étire sur votre gauche. Leur chef, coiffé d'un heaume en bronze aux traits effrayants, brandit une lourde hache : c'est le signal de l'attaque ! La horde déchaînée se lance aussitôt à la charge en poussant des hurlements à faire frémir et franchit la rive dans un galop fracassant. Si vous possédez un arc et que vous vouliez l'utiliser, rendez-vous au [209](#). Si vous préférez tirer une arme de poing et affronter l'ennemi, rendez-vous au [88](#). S'il vous paraît plus raisonnable de prendre la fuite, rendez-vous au [185](#).

## 128

« Laissez-nous ! ordonne le personnage à la houppelande noire, et allez convoquer vos frères. » La porte du réfectoire se ferme avec un claquement sec, et vous entendez qu'on repousse une barre de fer de l'autre côté. Dans un crissement bref, Païdo dégaine son épée, puis lève la lame bleutée en fixant le moine de ses yeux de chat. « Que nous voulez-vous ? » hurle-t-il d'un ton

menaçant. Mais le moine, sans daigner lui répondre, se contente de le fixer dans la plus parfaite immobilité. Païdo réitère sa question, cette fois, cependant, sa voix est moins ferme et son épée tremble au bout de son bras. Dans un grognement sourd, il s'effondre soudain sur le sol, renversant dans sa chute les assiettes et les couverts qui se trouvaient sur la table. Rendez-vous au [238](#).

### 129

Après cette éprouvante rencontre avec le Taan, vous avez grand besoin de repos ! Vous vous accordez un instant de répit pour reprendre des forces ; à cette occasion, vous devrez prendre un Repas, ou bien déduire 3 points de votre total d'ENDURANCE. Alors que vous savourez ces quelques moments de détente, Païdo vous affirme avec optimisme que vous atteindrez sûrement le temple à la tombée du jour... à condition, toutefois, que les autres habitants du Danarg ne se montrent pas trop hostiles ! Rendez-vous au [220](#).

### 130

Vous montez l'escalier grinçant qui mène à la porte d'entrée, puis vous actionnez le gros heurtoir de fer qui l'orne en son milieu. La porte s'ouvre lentement, et une espèce de masse informe couverte de haillons vous accueille sur le seuil. A travers la chevelure hirsute, vous apercevez un visage tout vermiculé de rides noirâtres. « Qu'est-ce que vous voulez ? » croasse la vieille sorcière en grimaçant un sourire triste. Si vous avez rencontré Jako, rendez-vous au [329](#). Sinon, rendez-vous au [193](#).

### 131

Votre sensibilité exacerbée vous permet de déceler le pouvoir magique de l'épée de Païdo. Grâce à elle, il vous sera possible de vaincre l'ennemi en présence. Rendez-vous au [47](#).

## 132

L'engourdissement qui vous étreint le bras s'étend rapidement à votre poitrine, puis à votre gorge. Les cordes vocales paralysées, vous voici dans l'impossibilité totale d'appeler Païdo à l'aide ! Il vous faut agir sans perdre une seconde, avant que vos poumons et votre cœur soient atteints à leur tour par ce redoutable poison anesthésiant ! Si vous voulez plonger votre main dans l'eau de la mare, rendez-vous au [263](#). Si vous préférez frapper violemment le tronc d'arbre du plat de la main, afin de vous débarrasser de l'ignoble chose qui s'y est accrochée, rendez-vous au [83](#). Si vous possédez une Graine de Feu et que vous vouliez l'écraser au creux de votre paume, rendez-vous au [15](#).

## 133

Le Comte énonce le problème une seconde fois. Il accorde quelques minutes à l'assistance pour réfléchir, mais personne ne propose de solution. Il finit par remballer son coffret d'argent et déclare le jeu terminé. Une clameur de déception s'élève du public, mais bientôt chacun se réjouit du succès d'Enigmus, lequel quitte la cale sous un tonnerre d'applaudissements. Peu après, la voix du marinier retentit sur le pont : « La Ruche, la Ruche ! Cinq minutes d'arrêt à la Ruche ! » A ces mots, un groupe de fermiers rassemble ses paquets. Après avoir pris congé de leurs compagnons de voyage, ils remontent l'escalier du bar tandis que la barge accoste. Si vous voulez aller sur le pont pour regarder les voyageurs débarquer, rendez-vous au [73](#). Si vous préférez rester dans la cale, rendez-vous au [236](#).

## 134

L'épée se plante entre vos omoplates et vous tombez de votre selle. Dans votre chute, la lame s'enfonce encore un peu plus dans votre chair et vous restez étendu sur le sol, immobile et insensible, les yeux rivés sur le ciel.

Le temps que vos ennemis arrivent pour vous achever, vous êtes déjà passé de vie à trépas.



## 135

Alors que le soleil disparaît lentement à l'horizon, vous voyez enfin la ville de Tharro se profiler au bout de la route. De hauts remparts de torchis abritent les nombreuses maisons qui sont regroupées au sommet d'un petit relief herbu appelé Colline de la Forteresse. Des soldats en uniforme rouge et gris arpentent le mur d'enceinte, et deux sentinelles montent la garde près des portes donnant accès au quartier sud de la ville. Vous suivez la route poussiéreuse et traversez un pont en pierre qui enjambe le canal artificiel entourant Tharro. Après le pont, vous vous engagez sur la rampe d'accès qui conduit au corps de garde. Près de la porte, un soldat à la mâchoire carrée, vêtu d'une cotte de mailles en argent, vous interroge sur la raison de votre venue en ville. Si vous voulez lui montrer votre Laissez-Passer, rendez-vous au [68](#). Si vous ne l'avez plus, ou si vous ne souhaitez pas le montrer au garde, rendez-vous au [92](#).

## 136

Vous suivez le cours d'eau qui s'enfonce dans une forêt plantée de hauts arbres. En contrebas, coule un torrent tumultueux, affluent de la Syad. Vous vous accordez une courte halte pour vous nettoyer le visage dans l'eau glacée du courant, puis vous observez pensivement l'océan d'arbres qui s'étend à l'ouest. « Voilà la Forêt de Mordril, dit Païdo avec un léger tremblement dans la voix. C'était jadis une forêt enchantée où régnaient la lumière et la paix du bien. Les arbres et les plantes y poussaient vigoureusement, et les nombreux animaux qu'elle abritait y vivaient sereins et libres. Mais peu à peu Mordril est devenue sombre et lugubre. Le Danarg, son voisin, gagne inexorablement

du terrain, infiltrant partout ses eaux infectes qui pourrissent les racines des arbres et empoisonnent progressivement les créatures qui y vivent encore. C'est une forêt maudite, Loup Solitaire ! Une forêt condamnée à faire un jour partie intégrante du Danarg ! » Malgré cette sinistre description, vous remontez en selle et traversez le torrent. En arrivant sur la rive opposée, vous remarquez des traces fraîches sur le sol gras et humide. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration, rendez-vous au [256](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [342](#).

### 137

L'homme se retourne en sursaut en entendant votre voix. Dans l'instant qui suit, Païdo le surprend par-derrière et lui assène un violent coup sur la nuque. Sa victime s'effondre en grognant, bascule de la plateforme et va s'écraser avec un bruit mou sur un tas de fumier. Si vous désirez inspecter le moulin, rendez-vous au [306](#). Si vous préférez quitter les lieux avant que l'homme reprenne connaissance, rendez-vous au [318](#).

### 138

Vous finissez par perdre la notion du temps à parcourir cette étendue apparemment interminable d'arbres gris et lugubres. Soudain, vous remarquez que le sol monte en pente douce ; le chemin devient bientôt de plus en plus escarpé, et vous voyez affleurer des roches volcaniques noires et grêlées. « Nous approchons du cratère du Danarg », murmure Païdo. Subitement, les paroles du Seigneur Rimoah vous reviennent en mémoire : « Le Danarg occupe le cratère d'un immense volcan éteint. C'était jadis une région fertile et luxuriante, mais c'est maintenant devenu un borbier infect qui empoisonne tout autour de lui... » Malgré le malaise que vous ressentez à cette funeste évocation, vous continuez à grimper les flancs du volcan. Une fois arrivés au bord du cratère, vous entamez la descente. Au fur et à mesure que vous vous enfoncez dans le gouffre, les grands arbres de la Forêt de Mordril font place à des arbustes

tors et chétifs. Puis les bois s'estompent graduellement pour céder la place au marécage. Le sol devient mou, des groupes de joncs noirs se dressent autour de grandes mares d'eau stagnantes nimbées de brume. Les quelques troncs décharnés qui subsistent au milieu de ce cloaque portent, pour tout ornement, de sinistres guirlandes de lianes dures et coupantes comme du fil de fer. L'air est froid, humide, et la puanteur qui se dégage de toute cette végétation en décomposition vous soulève le cœur. Pendant près d'une heure, vous marchez en vous enfonçant jusqu'aux chevilles dans cette vase infecte, jusqu'à ce que vous arriviez au bord d'un immense étang. La surface de l'eau est troublée par des ondes brèves, et des bouillonnements de bulles attestent la présence de nombreuses créatures aquatiques. Si vous voulez contourner cet étang par le nord, rendez-vous au **36**. Si vous préférez le contourner par le sud, rendez-vous au **300**. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration et que vous ayez atteint le rang de Maître Tutélaire, rendez-vous au **203**.

### 139

Le marchand grimace un sourire satisfait en empochant les Pièces d'Or. Vous retirez l'Anneau de Cristal Gris de la vitrine, puis vous le passez à votre index : il vous va parfaitement. Inscrivez l'Anneau de Cristal Gris dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous souhaitez vous débarrasser d'un Objet Spécial (excepté celui que vous venez d'acquérir, évidemment), le marchand vous rachètera chaque article au prix de 8 Pièces d'Or. Une fois vos tractations terminées, vous quittez le magasin, Rendez-vous au **204**.

### 140

Vous reculez vivement du bord et, d'un geste ferme, vous retenez Païdo qui arrive sur vos talons. Cet extraordinaire réflexe vient de vous sauver la vie : une fraction de seconde de plus, et vous tombiez tous deux au fond de l'abîme ! Une fois remis de vos émotions, vous vous éloignez de ces abords dangereux et vous jugez plus prudent de reprendre la piste. Rendez-vous au **229**.

## 141

« Fort bien ! reprend le Comte Enigmus. Mais pour augmenter le plaisir de cette croisière, j'annonce que celui qui répondra correctement à la seconde devinette recevra 50 Lunes de ma part. » En entendant le montant de l'enjeu, l'assistance laisse exploser sa joie. Quand le silence revient, la voix du vieil homme s'élève, claire et nette : « En hiver, les fleurs de givre du lac Adon doublent de surface toutes les vingt-quatre heures. Il faut en tout soixante jours pour que le lac en soit entièrement tapissé. Pouvez-vous me dire au bout de combien de jours il sera seulement à moitié recouvert de fleurs de givre ? » Si vous connaissez la réponse, rendez-vous au paragraphe portant pour numéro le chiffre que vous avez trouvé. Si vous ne trouvez pas la réponse, rendez-vous au [338](#).

## 142

Vous sentez qu'il vous sera impossible de traverser les sables mouvants avant la fin du jour. Et quand bien même vous arriveriez à trouver un îlot de terre ferme pour y passer la nuit, nul ne sait quels périls se tapissent au cœur de cette morne étendue, prêts à surgir à la faveur de l'obscurité ! Les sables mouvants eux-mêmes sont aussi traîtres que les créatures innommables qu'ils abritent, et une bande de terre ferme peut fort bien se faire engloutir au cours de la nuit et se transformer au matin en une insondable fondrière. Si vous décidez de vous fier à votre intuition, vous pouvez retourner à l'embranchement précédent et prendre la piste ouest afin d'éviter la zone dangereuse. Rendez-vous, dans ce cas, au [175](#). Si vous êtes prêt, malgré tout, à traverser les sables mouvants, rendez-vous au [21](#).

## 143

« Qu'est-ce que vous voulez ? » grogne un garde surgissant soudain de l'ombre, une lance à la main. Si vous possédez un Laissez-Passer et que vous vouliez le montrer au garde, rendez-vous au **18**. Si vous préférez lui demander où se trouve le poste

de commandement de la garnison, rendez-vous au [286](#). Si vous jugez plus sage de vous éloigner et de continuer à suivre la rue, rendez-vous au [204](#).

## 144

D'un coup net et puissant, vous décapitez le seigneur de la guerre, envoyant voler son grand heaume en bronze dans les airs. A la vue de la défaite spectaculaire de leur chef, le moral des troupes s'affaiblit ; vous les voyez se replier à la hâte dans le plus grand désordre. « Fuyons ! vous crie Païdo en agitant son épée noircie par le sang de l'ennemi. Fuyons avant qu'ils se rassemblent et passent de nouveau à l'attaque ! » Vous vous rangez immédiatement à l'avis de votre compagnon et, après avoir rengainé votre arme, vous le suivez en remontant la rivière vers l'ouest. Rendez-vous au [136](#).

## 145

Le nain vous tend deux chopes de bière et une corbeille de biscuits en ajoutant : « Ça fera 15 Lunes en tout. » Vous ouvrez votre Bourse et en tirez 4 Pièces d'Or. « Cela devrait suffire », lui répondez-vous en faisant rouler les pièces sur le comptoir. L'aubergiste s'en saisit aussitôt et les teste entre ses dents. « Excusez mes manières, gentilshommes, mais on a plusieurs fois essayé de me refiler de fausses pièces, et ça m'a rendu méfiant ! Celles-là viennent du Dessi, si je n'me trompe?» vous demande-t-il, apparemment fort curieux d'entendre parler de ce lointain pays magique. « Possible... rétorque Païdo d'un ton laconique. Vous savez, les devises circulent librement dans tous les Etats du Garthen, et personne ne saurait dire avec exactitude l'origine de ces pièces-là. » « Si vous nous parliez plutôt de vous, aubergiste ? demandez-vous alors pour orienter la conversation sur un autre sujet. De toute évidence, vous n'êtes pas natif de Talestria ! Avez-vous quitté votre patrie depuis longtemps ? » Le visage du nain s'illumine de joie et de fierté à la perspective de vous parler d'un sujet du plus grand intérêt : lui-même ! En l'espace d'une heure, vous savez tout de la vie et de la famille de Lardin, fils de Kardon

de Bor. « Et quelles nouvelles avez-vous de Luukos ? » demande Païdo, profitant pour faire diversion des quelques secondes que le nain s'accorde enfin pour respirer. « De mauvaises nouvelles, pardi, comme d'habitude ! répond-il d'un air maussade. Mais cette fois ce maudit Zegron s'est attaqué à un trop gros morceau : quand le Seigneur Adamas et sa troupe de braves arriveront sur lui, il regrettera d'avoir quitté son puant Xanar natal ! » « Faut pas trop compter là-dessus, Lardin, lance un fermier rougeaud qui s'était approché pour écouter la conversation. Ma sœur, reprend-il, prédit au contraire que, cette fois, rien n'arrêtera Zegron avant qu'il ait dévasté tout le pays, depuis Luukos jusqu'aux Tentarias. » « Ton astronome de sœur ne prévoit jamais rien de bon, de toute façon ! rétorque le nain sans se démonter. L'as-tu déjà entendue annoncer des événements réjouissants, avec tous ses télescopes, ses cartes et sa boule de cristal, hein ? Dis-moi ? » Une rumeur d'approbation s'élève de la clientèle ; chacun suit maintenant la discussion de près. « P'têt bien, reprend le fermier, mais est-ce qu'elle s'est déjà trompée, ma sœur ? » Un silence pesant s'installe soudain, et tout le monde semble se désintéresser de la conversation pour retourner à ses propres affaires. Personne, l'aubergiste en premier, ne souhaite apparemment approfondir le débat sur ce sujet. Si vous voulez demander au fermier où habite sa sœur, rendez-vous au [262](#). Si vous préférez sortir de la taverne et reprendre votre route vers le nord, en direction de Tharro, rendez-vous au [318](#).

## 146

Vous mobilisez toutes vos forces pour lutter contre le poison mortel qui s'est infiltré dans vos veines Grâce à votre parfaite maîtrise, vous parvenez peu à peu à atténuer votre souffrance et à neutraliser sensiblement les effets de la substance toxique. Vous voici enfin capable d'affronter l'homme qui souhaite votre mort. Une lueur de surprise fait vaciller son regard quand il vous voit vous redresser et dégainer votre arme. Déduisez 5 points de votre total d'ENDURANCE, puis rendez-vous au [113](#).



**147** *La jeune femme vous explique comment son père a trouvé la mort dans les mâchoires d'un monstre.*

Vous êtes accueillis par une jeune et jolie femme dont les cheveux noirs de jais sont tressés en une natte qui lui arrive presque jusqu'à la taille. Elle est vêtue d'une tunique de daim vert semblable à la vôtre et porte de longs gants de cuir souple. En plus des cartes qu'elle établit et trace elle-même, elle vend toutes sortes d'instruments et d'accessoires pour la chasse. Elle prend apparemment grand plaisir à son travail et vous montre fièrement certaines de ses réalisations, toutes dessinées avec une finesse et une précision remarquables. Quand vous lui demandez si elle possède une carte du Danarg, la jeune femme reste silencieuse pendant un instant. Puis, les yeux troublés de larmes, elle commence à vous raconter comment son père et elle se sont aventurés, jadis, dans cette région de sinistre réputation. Ils avaient pour projet de dresser une carte des voies navigables du pays et, si la chance leur souriait, ils espéraient découvrir l'emplacement du temple perdu des Anciens Mages. La gorge serrée par la tristesse, elle poursuit en vous décrivant comment son père a trouvé la mort dans les mâchoires d'un monstre qui surgit alors qu'ils pénétraient dans la jungle marécageuse. Elle-même n'en est pas sortie indemne : alors qu'elle s'élançait au secours de son père, elle fut grièvement brûlée par la salive corrosive de l'immonde bête. Sur ces mots, la jeune femme retire lentement ses gants, découvrant des mains atrocement rongées par l'acide. A ce spectacle, vous ne pouvez vous empêcher d'éprouver un sentiment de compassion mêlée d'admiration pour cette femme courageuse. Si vous désirez l'interroger plus précisément sur le Danarg, rendez-vous au [44](#). Si vous préférez prendre congé d'elle et quitter le magasin après l'avoir remerciée de sa gentillesse, rendez-vous au [204](#).

Grâce à la vision extralucide que vous procure votre sensibilité Magnakaï, vous réalisez que ces fruits ne sont pas ce qu'ils paraissent. L'arbre est mort depuis longtemps et les fruits qui pendent à ses branches sont en réalité des animaux carnivores

prenant cet aspect alléchant pour piéger leurs proies. Si vous voulez attaquer l'un des « fruits », rendez-vous au [245](#). Si vous préférez ne pas y toucher, rendez-vous au [177](#).

## 149

Le vieil homme s'écarte d'un air contrarié. « Donnez donc à ces étrangers une leçon qu'ils n'oublieront pas de sitôt ! » ordonne-t-il aux paysans rassemblés près de lui. Sans dire un mot, Païdo et vous avancez au petit trot vers les villageois. Ceux-ci ne s'attendaient certes pas à une telle réaction de votre part ! Intimidés par votre air fier et déterminé, plusieurs d'entre eux abaissent leurs piques et leurs fourches, et s'écartent craintivement du passage. « En avant ! » crie alors Païdo en lançant son cheval au galop. En l'espace de quelques secondes, vous traversez la haie que forment les fermiers et rejoignez la route. En dépit de leur arrogance et de la vanité de leur chef, ces rustres ne sont pas de taille à affronter deux guerriers chevronnés tels que vous ! Laissant le village loin derrière vous, vous poursuivez votre route vers Tharro. Rendez-vous au [135](#).



## 150

Vous vous arrêtez à midi pour relever votre position. Les signaux recueillis par le compas astronomique s'amplifient régulièrement et Païdo, optimiste, estime que vous atteindrez le temple avant la fin de la journée, si vous parvenez à conserver votre allure. Jusqu'à présent, vous avez échappé aux périls du Danarg, mais d'autres obstacles - plus terribles encore - risquent fort de se dresser sur votre chemin. En attendant, votre longue marche de la matinée vous a donné grand faim : vous devez prendre un

Repas, ou bien réduire votre total d'ENDURANCE de 3 points. Ensuite, rendez-vous au [220](#).

## 151

La cale, aménagée en taverne, est emplie de voyageurs faisant route vers le nord. Pour la plupart d'entre eux, il s'agit d'un parcours de routine qu'ils effectuent chaque semaine après avoir vendu leurs produits au marché de Phoenia. Les bourses pleines et l'humeur joyeuse, ils passent leur temps à boire entre amis et à jouer à divers jeux de hasard. En vous voyant arriver dans la salle enfumée, un serveur s'approche de vous en s'essuyant les mains sur un torchon douteux. Il vous indique une table en bois à l'autre bout de la cale, jonchée de verres vides et d'écuelles abandonnées par les clients précédents. « Apportez-nous deux chopes de bière, s'il vous plaît », commande Païdo en sortant son argent. « Tout de suite, monsieur ! reprend le batelier d'un ton servile. J'ai trois sortes de bière qui vous réjouiront le palais : celle de Ferina, celle de Chai et celle de Bor. » Païdo opte pour une chope de Ferina. Quant à vous, qu'allez-vous choisir ? Une bière de Ferina également (rendez-vous au [173](#)), une bière de Chai (rendez-vous au [218](#)), ou bien une bière de Bor (rendez-vous au [284](#)) ?

## 152

La piste poussiéreuse continue à serpenter à travers la vallée rocailleuse, puis elle s'enfonce dans un bosquet d'arbres rachitiques avant de monter en pente douce vers une chaîne de collines dont les sommets se sont arrondis au fil du temps et par suite des rudes intempéries. Vous faites une courte halte près d'un ruisseau pour permettre à vos chevaux de se désaltérer. Votre estomac crie famine, et vous devez prendre un Repas ou déduire 3 points de votre total d'ENDURANCE. Quand vos montures ont éteint leur soif, vous vous remettez en route. Vous atteignez bientôt la cime des collines, et le panorama qui s'offre alors à vous vous glace le sang. Rendez-vous au [24](#).

## 153

En parcourant rapidement l'endroit des yeux, vous apercevez un énorme tonneau aligné parmi d'autres le long du mur du fond. Mais alors que tous ont laissé échapper de petites flaques de bière mousseuse sous les robinets, vous constatez que le gros fût, lui, est intact et ne semble pas avoir été percé. Vous vous en approchez et actionnez la cannelle ; au lieu qu'il en sorte un flot de liquide, il se produit un léger déclic et le panneau central se met à coulisser lentement, révélant un passage secret et une volée de marches descendant dans l'obscurité. Après avoir échangé un regard de connivence avec Païdo, vous vous engagez tous deux dans le sombre boyau. Rendez-vous au [259](#).

## 154

Une douleur fulgurante explose dans votre poitrine et vous ne pouvez réprimer un cri. La pièce se met à tourner tout autour de vous tandis que vous cherchez l'air à pleins poumons, mais la souffrance vous cloue au sol. Soudain, vous ne ressentez plus rien : la douleur s'est calmée, mais hélas ! les battements de votre cœur aussi. Votre aventure est terminée.

## 155

Le grand serpent fouette rageusement l'air de sa longue langue fourchue et se jette en avant, dans la ferme intention de vous dévorer tout cru.

**PYTHON DES MARAIS HABILITÉ : 20 ENDURANCE : 60**

En raison de l'attaque foudroyante du monstrueux reptile, il vous est matériellement impossible d'utiliser votre arc. Par ailleurs, à moins que vous ne maîtrisiez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale et que vous n'ayez atteint le rang de Maître Primat, vous devrez doubler tous les points d'ENDURANCE que vous perdrez à cause des morsures terriblement venimeuses de votre adversaire. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [62](#).

## 156

Vous réalisez avec effroi que votre plaie a été infectée par le korovax. Le korovax est un virus endémique qui sévit au nord de la Talestria. Grâce à votre connaissance médicale, vous parvenez à atténuer les terribles effets de la maladie, mais si vous ne traitez pas votre blessure avec de la Teinture d'Oxydine ou de l'Herbe d'Æde avant deux jours, de douloureux spasmes vous étreindront la poitrine et vous mourrez asphyxié en l'espace de quelques minutes. De plus, la grande quantité de sang que vous avez perdue jusqu'à présent vous fait perdre 6 points d'ENDURANCE. C'est donc gravement affaibli et le moral au plus bas que vous reprenez la route de Tharro. Rendez-vous au [318](#).

## 157

En haut de l'escalier, vous passez sous un porche garni de rideaux et pénétrez dans une grande nef. Une longue allée centrale sépare les rangées de bancs en bois qui font face à une chaire magnifiquement sculptée, dont le rostre ressemble à une épée flamboyante. Vous allongez doucement Païdo sur un banc et examinez la fiole que vous avez ramassée dans les cuisines. En reniflant rapidement le goulot, vos craintes se trouvent immédiatement confirmées : ce breuvage est un poison mortel ! Les quelques gouttes de liquide clair et poisseux qui restent au fond de la bouteille proviennent en effet du gnadum, un arbre à la sève terriblement toxique. C'est le poison de prédilection des assassins, car il est parfaitement inodore. Les moines ont dû en verser dans la nourriture que Païdo a dévorée sans méfiance. Il vous faut agir rapidement si vous voulez sauver votre ami d'une mort lente et douloureuse. Mais des hurlements de chiens féroces vous mettent soudain en alerte. Un bruit de pas précipités vous parvient de la cage d'escalier et, une fois encore, vous êtes obligé de porter Païdo jusqu'au fond de la nef afin de trouver une issue. Derrière un lourd rideau de velours cramoisi, vous découvrez une porte, mais elle est malheureusement fermée à double tour. Entre-temps, le martèlement des pas et les

aboiements furieux se sont dangereusement rapprochés. Dans quelques secondes, vos poursuivants arriveront en haut de l'escalier ! Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Invisibilité et que vous ayez atteint le rang de Maître Tutélaire, rendez-vous au [67](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas encore acquis ce titre, vous pouvez aller vous réfugier dans la chaire (rendez-vous au [96](#)), ou bien vous cacher au milieu des bancs en bois (rendez-vous au [198](#)), ou encore rester dans l'allée centrale et attendre vos poursuivants de pied ferme (rendez-vous, dans ce cas, au [305](#)).

## 158

Au cours de la bataille, le Vordak arrive à perforer le réservoir du vaisseau d'un grand coup d'épée. Un puissant jet de gaz liquide s'échappe aussitôt du ballon et enveloppe votre adversaire d'une brume glaciale et paralysante. Malheureusement, le gaz continue de s'échapper et s'embrase subitement au contact de l'air. Il se produit une déflagration assourdissante et le Levitron devient la proie des flammes. Cela marque la triste fin de votre aventure.

## 159

Le froid paralysant qui vous étreint vous empêche de réagir avec la force et la vivacité nécessaires. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Mais, subitement, une vague de chaleur neutralise cette sensation : Païdo vient d'invoquer le feu à son aide, et de longues flammes déferlent sur les araignées qui s'approchaient pour vous porter le coup de grâce. Leurs pattes grêles se contorsionnent sous l'effet de la chaleur et leurs corps ballonnés éclatent avec de petits bruits secs au fur et à mesure qu'ils se consomment. Voyant cela, Kezoor pousse un cri de dépit mais n'abandonne pas la lutte pour autant; dégainant son épée, il marmonne quelques incantations avant de pointer sa lame sur votre cœur.

KEZOOR HABILITÉ: 28 ENDURANCE: 45

Kezoor est invulnérable à la Puissance Psychique, tout comme au Foudroiement Psychique. En revanche, vous pourrez diviser par deux tous les points d'ENDURANCE que vous perdrez lors de ce combat, puisque Païdo lutte à vos côtés. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [46](#).

## 160

Le Xlorg exhale son dernier souffle et s'écroule dans la boue. Son corps demeure secoué de spasmes pendant quelques instants, puis s'immobilise brusquement. Vous vous tournez alors vers Païdo et l'entraînez loin de l'étang, car le sang qui s'écoule de sa plaie attire en masse les sangsues voraces qui peuplent ces eaux troubles. Alors que vous vous éloignez sur la piste boueuse, vous jetez un dernier regard derrière vous : il ne reste plus aucune trace des Xlorgs ; leurs corps se sont déjà fait entièrement dévorer par les hôtes affamés de l'étang. Rendez-vous au [192](#).

## 161

« Rassemblez vos frères ! » hurle l'inquiétant personnage vêtu de noir. Sans perdre un instant, vous décochez une flèche vers les moines en fuite. L'un d'eux s'écroule, mort, sur le sol, mais les autres parviennent à gagner la sortie et referment rapidement la porte sur eux avant d'obtempérer à l'ordre de leur maître. Si vous voulez tenter d'abattre d'une autre flèche le moine en robe noire qui reste maintenant seul face à vous, rendez-vous au [208](#). Si vous souhaitez l'attaquer avec une arme de poing, rendez-vous au [277](#). Si vous préférez lui demander fermement de vous laisser partir, rendez-vous au [99](#).

## 162

Votre flèche rebondit sur le heaume du chef et se perd dans les airs. Dans un rugissement féroce, l'homme lance son cheval sur vous, les yeux luisant à travers l'étroite fente de sa visière.

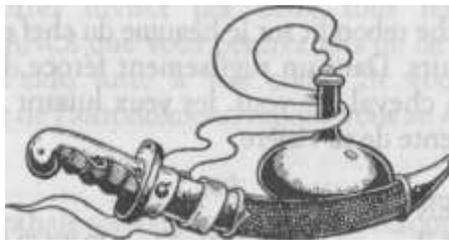
CAVALIER DRAKKAR HABILITÉ: 22 ENDURANCE: 28

Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, ajoutez 2 points à votre HABILITÉ pour toute la durée du combat. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [144](#).

### 163

Païdo bondit à vos côtés en agitant curieusement les mains devant lui. « Anun-kadrusa ! » invoque-t-il.

Aussitôt, une onde de chaleur intense s'échappe de ses paumes tournées vers le ciel. La massue explose et le nain se trouve projeté au sol, les cheveux parsemés d'éclats incandescents. « Agh ! Je prends feu ! Au secours ! » glapit-il en courant à quatre pattes vers la sortie comme un ourson affolé. « C'est de la sorcellerie ! » clame alors la foule réunie dans la taverne. Dans un mouvement de panique collective, les clients se ruent vers la porte, renversant tables et chaises dans leur sillage. Pourtant, tout au long de cette débâcle, l'aubergiste est demeuré invisible. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [341](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [122](#).



### 164

La rapidité et la précision de votre tir - car vous maniez l'arc à la perfection - vous permettent de venir rapidement à bout des bêtes furieuses qui vous assaillent. En l'espace de quelques secondes, les molosses s'effondrent l'un après l'autre sur le sol, le poitrail transpercé par vos flèches. C'est alors que surgit un nouveau péril : leurs maîtres arrivent à leur tour, chacun armé d'une longue épée. Douze moines en colère se précipitent vers

vous en remontant l'allée centrale, et vous n'avez malheureusement plus assez de flèches pour les abattre tous.

MOINES DE L'ÉPÉE HABILITÉ : 22 ENDURANCE : 36

Si vous sortez vainqueur de la bataille, rendez-vous au [328](#).

## 165

Le nain interrompt brusquement son activité. « Est-ce que c'est toi, Filcher ? » demande-t-il en scrutant la pénombre du tunnel. Quand il s'aperçoit que vous n'êtes pas le Filcher en question, il pousse un juron et vous lance aussitôt sa pioche à la tête. Vif comme l'éclair, vous vous écartez de la trajectoire, mais le projectile meurtrier vient frapper Païdo en plein cœur. Il s'écroule comme une masse à vos pieds, le souffle haletant, le regard vitreux. Vous examinez rapidement sa blessure ; vous ne pouvez plus rien faire pour lui ! Ivre de douleur et de rage, vous vous redressez pour affronter l'infâme personnage qui vient de causer la mort de votre fidèle compagnon. Mais, ce faisant, vous vous trouvez nez à nez avec le canon d'un mousquet. Le nain appuie sur la détente et le coup vous pulvérise la tête. Sous la déflagration, la voûte du tunnel s'effondre dans un fracas de tonnerre et vous ensevelit à jamais. Le nain, lui aussi, trouve la mort dans le chaos qui s'ensuit, mais cela est une bien piètre consolation !

## 166

Trost finit goulûment sa bière avant de reporter son attention sur vous. En vous voyant regarder fixement le nouveau passager qui a pris place au fond de la cale, il avale de travers et bafouille, entre deux quintes de toux : « Grands dieux ! C'est... c'est lui ! C'est... Kezoor le nécromancien ! » Sur ce, il tire un parchemin froissé de sa tunique et le déroule fébrilement sur la table. Vous voyez alors apparaître un portrait dont les traits cruels offrent une incontestable ressemblance avec votre homme. Le texte suivant l'accompagne :

AVIS DE MORT CONCERNANT *KEZOOR LE NÉCROMANCIEN*  
*Shaman renégat de Mogaruith, chef de la secte interdite de*  
*Dazudskul et accusé d'avoir pratiqué ta magie noire dans les*  
*États libres de Taies tria.*

*Une prime de DIX MILLE LUNES sera offerte à qui rapportera*  
*la tête du sorcier. Par ordre de sa Majesté la Reine Évaine de*  
*Talestria.*

« Voilà l'occasion de faire fortune ! chuchote Trost. Aidez-moi à supprimer ce traître et nous partagerons la prime. » Si vous voulez prêter main forte au soldat pour attaquer le nécromancien, rendez-vous au [65](#). Si vous décidez de ne pas l'aider dans cette entreprise, rendez-vous au [224](#).

**167**

Le grand reptile accepte sa défaite à contrecœur et disparaît au fond de son cloaque en glissant lentement entre les lianes et la végétation aquatique. Rendez-vous au **62**.

**168**

Le bâtiment se révèle être un magasin d'archerie. Il y a là une multitude d'arcs remarquablement façonnés, ainsi qu'un vaste choix de flèches, de carquois, de sangles, de poignets, de gants, de cordes et d'étuis. Près des étagères croulantes de matériel qui s'élèvent du sol au plafond, se trouve une grande cible en bois sur laquelle les prix sont inscrits :

Arcs 32 Lunes

Flèches 2 Lunes

Carquois (vides) 12 Lunes

Poignets et Gants 8 Lunes

Étuis (en bois) 20 Lunes

Étuis (en cuir) 12 Lunes

Cordes 4 Lunes

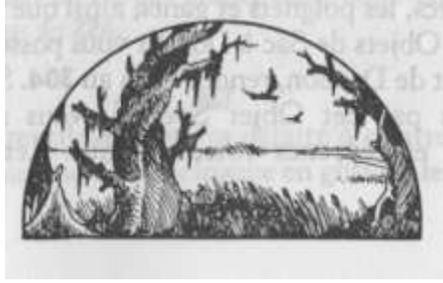
Vous pouvez acheter ce que vous voulez d'après la liste ci-dessus (1 Pièce d'Or = 4 Lunes). Rappelez-vous qu'un carquois ne peut pas contenir plus de 6 flèches. Si vous souhaitez emporter plus de 6 flèches, il vous faudra donc acheter un carquois supplémentaire. Les étuis à arcs, les poignets et gants, ainsi que les cordes sont des Objets de Sac à Dos. Si vous possédez l'Arc en argent de Duadon, rendez-vous au [304](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, vous sortez du magasin et reprenez votre chemin. Rendez-vous au [264](#).

## 169

Alors que vous montez vers la proue, un Vordak fond sur vous en brandissant son arme. Vous esquiviez le coup de justesse et le bâton noir s'écrase sur la balustrade du vaisseau, faisant jaillir une gerbe d'étincelles au point d'impact. Vous contre-attaquez immédiatement en plongeant votre lame au travers du Vordak, lequel bascule dans le vide en poussant un hurlement d'agonie. Mais, aussitôt après, vous recevez dans le dos un coup dont la violence vous plaque au sol. Dans votre chute, vous lâchez votre arme. Encore tout étourdi par le choc, vous vous redressez péniblement ; votre agresseur s'élance du haut des marches et se rue sur vous toutes griffes dehors.

**VORDAK HABILITÉ : 18 ENDURANCE : 26**

Vous êtes désarmé et, à moins que vous ne maîtrisiez la Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique, vous devez réduire votre HABILITÉ de 2 points pour toute la durée du combat. Le Vordak est insensible à la Puissance Psychique, mais il est vulnérable au Foudroiement Psychique. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [337](#).



### 170

Vous atteignez Topham et, après avoir dépassé l'abbaye et le moulin à eau, vous suivez la piste vers l'ouest, de façon à rejoindre la Grand-Route du Nord. Cette longue chevauchée est exténuante ; vous devez prendre un Repas afin de récupérer des forces, ou bien déduire 3 points de votre total d'ENDURANCE. Rendez-vous ensuite au [280](#).

### 171

Dans l'instant même, Païdo bondit à vos côtés, l'épée au poing. « Convoquez vos frères ! » ordonne le moine vêtu de noir. Aussitôt, les autres quittent la pièce et referment la porte derrière eux. Si vous voulez attaquer le moine qui reste seul avec vous, rendez-vous au [277](#). Si vous préférez lui demander de vous laisser repartir sains et saufs de ce temple, rendez-vous au [99](#).

### 172

Vous vous rapprochez silencieusement des huttes, mettant à profit votre Discipline Kai de la Chasse pour masquer votre progression à travers le feuillage. Malheureusement Païdo, lui, ne possède pas cet art ; il marche par mégarde sur une brindille et le craquement du bois sec sous son pied vient subitement troubler le silence des lieux. Vous vous arrêtez net, l'ouïe aux aguets, les yeux fixés sur les huttes qui se dressent devant vous. Rendez-vous au [272](#).

## 173

La bière est plutôt fade, mais elle est fraîche et étonnamment agréablement votre soif. Aussi impatient que vous, Païdo empoigne sa chope et avale une grande gorgée... qu'il recrache aussitôt avec dégoût. « Quelle lavasse ! » grogne-t-il en s'essuyant du revers de la main. « Tu pourrais faire attention, étranger ! » tonne alors un homme assis à votre droite. Puis, sans ajouter un mot, il s'empare de sa propre chope et la renverse délibérément sur les pieds de Païdo. Votre compagnon pousse un juron et son sang ne fait qu'un tour : il porte instinctivement la main à la garde de son épée et fusille l'homme du regard. Si vous voulez intervenir pour empêcher la bagarre, rendez-vous au [314](#). Si vous préférez ne pas vous interposer, rendez-vous au [253](#).

## 174

Les moines semblent contrariés par votre refus. Ils chuchotent entre eux et lancent des regards inquiets vers votre assiette. De son côté, Païdo engloutit son repas avec un plaisir évident, heureux de pouvoir enfin satisfaire son appétit. Les moines sortent alors précipitamment du réfectoire et reviennent quelques instants plus tard, accompagnés d'un vieil homme vêtu d'une houppelande noire. Il tient dans la main un étrange bâton de fer. « Le guerrier Vakeros a-t-il dîné ? » demande-t-il d'une voix froide et monocorde. « Oui, Maître, répondent les moines à l'unisson. Mais le Seigneur Kaiï, lui, a refusé de manger. » Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [93](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [128](#).



## 175

La chaussée descend progressivement vers le marais, vous contraignant à patauger une fois de plus dans la vase nauséabonde. Soudain, un ululement sinistre retentit au nord du marécage, et pendant quelques secondes, tous les petits bruits qui vous environnaient cessent. Avant de vous rendre au **56**, vous devez prendre un Repas ou bien déduire 3 points de votre total d'ENDURANCE.

## 176

Païdo suit votre conseil et se jette à plat ventre sur le sol. Le nain apparaît alors, une arbalète coincée au creux de sa barbe. Il actionne lentement la détente et le projectile meurtrier part dans un sifflement métallique. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si le résultat est compris entre 0 et 5, rendez-vous au **115**. S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au **334**.

## 177

Païdo redescend enfin de l'arbre, et l'inquiétude se lit sur son visage. « Qu'est-ce qui ne va pas ? » lui demandez-vous avec impatience. « Je ne capte aucun signal, répond-il. J'ai orienté le compas astronomique dans toutes les directions sans pouvoir détecter la moindre radiation de korlinium. Et pourtant mon instrument fonctionne bien, j'en suis sûr ! On dirait que le temple a purement et simplement disparu de la surface de la terre ! » Vous vous emparez délicatement de l'appareil, puis vous montez à votre tour au sommet du tronc. Sur les instructions de Païdo, vous réglez le compas et commencez à balayer l'horizon point par point, dans l'attente et l'espoir de capter les signaux qui vous donneront la position du temple des Anciens Mages. Mais Païdo a raison : vous ne recevez strictement rien ! Et, sans l'aide précieuse de ces signaux, il y a peu de chances pour que vous parveniez à trouver la Pierre de la Sagesse d'Ohrido... Découragé, vous êtes sur le point d'abandonner vos recherches, quand vous

apercevez, loin au nord, quelque chose que vous n'aviez pas remarqué auparavant. C'est une île de roche volcanique rouge ; elle se dresse au milieu du marais, parmi quatre autres îlots plats et dénudés regroupés en cercle près du bord est du grand cratère. Peut-être le temple se trouve-t-il de l'autre côté de cette île 1 Cela expliquerait pourquoi le compas ne capte aucun signal. Vous descendez rapidement de l'arbre pour faire part de vos réflexions à Païdo. Tout en observant pensivement l'horizon vers le nord, il médite quelques instants et finit par déclarer : « Cela se peut... mais je n'en suis pas parfaitement sûr, hélas ! » Rendez-vous au [292](#).

### 178

Vous vous forcez à ingurgiter le remède et à rester conscient le temps qu'il fasse effet. Peu à peu, vous sentez vos forces revenir. La douleur et la nausée s'estompent, et le tremblement incontrôlable qui agitait vos membres se calme enfin. L'antidote remède et vos connaissances Kaï de la guérison ont réussi à neutraliser le poison qui coulait dans vos veines. Mais vous devez maintenant exercer vos talents sur votre compagnon d'infortune : vous posez les mains à plat sur sa poitrine et vous vous concentrez de toutes vos forces pour communiquer à son corps la chaleur de votre influx curatif. L'opération est lente et laborieuse, et ce n'est qu'à l'aube du jour suivant que vous avez la certitude que Païdo est hors de danger. Rendez-vous au [285](#).

### 179

Vous devinez que ce livre renferme des textes diaboliques et des formules de rites ayant trait à la magie noire. C'est un ouvrage impur, mais il n'est protégé par aucun sortilège. Si vous désirez l'examiner de plus près, puisque vous savez que vous ne courez aucun risque en le faisant, rendez-vous au [312](#). Si vous préférez ne pas toucher à ce livre, rendez-vous au [255](#).

## 180

L'un des soldats s'empare de votre Laissez-Passer et y jette un rapide coup d'œil. Mais la présence du sceau du Seigneur Adamas sur le document ne semble pas l'impressionner outre mesure. « Le Gouverneur Nehdra est en visite à Syada pour toute la journée, et il ne sera pas de retour avant demain matin. Si vous voulez vraiment le voir, il faudra attendre ! » vous annonce l'homme d'un ton ferme. Sur ce, il vous rend le Laissez-Passer et retourne à son poste. « Venez, dit Païdo en vous entraînant. Trouvons-nous un endroit pour passer la nuit, et nous reviendrons demain s'il le faut. » Vous acquiescez de la tête et vous redescendez tous deux le chemin qui mène au centre de la ville. De nouveau arrivés sur la place, vous décidez de vous arrêter au Temple de l'Épée afin d'y demander l'hospitalité. Rendez-vous au [78](#).

## 181

« La Ruche ! crie le marinier. Cinq minutes d'arrêt à La Ruche ! » Près de vous, un groupe de fermiers rassemblent leurs paquets et montent l'escalier du bar après avoir pris congé de leurs compagnons de voyage. Si vous voulez aller sur le pont pour voir débarquer les passagers, rendez-vous au [73](#). Si vous préférez rester dans la cale, rendez-vous au [236](#).

## 182

Vous chargez, visez et tirez avec une rapidité et une précision remarquables. La flèche se plante dans le ventre tacheté d'une des créatures aquatiques qui approchait par la gauche. Elle s'écroule en coassant de douleur et se débat frénétiquement dans un bouillonnement d'eau trouble, ses mains palmées crispées sur la tige de votre projectile. Soudain, un serpent d'eau jaillit à la surface et enroule ses anneaux autour du corps de votre victime. A l'issue d'un bref combat, le reptile aux yeux froids disparaît dans les profondeurs de l'étang en entraînant sa proie. Tandis que vous assistez à ce cruel spectacle, une autre créature verte

s'approche en rampant et bondit sur vous sans crier gare. Rendez-vous au [252](#).

### 183

Ce redoutable agent des Seigneurs des Ténèbres ne peut pas être anéanti par une arme ordinaire. Votre seule chance de le vaincre est de vous emparer de l'épée de Païdo, dont la lame fut forgée dans les fourneaux d'Elzian par les Anciens Mages eux-mêmes.

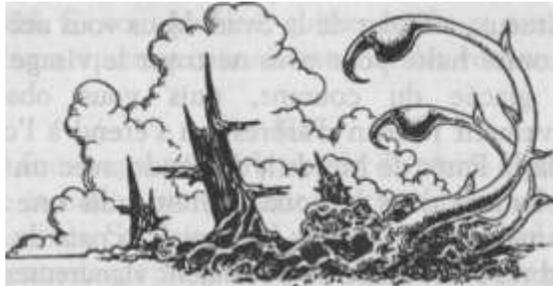
HELGHAST DE GNAAG HABILETÉ : 34 ENDURANCE : 48

Au cours du premier Assaut de ce combat, vous ne pourrez infliger aucun dommage à votre adversaire, puisque vous êtes occupé à tirer l'épée de Païdo de son fourreau. Par ailleurs, notez que le Helghast est insensible à la Puissance Psychique, mais non au Foudroiement Psychique. De plus, si vous ne maîtrisez pas la Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique, vous devrez réduire votre HABILITÉ de 2 points au début de chaque Assaut que vous livrerez. Si vous avez complété le Cercle de l'Esprit, vous pouvez augmenter votre HABILITÉ de 2 points pour toute la durée du combat. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [268](#).

### 184

En voyant Païdo acculé par le flot de ces répugnantes araignées, vous décochez votre flèche dès que vous repérez l'ennemi. Le projectile fend l'air en sifflant, mais un malheureux passager se met par mégarde sur le passage. La flèche lui frôle l'épaule, ne lui infligeant qu'une légère égratignure, néanmoins cela a suffi pour dévier sa trajectoire, et elle se plante en pure perte dans le mur. Maudissant votre malchance, vous remettez votre arc en bandoulière afin de tirer une arme de poing. Mais le nécromancien pressent le danger que vous représentez pour lui, et il se tourne face à vous, les mains tendues devant lui en dessinant d'étranges formes dans l'air. Vous êtes subitement paralysé de froid de la tête aux pieds ; un voile de givre vient envelopper vos cheveux et vos vêtements. Les yeux troublés par

une pellicule de glace, vous tentez désespérément de ne pas sombrer dans l'inconscience. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de Nexus, rendez-vous au [345](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [159](#).



### 185

Vous faites sortir votre cheval de la piste et partez au galop à travers l'enchevêtrement des bruyères et des fougères qui bordent le cours d'eau. Vos assaillants vous imitent aussitôt, mais la nature du terrain joue en votre faveur. Après une poursuite acharnée, ils abandonnent la chasse et se replient pour chercher des proies plus faciles - par exemple, les malheureux réfugiés qui fuient Syada. Rendez-vous au [136](#).

### 186

Vous fermez les yeux, puis vous faites appel à tout le pouvoir de votre Discipline. En puisant dans vos réserves mentales, vous dressez un écran protecteur afin de repousser l'attaque de votre adversaire. La pression qui vous enserrait le crâne se relâche instantanément et la douleur s'atténue, libérant vos sens de la paralysie glaciale du choc psychique. Soudain, l'attaque cesse complètement, et cette délivrance impromptue vous laisse pantelant. Hélas ! quand vous rouvrez les yeux, vous comprenez la raison de cette brusque trêve. Rendez-vous au [60](#).



**188** *Un nain trapu, portant sur l'œil droit un bandeau aussi noir que sa barbe, se tient derrière le bar.*

## 187

La membrane gluante et la vrille enserrant solidement votre arme et vous vous voyez contraint de l'abandonner, de peur d'être vous-même pris au piège. Quel dommage de voir une si bonne arme se faire engloutir bêtement par cette ignoble chose ! Rayez l'arme que vous venez de perdre de votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [177](#).

## 188

Vous menez vos chevaux à l'écurie, puis vous gagnez la porte de l'auberge, alléchés par un délicieux fumet. « Entrez, entrez ! vous dit une voix amicale. Venez vite vous sécher près de l'âtre. » Un nain trapu, portant sur l'œil droit un bandeau aussi noir que sa barbe, se tient derrière le bar, ne laissant apparaître que le haut de son petit corps rondouillard. « Les deux gentilshommes se laisseront-ils tenter par quelque chose ? » s'enquiert-il en montrant de la main les corbeilles de biscuits dorés et les tonnelets de bière qui s'alignent sur le comptoir. Si vous souhaitez en effet vous restaurer, rendez-vous au [145](#). Si vous préférez vous contenter d'aller vous réchauffer devant la cheminée, rendez-vous au [232](#). Si vous désirez engager la conversation avec l'aubergiste nain, rendez-vous au [26](#).

## 189

En levant les yeux, vous voyez une escadrille de Kraans fondre sur le Levitron. Ce sont d'ignobles créatures pourvues d'ailes noires et membraneuses, portant sur le dos des Vordaks entièrement vêtus de rouge. Les Vordaks sont les zélés serviteurs des Seigneurs des Ténèbres ; dans leurs mains crochues et osseuses, ils tiennent de longs cylindres de fer noir qui crachent un feu bleuté. L'un des Kraans survole le pont de votre vaisseau en poussant un croassement rauque, et le bâton noir de son cavalier vomit au passage un jet de flammes étincelantes. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [287](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [13](#).

« Votre vaine quête est terminée, mortel », vous dit le personnage à la houppelande noire d'une voix froide et métallique. Instinctivement, vous tentez de dégainer votre arme, mais votre main se met à trembler - vous n'arrivez plus à contrôler vos doigts ! Vous jetez un regard anxieux vers Païdo, mais vous constatez qu'il est également secoué de tremblements convulsifs. Soudain, une onde de douleur vous frappe l'estomac. Vous fléchissez les jambes et tombez à genoux en vous tenant le ventre à deux mains. Dans un cri de détresse, Païdo s'évanouit à vos côtés. Vous ne pouvez vous empêcher d'envier son inconscience salvatrice, tandis que l'intolérable souffrance continue de vous tenailler le corps. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale et que vous ayez atteint le rang de Maître Primat, rendez-vous au [146](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas encore acquis le titre de Maître Primat, rendez-vous au [222](#).

Vous parcourez rapidement la pièce du regard, l'épée au poing, prêt à pourfendre un éventuel agresseur. Heureusement, l'endroit est désert : tous les moines ont quitté les cuisines pour aller rejoindre les autres dans le réfectoire. Après avoir rengainé votre lame, vous portez Païdo sur votre dos et vous vous dirigez avec votre lourd fardeau vers une porte entrouverte au fond de la cuisine. En passant près d'une marmite fumante, vous remarquez une petite fiole posée près du fourneau ; vous l'empochez rapidement (n'oubliez pas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*), puis vous gagnez la porte et vous engagez dans un sombre couloir. Au bout de quelques mètres, le passage se termine par une porte en bois ; juste à côté, une volée de marches mène à l'étage supérieur. Si vous voulez ouvrir la porte, rendez-vous au [340](#). Si vous préférez monter l'escalier, rendez-vous au [157](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration ou celle de l'Intuition, rendez-vous au [114](#).

## 192

Vous pansez la plaie de Païdo en prenant soin de prévenir tout risque d'infection grâce à vos connaissances fondamentales de la guérison. Cela fait, vous vous remettez tous deux en route, vous enfonçant plus avant dans l'infect marécage. La boue visqueuse qui entourait l'étang cède progressivement la place à un terrain plus ferme. Vous arrivez bientôt au pied d'un tertre sur lequel se dresse un grand arbre à fruits rouges. Une mare d'eau limpide s'étend au pied du tronc. Vous décidez de vous accorder quelques instants de repos pour vous débarrasser des multiples sangsues qui se sont accrochées à vos chevilles. Pendant ce temps, Païdo grimpe en haut de l'arbre pour scruter l'horizon. Il est muni d'un compas astronomique élaboré par les Anciens Mages du Dessi, afin que leurs vaisseaux de l'espace puissent se repérer la nuit. Cet instrument est sensible aux vibrations émises par les cristaux de korlinium; la tour du Temple d'Ohrido étant construite en korlinium pur, les Anciens Mages l'ont réglé de façon à ce qu'il capte ses radiations. En suivant la direction donnée par les signaux, il vous sera donc normalement aisé de trouver le temple perdu. Pendant que Païdo s'active à installer le dispositif, vous décidez d'inspecter les environs de plus près. Si vous voulez examiner les fruits rouges qui pendent aux branches de l'arbre, rendez-vous au [301](#). Si vous souhaitez plutôt vous approcher de la mare, rendez-vous au [2](#). Si vous préférez vous asseoir et attendre tranquillement que Païdo ait terminé son examen, rendez-vous au [177](#).

## 193

« Z'allez tous les deux à Tharro ou bien vous voulez que ma fille Tadia vous dise la bonne aventure ? » demande la vieille femme d'un ton impatient. Si vous voulez vous renseigner sur la prochaine barge pour Tharro, rendez-vous au [37](#). Si vous décidez de demander à la vieille femme de vous parler plus précisément de sa fille, rendez-vous au [244](#).

## 194

Vous vous glissez souplement sous le panneau de bois, puis vous vous enfoncez dans la pénombre, prenant garde d'avancer silencieusement parmi les éboulis qui jonchent le sol du tunnel. Quelques mètres plus loin, la lumière du jour disparaît et vous vous trouvez plongés dans une obscurité totale. Devant vous, le martèlement sourd continue à résonner dans les ténèbres. Si vous possédez une Lanterne, une Torche et un Briquet d'Amadou, ou bien une Sphère de Feu de Kalte, rendez-vous au [283](#). Si vous n'avez aucun de ces objets, vous pouvez avancer dans le noir et vous rendre au [118](#) ou bien, si vous préférez, rebrousser chemin vers la sortie de la mine en vous rendant au [152](#).

## 195

Le Helghast pousse un hurlement de rage et de désespoir en recevant le coup fatal. Il s'effondre mollement sur le sol et sa chair se consume en libérant un gaz volatil vert et nauséabond. Quelques secondes plus tard, il ne reste plus de lui que la houppelande qui servait à dissimuler sa redoutable identité. Un frisson d'horreur vous parcourt le corps quand vous pensez rétrospectivement au sort auquel vous avez échappé. Mais ce n'est pas le moment de vous attendrir : un bruit de pas précipités retentit dans l'escalier et la porte du réfectoire est verrouillée ! Que faire ? Vous vous précipitez vers Païdo et le secouez de toutes vos forces pour le faire revenir à lui mais il reste à demi inconscient, la tête ballante. Vous le saisissez à bras-le-corps et partez en le soutenant vers la seule issue possible : le passe-plat qui relie le réfectoire aux cuisines. Vous hissez votre compagnon par l'étroite ouverture mais, avant que vous ne puissiez en faire autant, la porte s'ouvre à la volée, livrant passage à une horde de moines en furie. Si vous possédez un arc et que vous souhaitiez l'utiliser, rendez-vous au [323](#). Si vous préférez affronter vos adversaires l'arme au poing, rendez-vous au [110](#). Si vous jugez plus prudent d'essayer de vous faufiler malgré tout par le passe-plat, rendez-vous au [86](#).

## 196

Sans un bruit, vous sortez une flèche de votre carquois, vous visez calmement et tirez. Votre projectile atteint la lance de votre ennemi en plein centre et la fend en deux. Sous le coup de la surprise, l'homme fait un bond et, avant même que ses pieds retouchent le sol, Païdo le cueille d'une manchette qui l'envoie basculer dans le vide. Vous l'entendez atterrir avec un bruit mou sur un tas de fumier. Si vous désirez inspecter le moulin, rendez-vous au [306](#). Si vous préférez reprendre votre route vers le nord et quitter cet endroit avant que le mystérieux agresseur ne reprenne connaissance, rendez-vous au [318](#).

## 197

La vile créature bascule dans le vide en poussant un cri d'agonie. Sans perdre un instant, vous vous élancez vers Païdo et l'agrippez par le bras. Il était temps : encore quelques secondes, et il partait rejoindre l'Anapheg au fond des eaux écumeuses. Rendez-vous au [31](#).

## 198

Un couple de chiens féroces fait soudain irruption par le porche. Ils s'élancent dans l'allée centrale en griffant le sol de leurs pattes, puis s'arrêtent brusquement pour attendre leurs maîtres. Ceux-ci ne tardent pas ; un groupe de moines apparaît, chacun armé d'une longue épée. Ils se mettent à fouiller systématiquement les rangées de bancs et se rapprochent inexorablement de votre cachette. Vous entendez leurs chiens renifler bruyamment vos traces. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, rendez-vous au [279](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [241](#).

## 199

Kezoor pousse un grognement de dépit, mais il renouvelle aussitôt son attaque en faisant déferler une seconde marée d'araignées sur Païdo. Fort heureusement, votre ami est passé

maître dans l'art de ces batailles magiques et, par quelques formules appropriées, il invoque immédiatement le feu à son secours. Un jet de flammes jaillit de la pointe de son épée, enveloppant les petits corps velus qui s'embrasent en crépitant, les pattes secouées de tremblements convulsifs. « A l'attaque ! » s'écrie alors Païdo. D'un même mouvement, vous avancez vers l'adversaire. En vous voyant approcher, Kezoor tire son épée et marmonne une mystérieuse incantation avant d'engager le combat.

**KEZOOR HABILITÉ: 26 ENDURANCE: 43**

Cet être redoutable est invulnérable à la Puissance Psychique, tout comme au Foudroiement Psychique. En revanche, vous pourrez diviser par deux tous les points d'ENDURANCE qu'il vous fera éventuellement perdre, puisque Païdo combat à vos côtés et partage avec vous les coups reçus. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [46](#).

## **200**

Il se produit une détonation assourdissante quand un autre cristal explose. Elle est presque instantanément suivie d'un fracas d'enfer : le Levitron s'embrase pour devenir une gigantesque boule de feu tandis que se consume le gaz inflammable contenu dans ses réservoirs. Cela marque la triste fin de votre aventure.

## **201**

L'un des bols posés sur les socles en marbre commence à émettre un bourdonnement sourd. La surface d'argent liquide se met à vibrer et à miroiter, projetant un faisceau de lumière vive vers le dôme du plafond. Puis la brume scintillante se disperse et une étrange image prend lentement forme. Vous voyez apparaître une espèce de tête monstrueuse, s'apparentant vaguement à celle d'une énorme mouche dont les yeux à facettes vous fixent, étincelant comme deux diamants noirs. « Tan-ash-oka, Nadoknar Gnaag ! » tonne une voix rauque et sépulcrale. Dans



**201** Vous voyez apparaître une énorme mouche à la tête monstrueuse.

un sifflement de rage et de haine, la mystérieuse apparition s'estompe soudain et la lumière qui l'auréolait s'affaiblit simultanément. L'ignoble face du Seigneur des Ténèbres Gnaag a disparu. « Par tous les dieux ! s'exclame Païdo, encore sous le choc de cette terrifiante vision. Quelle sorte de monstre était-ce là ? » Vous restez muet, car vous savez que votre compagnon a déjà dû trouver la réponse lui-même. Une fois remis de cette éprouvante épreuve, vous fouillez rapidement la pièce. Derrière une espèce de trône sculpté dans un gros bloc de pierre, vous découvrez des objets intéressants: une Epée, un Arc, 3 Flèches et l'équivalent de 2 Repas. Il y a également un levier au dos du siège. En l'actionnant, une porte dissimulée derrière une tapisserie se met à coulisser lentement. Par l'étroit passage, vous apercevez un escalier éclairé par des torches qui s'enfonce vers un tunnel en contrebas. « Venez ! dit Païdo, cette pièce me donne la chair de poule. » Comme c'est exactement ce que vous ressentez, vous lui emboîtez le pas et le suivez dans l'escalier, non sans avoir auparavant pris le temps de renverser d'un coup de pied le maudit bol d'argent liquide d'où était apparue la terrifiante image de Gnaag. Rendez-vous au [259](#).

## 202

Les corps de vos ennemis se dissolvent dans la boue avec d'horribles chuintements et, tout en contemplant cet odieux spectacle, vous vous demandez pourquoi les serviteurs des Seigneurs des Ténèbres sont venus semer la terreur jusqu'en ce coin paisible de Talestria. A l'intérieur de l'abbaye, la vérité s'impose à vous dans toute son horreur : dans les cellules et les couloirs de tout le bâtiment gisent les cadavres des moines qui l'habitaient à l'origine, le visage figé dans un masque d'effroi. Plusieurs d'entre eux ont été dépouillés de leurs vêtements, probablement pour procurer des déguisements à leurs assassins. « Mais pourquoi les Seigneurs des Ténèbres voulaient-ils prendre le contrôle de cette abbaye ? » demande Païdo, effaré à la vue d'un tel carnage. « Je suppose que cela fait partie de leur plan d'invasion de la Talestria, répondez-vous d'une voix sombre. C'est en effet leur tactique habituelle: ils commencent par établir

un réseau d'agents à leur solde à travers tout le pays qu'ils veulent conquérir ; une fois l'offensive lancée, ces agents se rassemblent en une armée qui attaque de l'intérieur même du pays. » « Vous pensez donc que les Seigneurs des Ténèbres vont envahir la Talestria... » reprend Païdo d'un air abattu à la pensée d'une telle éventualité. « Je crains même qu'ils n'aient déjà commencé à mettre leur plan en pratique, répondez-vous. Tout bien considéré, l'incendie de Luubos n'était peut-être pas une attaque fomentée par le Xanar, mais par Helgedad ! »

Accompagnés par ces funestes pensées, Païdo et vous décidez d'enterrer les corps des moines dans les tombes que leurs assassins avaient creusées à cet effet. Alors que vous recouvrez les dernières dépouilles, vous remarquez une petite pierre piriforme dans la terre meuble. Elle est d'un ravissant bleu moucheté, sa surface polie brille comme un miroir et, malgré sa petitesse, elle est terriblement lourde et compacte. Vous pensez qu'il s'agit là d'un objet intéressant, aussi décidez-vous de le garder. (Inscrivez la Magnétite Bleue dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous possédez déjà le maximum d'Objets Spéciaux autorisé, vous devez vous débarrasser de l'un d'eux au profit de cette étrange pierre.) Rendez-vous au [55](#).

## 203

Votre infallible intuition vous permet de détecter qu'au nord une tribu de créatures affamées hante les environs de l'étang à la recherche de proies éventuelles. Païdo et vous offririez un appât de choix à ces monstres voraces ! Vers le sud, en revanche, la piste s'écarte du cœur du marécage et vous éloignera donc de votre but. Si vous décidez de vous diriger vers le nord, au risque d'affronter les innombrables créatures qui y sont tapies, rendez-vous au [36](#). Si vous préférez partir vers le sud, rendez-vous au [300](#).

## 204

Vous débouchez sur une place pavée, brillamment illuminée par une rangée de lanternes accrochées sous le péristyle d'un grand bâtiment peu commun. Les murs sont constitués de gros blocs de pierre bleue où courent des veines d'argent et ils ont été polis comme un miroir. Une grande porte bardée de cuivre marque l'entrée de l'édifice. Elle est surmontée d'un moulage en bronze en forme d'épée flamboyante, portant en exergue le long de la lame : « Temple de l'Épée. » De l'autre côté de la place, une ruelle monte vers une tour de guet bâtie au sommet de la colline qui domine la ville. Si vous souhaitez entrer dans le temple, rendez-vous au [78](#). Si vous préférez vous diriger vers la tour de guet, rendez-vous au [14](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration, rendez-vous au [327](#). Si vous possédez un plan de Tharro, vous pouvez le consulter avant de prendre une décision. Rendez-vous, dans ce cas, au [22](#).

## 205

Vous êtes en présence d'un Ghagrim, un homme-bête du Danarg :

GHAGRIM HABILITÉ: 23 ENDURANCE: 38

Vous pouvez fuir le combat à l'issue de trois Assauts ; dans ce cas, rendez-vous au [309](#). Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [9](#).

## 206

Une marée d'énormes araignées noires déferle sur le sol, leurs ventres ballonnés accrochés à de longues pattes coudées et velues. Elles avancent en masse compacte vers Païdo, les yeux luisants, les mandibules cliquetantes. Si vous possédez un arc et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [246](#). Si vous n'avez pas d'arc, ou que vous ne vouliez pas vous en servir, rendez-vous au [291](#)

## 207

La Graine de Feu explose dans une gerbe de flammes, éblouissant vos poursuivants d'un vif éclat. Vous saisissez aussitôt l'occasion pour plonger dans les broussailles touffues qui bordent la piste. Païdo vous imite, et vous vous éloignez tous deux en rampant vers le couvert des arbres. Rendez-vous au [111](#).

## 208

Vous visez le moine à la tête, puis vous décochez votre flèche. Dans le même instant, votre adversaire fait tournoyer son bâton noir avec une dextérité et une rapidité incroyables, créant un tourbillon de ténèbres autour de lui. Un bref éclair se produit quand votre flèche pénètre dans cette étrange zone, puis éclate en mille morceaux. Avant même que les esquilles ne retombent sur le sol, vous remettez votre arc en bandoulière, vous tirez une arme de poing et vous vous élancez sur votre ennemi pour le prendre de vitesse. Rendez-vous au [277](#).

## 209

Vous sortez une flèche de votre carquois et, tout en serrant fort les flancs de votre monture avec les cuisses, vous visez le chef de la troupe. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle Animal, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si le résultat est compris entre 0 et 6, rendez-vous au [162](#). S'il est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [303](#).

## 210

Païdo est effectivement en mauvaise posture : un homme tient une lance pointée sur son abdomen ! Il lui demande d'un ton brutal de lui donner une bonne raison d'avoir ainsi violé les limites de sa propriété, ou bien d'en assumer les conséquences. Pour toute réponse, votre compagnon pousse alors un cri d'une force inimaginable. Jamais vous n'auriez cru cela possible de la part d'un être humain ! La puissance de son cri frappe l'adversaire comme un coup en pleine poitrine ; il bascule par-

dessus le parapet et atterrit avec un bruit mou sur un tas de fumier, quelque cinq mètres en contrebas. « Voilà l'effet des cris Vakeros ! vous dit Païdo en réponse à votre muet ébahissement. Un jour je vous apprendrai la technique, Seigneur Kaï. » A présent, si vous souhaitez inspecter le moulin, rendez-vous au [306](#). Si vous préférez quitter ces lieux avant que leur aimable propriétaire revienne à lui, rendez-vous au [318](#).

## 211

Vous tirez le poignard et le lancez de toutes vos forces sur votre adversaire. La lame se plante dans son thorax jusqu'à la garde. Pareille blessure eût été fatale à n'importe quel être humain, mais elle n'est rien pour une créature de cet acabit ! Le Helghast arrache le poignard d'un coup sec et le jette à terre avec mépris. Entre-temps, une autre boule de feu a commencé à apparaître au bout de son bâton noir : vous devez agir sans perdre une seconde ! Si vous voulez attaquer le Helghast avec une arme de poing, rendez-vous au [75](#). Si vous préférez utiliser l'épée de Païdo, rendez-vous au [47](#).

## 212

La créature se rapproche lentement tout en émettant un étrange hennissement. C'est une énorme bête bossue, pourvue d'une tête de lézard cornu. Contre toute attente, vous la voyez se dresser sur ses membres postérieurs, deux pattes poilues terminées par de longues griffes. Cette surprenante créature semble formée de deux parties complètement différentes : le bas de son corps est couvert d'une fourrure sombre et drue, tandis que le haut est pâle et glabre, parcouru de veinules bleutées et prolongé de longs bras noueux. Les narines dilatées par l'odeur âcre de votre cheval, le monstre avance vers vous en claquant des mâchoires. Si vous possédez un arc et que vous vouliez l'utiliser, rendez-vous au [17](#). Si vous n'en avez pas, ou que vous ne souhaitiez pas vous en servir, rendez-vous au [333](#).



**212** *Les narines dilatées par l'odeur âcre de votre cheval, le monstre avance vers vous.*

## 213

Vous décochez votre flèche, laquelle atteint le nécromancien en plein bras, le faisant brusquement tournoyer et tomber en arrière. Mais, en dépit de sa blessure, l'homme se remet promptement debout. Rendez-vous au [199](#).

## 214

Brusquement, les bords de la mare s'incurvent et se referment sur la pointe de votre arme, découvrant, en se soulevant, une créature ovoïde à moitié enfouie dans le sol. Une vrille en jaillit soudain, qui tente de vous agripper le poignet. Si l'arme que vous tenez est tranchante (épée, poignard, hache, glaive ou sabre), rendez-vous au [235](#). Si l'arme en question n'est pas tranchante (arc, massue ou marteau de guerre), rendez-vous au [187](#).

## 215

Vous sortez une flèche de votre carquois, puis vous visez attentivement le comptoir. Quelques secondes plus tard, le nain apparaît, la joue appuyée contre une arbalète, prêt à vous expédier un carreau. Vous relâchez la corde de votre arc et la flèche fend l'air en sifflant. Elle transperce l'étrivière de l'arbalète, puis court le long de l'arme avant de se planter dans le bois, à quelques centimètres du visage du nain. En voyant la tige de la flèche vibrer sous son nez, le petit homme reste quelques instants figé d'effroi, puis ses yeux se révulsent et il s'affale sur le sol dans un fracas de bouteilles et de verres brisés. Rendez-vous au [70](#).

## 216

La chaussée s'interrompt brusquement à la lisière d'une jungle de joncs et d'épineux tentaculaires qui se développent sur une mousse noirâtre. Il y a peu de trous d'eau, mais traverser cette zone comportera des risques encore plus grands qu'auparavant. « Vous voyez ces taches, là-bas ? vous demande Païdo en désignant de nombreuses étendues ocre où rien ne pousse. Eh

bien, ce sont des sables mouvants ! » Si vous décidez de traverser ces lises, rendez-vous au [21](#). Si vous préférez rebrousser chemin jusqu'au croisement et prendre ensuite la piste ouest, rendez-vous au [175](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [142](#).

## 217

Malgré l'odeur alléchante qui se dégage de ce ragoût, vous repoussez votre assiette et sortez quelques provisions de votre sac. Les moines semblent fort contrariés de votre refus. Ils chuchotent entre eux et lancent des regards inquiets vers votre assiette. De son côté, Païdo engloutit son repas avec un plaisir évident, heureux de pouvoir enfin satisfaire son appétit. Les moines sortent alors précipitamment du réfectoire et reviennent quelques instants plus tard, accompagnés d'un vieil homme vêtu d'une houppelande noire. Il tient dans la main un étrange bâton de fer. « Le guerrier Vakeros a-t-il dîné ? » demande-t-il d'une voix étrangement froide et monocorde. « Oui, Maître, répondent les moines à l'unisson. Mais le Seigneur Kaï, lui, a refusé de manger. » Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [93](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [128](#).

## 218

Le batelier vous apporte vos consommations. Il vous tend une chope emplie à ras bord d'un breuvage écumeux dont la teinte verdâtre ne vous dit rien qui vaille. Pourtant, vos préjugés disparaissent à la première gorgée : cette bière est absolument délicieuse ! De son côté, Païdo avale une longue gorgée de la boisson qu'il a choisie - une simple bière de Ferina. Il la recrache aussitôt avec dégoût. « Quelle lavasse ! » s'exclame-t-il en s'essuyant la bouche du revers de la main. « Tu pourrais faire attention, étranger ! » lance un client assis à votre droite. Sans ajouter un mot, l'homme s'empare de sa propre chope, puis il la verse d'un geste délibéré sur les pieds de votre compagnon. Ce dernier pousse un juron et porte instinctivement la main à la

garde de son épée. Si vous voulez vous interposer avant que la bagarre éclate, rendez-vous au [314](#). Si vous préférez ne pas intervenir, rendez-vous au [253](#).

## 219

L'épée vous frôle en sifflant et part se planter dans le mur du fond. Vous entendez les moines hurler de dépit et vous éperonnez vigoureusement les flancs de votre monture. Vous franchissez le portail au triple galop, puis vous vous engagez dans la nielle qui le prolonge. Heureusement, à cette heure-ci, les rues sont pour la plupart désertes et vous gagnez sans encombre la porte nord de Tharro. Rendez-vous au [347](#).

## 220

Vous atteignez le Temple d'Ohrido en fin de journée. A la vue de ce splendide édifice perdu au milieu des brumes et de la végétation marécageuse, Païdo et vous restez quelques instants frappés d'émerveillement. Demeuré intact malgré les attaques du temps et les miasmes du marais, le temple s'élève en gradins étagés dans une symétrie parfaite. A la base, d'énormes blocs de pierre blanche étaient un premier niveau façonné dans une roche dorée incrustée de gemmes. Au-dessus, plusieurs strates de métaux précieux et de cristal reflètent toutes les couleurs de l'arc-en-ciel. Les gradins supérieurs sont faits de saphir, de rubis et d'émeraude ; ils soutiennent une haute tour en korlinium pur qui s'élance vers le ciel. Au pied du temple, le marécage semble avoir reflué de lui-même, comme s'il avait été repoussé par les radiations divines de ce lieu sacré. Une allée d'herbe vive et drue mène à un grand escalier d'ambre massif. Vous suivez Païdo vers l'immense porte triangulaire qui se dresse au deuxième niveau. Tout autour de vous, l'éclat des gemmes et des métaux précieux irradie une pureté que le Danarg n'a jamais pu ternir ni souiller. Après que Païdo a accompli la procédure complexe que les Anciens Mages lui ont enseignée afin de pouvoir ouvrir la porte, les deux battants s'ouvrent silencieusement et vous pénétrez

dans le temple, marchant sur un sol d'or étincelant que personne n'a foulé depuis plus de sept mille ans ! Rendez-vous au [100](#).

## 221

Les moines de Talestria sont réputés pour leur glotonnerie. D'innombrables anecdotes racontent leurs incroyables festins où l'on ne servait pas moins de trente-six plats différents. Pourtant, malgré les amples soutanes qui dissimulent leurs silhouettes, vous remarquez que les moines qui défilent devant vous semblent particulièrement maigres. Si vous voulez vous arrêter pour présenter vos respects aux défunts qu'ils enterrent, rendez-vous au [275](#). Si vous préférez passer votre chemin sans vous arrêter, rendez-vous au [55](#).

## 222

La douleur s'estompe, mais une oppressante sensation d'engourdissement envahit progressivement tout votre corps, vous laissant à la merci de votre ennemi. Apparemment satisfait de vous voir dans ce triste état, il quitte la pièce en ricanant. En l'espace de quelques minutes, le terrible poison qui s'est infiltré dans vos veines vous paralyse entièrement et vous sombrez dans un profond coma d'où vous n'émergerez jamais.

## 223

La vrille vous injecte une substance toxique dans la gorge. Les cordes vocales paralysées, vous ne pouvez appeler Païdo à l'aide. Vous regardez avec une indicible horreur la créature se repaître de votre sang, son corps caoutchouteux animé de pulsations et gonflant comme une outre au fur et à mesure de cette odieuse vampirisation. Cela marque la triste fin de votre aventure.

## 224

« Comment ! s'exclame Trost d'un air incrédule. Auriez-vous peur d'affronter un misérable violeur de tombes ? Eh bien, si vous ne voulez pas m'aider, je m'en chargerai tout seul ! » Avant

que vous n'ayez le temps de lui répondre, le soldat se lève de table et marche à grands pas vers l'étranger. Ce dernier reste immobile, apparemment plongé dans la lecture de son livre noir. Trost tire son épée tout en brandissant l'avis de mort de l'autre main : « Tu es Kezoor le nécromancien, hors-la-loi en ce pays », déclare-t-il d'un ton ferme. L'homme demeure aussi imperturbable qu'une statue. « Par l'autorité de la Reine Evaine, je... » Trost ne termine pas sa phrase : Kezoor vient de lever les yeux sur lui et son regard gris brille d'un éclat surnaturel. Dans la seconde qui suit, Trost pousse un cri : son visage devient un magma de chair boursouflée et le malheureux s'écroule sur le sol en hurlant de douleur. « Laissez-moi en finir avec cette vermine ! » s'écrie alors Païdo en bondissant de son siège. La cruelle agonie du soldat et le ricanement sardonique de son tortionnaire l'ont rendu ivre de rage. Il tire son épée et traverse la salle mais, avant qu'il arrive à la hauteur de l'infâme étranger, celui-ci recourt à une manœuvre plus horrible encore ! Rendez-vous au [206](#).

## 225

Vous tirez la Graine de Feu de votre poche, puis vous la lancez de toutes vos forces sur l'espèce de lézard qui avance vers vous. Mais quelle n'est pas votre déception en voyant le projectile rebondir sur la peau souple de la créature sans lui infliger le moindre mal, et filer ensuite en pure perte à travers le marécage. (N'oubliez pas de rayer une Graine de Feu de votre *Feuille d'Aventure*.) Maudissant votre malchance, vous dégainez une arme et vous vous préparez à affronter cet adversaire. Rendez-vous au [265](#).

## 226

La nuit que vous passez dans la plaine de Tharro est franchement exécrable : il fait froid et la pluie battante vous empêche d'allumer un feu pour vous réchauffer. L'orage ne s'arrête qu'au petit jour, mais il est aussitôt remplacé par un vent glacial. (Ces éprouvantes conditions vous font perdre 3 points d'ENDURANCE.) En guise de petit déjeuner, vous devez prendre

un Repas dès à présent, ou bien déduire 3 points de votre total d'ENDURANCE. Lorsque vous vous présentez de nouveau aux portes de la ville, les gardes vous en refusent encore l'entrée. Vous voilà donc obligés de repartir vers le nord, en direction d'une chaîne de collines lointaines qui se dresse à l'horizon. Des buissons d'herbe sèche et brune vous éraflent les jambes tandis que vous traversez l'étendue morne et sauvage qui empiète peu à peu sur la piste déserte menant à la ville-frontière de Syada. Vous poursuivez ainsi votre chemin dans un silence lourd et surnaturel que seuls viennent percer les croassements des corbeaux qui volent en cercle au-dessus de vous. A midi, vous vous enfoncez au cœur des collines. Les grandes plaines herbeuses ont fait place à des terres incultes où ne poussent que de maigres épineux balayés par le vent. Quelques kilomètres plus loin, la piste s'enfonce dans une étroite vallée. Non loin de la route, une petite cabane en pierre se dresse à l'entrée d'une vieille mine désaffectée. Il vous semble apercevoir un visage qui vous observe fugitivement par la fenêtre. Si vous voulez vous arrêter à cette cabane, rendez-vous au [85](#). Si vous souhaitez inspecter la mine, rendez-vous au [120](#). Si vous jugez préférable de poursuivre votre chemin, rendez-vous au [152](#).

## 227

L'acuité de vos sens Kaï vous révèle l'imminence d'un danger. Des cavaliers du Seigneur de la Guerre Zegron se sont détachés des troupes pour partir en éclaireurs à l'est des collines. Ils ont suivi la rivière et, après avoir mis à sac les villages qui se trouvaient sur leur passage, ils se sont postés en embuscade près de la route de Tharro afin de dévaliser les malheureux réfugiés qui tentent de fuir par ce chemin. Vous informez Païdo de ce qui vous attend : « Si nous continuons par là, nous allons au-devant de la mort, mon cher ! » Païdo émet un grognement ennuyé mais, plutôt que de courir le risque de tomber dans un traquenard, il se rallie à votre décision. Vous quittez donc tous deux la piste pour chevaucher en direction des collines. Rendez-vous au [311](#).

## 228

Vous reconnaissez le délicieux arôme: ce liquide pourpre est tiré des fruits du Larnumier; c'est un breuvage nutritif et revigorant qui vous permettra d'ajouter 3 points à votre total d'ENDURANCE. La bouteille en contient deux doses. Si vous souhaitez la conserver, inscrivez-la dans la case Sac à Dos de votre *Feuille d'Aventure*. Ensuite, rendez-vous au [98](#).

## 229

Une heure plus tard, vous faites une courte halte et poussez un soupir de soulagement : vous voilà enfin loin du campement des Ghagrims ! Mais il ne faut pas traîner pour autant ; vous reprenez la route jusqu'à ce que vous atteigniez un piton rocheux au nord-ouest de l'île. Vous décidez de vous y arrêter afin de prendre quelques heures de repos bien mérité. Rendez-vous au [102](#).

## 230

Vous tentez désespérément de dresser un écran protecteur pour vous préserver de l'attaque psychique, mais vous êtes trop faible pour soutenir un tel combat. La force mentale de votre ennemi s'impose à votre esprit et vous perdez 8 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie à l'issue de cette terrible épreuve, rendez-vous au [60](#).

## 231

A peine vous êtes-vous débarrassé des deux chiens que leurs maîtres se dressent devant vous, ivres de fureur.

« Les voilà ! s'écrie leur chef. Abattez-les ! » Les moines lèvent leurs épées et s'élancent par l'allée centrale en hurlant comme des possédés.

MOINES DE L'ÉPÉE HABILITÉ : 22 ENDURANCE : 36

Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [328](#).

## 232

Vous accrochez votre manteau Kaiï au dos d'une chaise vide que vous tirez près du feu. Votre entrée a éveillé la curiosité des clients de la taverne ; tous les regards sont tournés vers vous, et vous entendez les hommes spéculer à voix basse sur la raison de votre visite. Après avoir ôté son sac à dos et sa cape, Païdo vient vous rejoindre à une table. A la vue de son visage sombre et mat, nimbé de cheveux blonds, les chuchotements de vos voisins redoublent. « Faites point attention, mes gentilshommes, vous dit alors le nain. Ces braves gens sont méfiants de nature, et il faut reconnaître que les dernières nouvelles n'arrangent pas les choses ! » Vous opinez benoîtement et lui affirmez qu'ils n'ont rien à craindre de deux voyageurs fourbus qui font route vers le nord pour y trouver du travail. Sur ce, Païdo fouille dans son sac et en retire un morceau de pain noir, accompagné d'une tranche de porc salé. Il s'appête à vous en offrir une partie, quand une voix indignée retentit derrière vous. « Non mais voyez-vous ça ! Où est-ce que vous vous croyez ? » C'est le nain aimable de tout à l'heure: en vous voyant ainsi débiller vos provisions au sein même de son auberge, son humeur tourne au vinaigre. Il avance vers Païdo et balaie la table du revers de la main. « Sortez ! Sortez immédiatement, avant que j'vous jette dehors ! » s'égosille-t-il, les joues rouges de colère. Si vous voulez rassembler rapidement vos affaires et sortir de la taverne, rendez-vous au [294](#). Si vous n'avez pas l'intention de vous laisser mettre dehors en plein orage, rendez-vous au [49](#).

## 233

Vous poussez la porte et pénétrez prudemment dans la pièce, prêt à parer à toute éventualité. La porte se referme brusquement derrière vous et vous voyez alors surgir de l'ombre un homme balafé qui brandit un manche de pioche.



**233** *Un homme balaféré surgit de l'ombre en brandissant un manche de pioche.*

HOMME A LA BALAFRE HABILITÉ : 17 ENDURANCE : 25

Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [321](#).

### 234

Votre adresse et la rapidité de vos réflexes vous permettent d'esquiver les fers de lance pointés sur vous : vous tirez brusquement sur le mors et votre cheval se cabre en battant frénétiquement l'air de ses pattes avant. Les soldats reculent précipitamment pour éviter les sabots menaçants et, avant qu'ils repassent à

l'attaque, Païdo et vous partez à bride abattue et disparaissent comme des ombres dans l'obscurité. Rendez-vous au [204](#).

### 235

Votre lame perfore la membrane et transperce la carapace de la créature. Il se produit une explosion sourde quand l'étrange coquille implose en soulevant un tourbillon de poussière. Une épouvantable odeur s'en dégage et vous reculez prestement de ce maudit trou, tout en essuyant le liquide visqueux qui s'est attaché à la pointe de votre lame. Rendez-vous au [177](#).

### 236

« A propos, qu'est-ce qui nous vaut l'honneur de votre visite à Tharro ? » demande le soldat Trost d'un ton poli, mais ferme. « Nous sommes en route pour Syada, explique Païdo. Nous avons eu vent de l'attaque de Luukos et, comme nous sommes à la recherche d'un emploi, nous pensons bien trouver par là-bas quelque riche fermier qui sera prêt à nous payer grassement pour défendre ses terres. » Trost se frotte le menton d'un air sceptique, puis il reprend : « Sans vouloir vous offenser, si Zegron et ses troupes décident d'attaquer les fermes des environs de Syada, ce ne sont pas deux aventuriers isolés qui l'arrêteront! Si j'étais vous, je resterais tranquillement à Tharro : vous trouverez facilement du travail dans notre bonne ville, et cela

sera moins risqué. Suivez mon conseil, mes braves, et laissez donc l'armée s'occuper de Zegron. Nous arriverons à le vaincre, croyez-moi. » Une secousse ébranle soudain le plancher, et la barge reprend sa route le long du fleuve. Un nouveau passager a embarqué à La Ruche. C'est un individu maigre, aux yeux gris perçants. Il descend l'escalier qui mène au bar et s'arrête quelques instants pour secouer la pluie de son chapeau à larges bords. Une longue épée pend à sa ceinture, et il tient à la main un petit livre relié de cuir noir. Sans un mot, il part s'asseoir dans un coin sombre et se plonge aussitôt dans la lecture de son ouvrage. Rendez-vous au [166](#).

### 237

Le virus du korovax fait des ravages dans votre organisme. Les muscles de vos cuisses se contractent douloureusement et vous vous effondrez comme une masse. Païdo s'élançe vers vous et vous relève péniblement pour vous sortir de la brume asphyxiante qui s'étend au ras du sol. Vous tremblez de la tête aux pieds, et les crampes qui vous étreignent la poitrine vous empêchent de respirer. En l'espace de trois minutes, vous passez de vie à trépas.

### 238

De la bouche béante du moine sort un sifflement lointain dont l'intensité s'accroît jusqu'à dépasser le seuil audible. A ce moment précis, une onde de douleur vous vrille la tête. La souffrance et la pression s'accroissent de seconde en seconde, et votre crâne semble sur le point d'exploser. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique, rendez-vous au [186](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [230](#).

### 239

La lumière s'évanouit lentement et vous redescendez de l'estrade, l'âme et le corps régénérés par un regain de savoir et de forces. Témoin du succès de votre quête, Païdo s'empresse de vous féliciter dès que vous retournez près de lui. Puis il vous prie de le

suivre vers un porche d'argent, encastré dans l'un des murs de la pièce. « Venez, Loup Solitaire. Nous devons repartir sans délai, car il nous reste encore une longue route à faire ! » Un frisson vous parcourt l'échine à la pensée d'affronter de nouveau les périls du Danarg sur le trajet du retour. Païdo sent votre anxiété. « Ne prenez pas cet air angoissé, vous dit-il, le temple lui-même nous donnera le moyen de rentrer sains et saufs au Dessi. » Quelque peu intrigué par ces paroles laconiques, vous le suivez en silence. Après avoir franchi le porche, vous montez un escalier de marbre qui vous conduit à une autre pièce. Les murs lisses et transparents sont parcourus de veinules rouges qui luisent comme du feu liquide : ce sont des parois de korlinium pur. Au centre de la salle se dresse un Levitron, un ancien vaisseau de l'espace dont la coque est soutenue par un berceau d'acier. Comme tout ce que vous avez vu dans le temple, le vaisseau a été épargné par les outrages du temps. Païdo vous presse de monter à bord, puis il s'active à faire démarrer l'engin. Dans un vrombissement sourd, l'étrange nef s'élève lentement dans les airs ; la salle qui l'abrite est située tout en haut de la tour et, par un ingénieux dispositif, le toit coulisse silencieusement pour lui laisser le passage. Tandis que le Levitron survole le Danarg, Païdo reste aux commandes et règle les fréquences de son compas astronomique sur Elzian. Une fois ces opérations achevées, il vient vous rejoindre à la proue afin de jeter un dernier regard au Temple d'Ohrido. Le majestueux édifice rougeois sous les rayons du soleil couchant, mais l'éclat scintillant qu'il diffuse est fréquemment voilé par des ombres qui passent et repassent au-dessus des gradins. Vous pensez qu'il s'agit là d'un jeu de lumière propre au crépuscule, mais vous tressaillez en entendant soudain des cris perçants. Rendez-vous au [189](#).

## 240

D'une voix brutale et désagréable, l'homme ordonne à Païdo de justifier son intrusion au sein de sa propriété, ou bien d'en assumer les conséquences. Pour toute réponse, votre compagnon pousse alors un cri d'une force inimaginable. Jamais vous

n'auriez cru cela possible de la part d'un être humain ! La puissance de son cri frappe l'adversaire comme un coup en pleine poitrine ; il bascule par-dessus le parapet et atterrit avec un bruit mou sur un tas de fumier, quelque cinq mètres en contrebas. « Voilà l'effet des cris Vakeros ! vous dit Païdo en réponse à votre muet ébahissement. Un jour, je vous en apprendrai la technique, Seigneur Kaiï. » A présent, si vous souhaitez inspecter le moulin, rendez-vous au **306**. Si vous préférez quitter ces lieux avant que leur aimable propriétaire revienne à lui, rendez-vous au **318**.

### 241

Les molosses grognent féroce­ment en s'ap­pro­chant de votre cachette. Il vous est maintenant impossible de leur échapper et vous devez les affronter.

CHIENS

DE GARDE HABILITÉ : 15 ENDURANCE : 25

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au **231**.

### 242

Le commerçant ne tarde pas à remarquer l'intérêt que vous portez à l'Anneau de Cristal Gris. Il vous propose de l'échanger contre l'un de vos Objets Spéciaux. Il acceptera de troquer son précieux Anneau contre une Magnétite, une Massue Incrustée de Pierreries ou bien un Casque d'Argent. Si vous possédez l'un de ces Objets Spéciaux et que vous souhaitez faire l'échange, n'oubliez pas d'effectuer les modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous quittez ensuite le magasin, puis continuez votre chemin. Rendez-vous au **204**.

### 243

Païdo vous appelle au secours. Les Vordaks l'ont acculé contre le bastingage et il risque à tout moment de basculer par-dessus

bord. Si vous voulez courir à son aide, rendez-vous au [169](#). Si vous jugez plus urgent de vous débarrasser de tous les cristaux noirs qui jonchent le pont, rendez-vous au [50](#).

## 244

« Ma p'tite est la meilleure diseuse de bonne aventure de tout l'pays ! annonce la vieille femme en se rengorgeant. Elle ne s'trompe jamais et ce qu'elle voit finit toujours par se produire... n'en déplaie à ceux qui préféreraient ne pas savoir ce que l'sort leur réserve ! Si vous voulez la consulter, il vous en coûtera 80 Lunes, payables d'avance, s'il vous plaît. » Si vous le désirez, donnez à la vieille femme la somme qu'elle exige (80 Lunes = 20 Pièces d'Or) et rendez-vous au [20](#). Si vous préférez vous contenter de lui demander des renseignements sur la barge qui va à Tharro, rendez-vous au [37](#). Si vous voulez tout simplement quitter la Maison du Bac sans plus tarder, rendez-vous au [89](#).

## 245

Votre premier coup réduit le fruit en bouillie. Aussitôt, les autres fruits tombent de l'arbre et s'ouvrent en heurtant le sol. Des petites pattes filandreuses en jaillissent brusquement et les curieuses choses se mettent à détalier à une vitesse époustouflante. Rendez-vous au [177](#).

## 246

Vous bandez la corde de votre arc et visez le nécromancien, mais plusieurs passagers affolés traversent votre champ de tir et vous n'osez décocher votre flèche de peur de blesser quelqu'un. Plusieurs secondes précieuses s'écoulent avant que vous puissiez enfin tirer. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science des Armes avec un arc, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si le résultat est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [184](#). Si ce même résultat est compris entre 5 et 7, rendez-vous au [4](#). S'il est égal ou supérieur à 8, rendez-vous au [213](#).

## 247

Païdo supprime son adversaire aussi vite que vous vous débarrassez du vôtre. Vous remontez immédiatement en selle, puis partez au triple galop. A cette heure matinale, les rues de la ville sont encore désertes, et vous atteignez sans encombre la porte nord de Tharro. Rendez-vous au [347](#).

## 248

Une flamme bleue jaillit de la gueule du cylindre dont est armée la créature ; elle se transforme rapidement en une boule d'énergie concentrée. Le Helghast émet un ricanement cruel en faisant tournoyer son bâton, et la boule de feu part en sifflant vers vous. Si vous voulez plonger au sol pour éviter ce projectile meurtrier, rendez-vous au [27](#). Si vous possédez un arc et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [39](#). Si vous voulez tenter de faire dévier le projectile de sa trajectoire en le frappant du plat de votre arme, rendez-vous au [258](#).

## 249

La piste part vers le milieu de la vallée en suivant les méandres d'un affluent de la Phoen. Vous arrivez bientôt près d'un moulin en briques blanches dont la roue à aubes brasse les eaux avec un bruit régulier et réconfortant. Après avoir dépassé le moulin et franchi un pont de pierre, vous arrivez en vue d'un groupe de maisons agglutinées près d'une abbaye. Des funérailles ont lieu dans le cimetière qui jouxte l'abbaye. Au milieu de plusieurs tombes fraîchement creusées, des moines vêtus de soutanes brunes à capuchons sont en train de descendre un cercueil au fond d'une fosse. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [76](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [221](#).



## 250

Cette créature est particulièrement sensible aux attaques psychiques. Votre énergie mentale foudroie ses centres nerveux et elle s'effondre comme une masse sur le sol. Aveuglée par la douleur, elle reste figée sur place tandis que vous faites demi-tour pour prendre la fuite. Rendez-vous au [129](#).

## 251

L'imminence du danger aiguillonne vos réflexes : instinctivement, vous vous écartez de la trajectoire de la flèche, laquelle vous frôle en sifflant avant d'aller se briser contre le mur. Sans perdre une seconde, vous dégainez votre arme et avancez à grands pas vers le propriétaire du magasin d'archerie. Ce dernier demeure quelques instants immobile, les yeux agrandis par la surprise et l'effroi. Puis il reprend ses esprits et, jetant rageusement l'Arc en argent à terre, il dégaine fébrilement son épée.

BOURN L'ARCHER HABILITÉ: 19 ENDURANCE: 24

En raison de la rapidité de votre attaque, ne déduisez pas les points que vous perdrez éventuellement au cours du premier Assaut. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [87](#).

## 252

Les mains de la créature s'agrippent à votre taille comme des ventouses lorsque vous tentez de dégainer votre arme.

XLORG HABILITÉ: 22 ENDURANCE: 30

En raison de la rapidité de l'attaque, vous devrez mener les deux premiers Assauts de ce combat sans le recours d'une arme. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [313](#).

## 253

L'homme bondit sur ses pieds et décroche une hache pendue à sa ceinture. Par-dessus sa cote de mailles, il porte un long surtout écarlate ayant pour armoiries une tour fortifiée face à une main ouverte. Païdo semble soudain hésiter, non par crainte de l'adversaire, mais parce qu'il vient de reconnaître l'uniforme de la garnison de Tharro ! A ce moment, une voix tonitruante retentit : « Pas d'bagarre sur mon bateau ! Rengainez vos armes ou j'vous perce le gésier ! » Le capitaine, puisque c'est évidemment de lui qu'il s'agit, se tient debout au pied de l'escalier, les mains serrées sur un long tube en métal. La plupart des passagers s'empressent de se boucher les oreilles, pour le cas où le batelier déciderait de se servir de cette arme primitive, certes, mais redoutablement efficace : un mousquet de Bor. En voyant cela, Païdo abaisse son épée et s'excuse de son impétuosité. Puis il propose au soldat de venir boire un verre à votre table. Ce dernier accepte de bonne grâce, mais à une seule condition : que ce ne soit pas de la bière de Ferina ! Rendez-vous au [126](#).

## 254

L'étrange coquille implose soudain avec un bruit sourd et la vrille relâche instantanément son étreinte. L'engourdissement qui vous oppressait s'estompe enfin et vous reculez de ce maudit trou, écoeuré par l'odeur pestilentielle qui s'en dégage. Rendez-vous au [177](#).

## 255

En témoignage de l'agonie des araignées, une odeur âcre de poils roussis vient envahir la cale. La puanteur vous soulève le cœur et vous faites signe à Païdo de vous suivre sur le pont afin de regarder les mariniers jeter les corps à l'eau. On balance sans ménagement le cadavre de Kezoor dans le courant, mais le corps de Trost, lui, repose dans un grand coffre en bois. Le capitaine récite une courte prière à la mémoire du vaillant défunt, puis l'on

descend lentement le cercueil de fortune dans la Phoen. La pluie battante et les funérailles ont sensiblement retardé le voyage. Les mariniers tentent de rattraper le temps perdu en fouettant les Ghorkas à tour de bras, mais en vain : alourdis par l'eau emmagasinée sous leur épais pelage et enfonçant à mi-jarret dans le chemin de halage détrempe par la boue, les pauvres bêtes ne peuvent matériellement pas presser l'allure. En milieu de journée, la barge arrive à l'escale suivante : la Maison du Bac. Une bâtisse délabrée est accrochée à la berge, d'où part une vieille jetée en bois à moitié submergée par les eaux en crue. Deux fermiers descendent à l'arrêt ; à peine débarqués, ils commencent à relater avec excitation les événements dont ils ont été témoins. Leurs voix s'atténuent bientôt au fur et à mesure que la barge s'éloigne pour reprendre sa route. Rendez-vous au [266](#).



## 256

De prime abord, vous pensez qu'il s'agit là d'empreintes d'ours noir, car elles sont de la même forme et de la même taille. Néanmoins, en y regardant de plus près, vous découvrez que ces traces ont été laissées par un bipède, ou en tout cas un animal se déplaçant debout. Vous n'en avez jamais vu de pareilles auparavant, mais une chose est sûre : mieux vaudrait ne pas se trouver nez à nez avec leur propriétaire ! Rendez-vous au [342](#).

## 257

D'un bond, vous vous écartez de la table et dégainez une arme, prêt à affronter le nain en combat singulier.

**BORAN HABILITÉ: 20 ENDURANCE: 29**

Cet homme est insensible à la Puissance Psychique, mais vulnérable au Foudroiement Psychique. Si vous et votre adversaire êtes toujours vivants après deux Assauts, rendez-vous au [163](#). Si vous réussissez à tuer le nain en l'espace de deux Assauts, rendez-vous au [12](#).



## 258

Vous frappez la boule de feu de plein fouet. La déflagration qui s'ensuit vous projette contre le mur du réfectoire. Au cours de cette audacieuse manœuvre, votre arme s'est fait désintégrer et vous avez vous-même subi de graves brûlures au torse et aux bras.

Déduisez 8 points de votre total d'ENDURANCE et rayez l'arme que vous utilisiez de votre *Feuille d'Aventure*. A moitié assommé par le choc, vous vous relevez péniblement, juste au moment où le Helghast se prépare à lâcher une autre boule de feu. Cette fois, il vous vise à la tête ! Si vous voulez tenter d'esquiver le projectile en plongeant à terre au dernier instant, rendez-vous au [27](#). Si vous possédez une autre arme et que vous souhaitiez l'utiliser pour attaquer le Helghast, rendez-vous au [75](#).

## 259

L'escalier mène à un immense réseau de catacombes qui s'étend dans toutes les directions. Il serait facile de se perdre dans ce dédale souterrain, mais votre sens Kaï de l'Orient, renforcé par votre désir de fuir au plus vite ce maudit monastère, vous permet d'éviter les pièges et les culs-de-sac de ce morbide labyrinthe. Vous découvrez enfin une trappe circulaire encastrée dans le plafond. Païdo vous fait la courte échelle pour vous permettre de l'atteindre. Vous soulevez la lourde dalle et la

lumière du jour pénètre à flots dans le sombre tunnel. Vous émergez du côté nord de la cour du monastère. A l'opposé, deux moines montent la garde aux portes d'un bâtiment long et bas. Fort heureusement, les arbres qui encerclent la cour vous permettent de vous dérober à leurs regards inquisiteurs. Vous commencez à ramper dans l'ombre et vous voyez soudain les moines quitter leur poste pour entrer dans le bâtiment. Quelques minutes plus tard, ils en ressortent montés sur deux superbes destriers. Ils s'éloignent en trottant vers le portail qui s'ouvre sur la droite. A présent, la voie est libre, mais vous ne pouvez vous empêcher de maudire le départ de ces deux hommes, car les chevaux sur lesquels ils sont partis étaient les vôtres ! Si vous souhaitez entrer dans les écuries, rendez-vous au **54**. Si vous préférez vous diriger immédiatement vers le portail et sortir à pied, rendez-vous au **72**.

## 260

Vous faites volte-face et fuyez tant bien que mal en pataugeant dans la boue noire et puante qui vous enserre les chevilles. L'araignée géante, quant à elle, avance prestement sur ses longues pattes grêles, la tête tendue en avant pour vous happer dans ses mandibules. Si vous voulez échapper à cette ignoble créature, il va falloir faire quelque chose pour la retarder ou la distraire. S'il vous reste un Repas dans votre Sac à Dos, rendez-vous au **34**. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Foudroiement Psychique, rendez-vous au **250**. Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, et si vous n'avez plus aucune Provision, vous devez combattre l'araignée géante. Rendez-vous, dans ce cas, au **5**.

## 261

Vous redressez délicatement Païdo, l'adossez contre le mur de la cave, puis soulevez l'une de ses paupières. Sa pupille est complètement dilatée, son souffle court et les battements de son cœur sont faibles et irréguliers. Vos connaissances fondamentales de la Guérison vous révèlent que votre ami a

sombré dans la léthargie. Si vous possédez une Potion de Laumspur, rendez-vous au [349](#). Si vous n'en avez point, rendez-vous au [121](#).



## 262

« Tadia vit en compagnie de notre mère à la Maison du Bac, répond le fermier. A environ dix kilomètres au nord, vous arriverez à un croisement d'où part une piste vers l'est ; le poteau indique Topham. Deux kilomètres après Topham, vous trouverez la Maison du Bac sur la berge de la Phoen. Si vous voulez aller consulter ma sœur, prenez soin d'emporter une forte somme avec vous, car elle fait payer cher ses talents de voyante ! » Vous remerciez aimablement le fermier pour ces informations, puis vous signalez à Païdo qu'il est temps de vous remettre en route. Comme vous vous préparez à partir, le fermier vous rattrape en disant : « Pendant que j'y pense, dites-lui donc que vous venez de la part de Jako : ma sœur n'aime point trop voir des inconnus débarquer chez elle à l'improviste. » Rendez-vous au [318](#).

## 263

Vous tombez de Charybde en Scylla ! Cette flaque d'eau n'est qu'une traître illusion : sous cette pellicule fine et translucide se cache un Korkuna, une espèce de créature ovoïde qui s'enfouit dans le sol pour guetter ses proies. Dès que vous effleurez la surface miroitante, les rebords de la membrane s'incurvent brusquement et vous ensèrent la main comme un étau. Simultanément, une longue vrille terminée par un aiguillon acéré jaillit de l'étrange coquille posée au fond du trou. Elle s'enroule autour de votre cou et vous transperce la gorge de son dard. Vous êtes instantanément paralysé et vous regardez, impuissant et horrifié, l'ignoble créature se gorger de votre sang. Ici se termine votre aventure.



**265** *Un monstrueux reptile vous fait face !*

## 264

La tue part en serpentant vers le nord. Vous arrivez bientôt à l'entrée d'un long baraquement en bois. Un groupe de soldats armés de lances en sort, escortant un prisonnier. Au croisement avec une autre rue, vous les voyez s'engouffrer dans la cour d'un grand bâtiment en briques délavées. Au milieu de cette cour se dresse l'étendard de la Talestria. Si vous voulez suivre les soldats et entrer à votre tour dans la cour du bâtiment blanc, rendez-vous au [143](#). Si vous préférez continuer à longer la rue, rendez-vous au [204](#).

## 265

Le monstrueux reptile vous fait face ! Ses pattes palmées, prolongées de grandes griffes recourbées sont levées, prêtes à vous lacérer.

**XLORG HABILITÉ: 22 ENDURANCE: 30**

Vous ne pouvez pas éviter ce combat et vous devrez lutter jusqu'à ce que mort s'ensuive. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [313](#).

## 266

Vous observez distraitement les étendues couvertes de joncs qui bordent la rivière. Un groupe d'Okrils à long cou passe au-dessus de vous dans un vol lourd, leurs cris mélancoliques résonnant dans la plaine tandis qu'ils retournent vers le rivage pour regagner leurs nids. Païdo est assis à la proue, perdu dans de sombres pensées, tout comme vous l'êtes, à l'idée des périls qui vous attendent au fin fond du Danarg. Le soleil est déjà bas lorsque vous voyez enfin Tharro se profiler à l'horizon. Les robustes remparts en torchis dominant la vallée du haut de la colline où la ville fut construite, voilà plusieurs centaines d'années. La barge s'engage dans un chenal creusé parallèlement à la rivière, puis passe sous un pont en bois étayé par de gros piliers avant de s'arrêter enfin en face de deux grandes portes en

fer rouillé qui bloquent les eaux du canal. Après avoir été chercher vos chevaux, vous débarquez en compagnie des autres passagers. Vous prenez ensuite place dans la longue file d'attente qui s'étire devant les portes de la forteresse. Au premier abord, les gardes tentent de vous refouler, mais en voyant votre Laissez-Passer signé de la main même du Seigneur Adamas, ils vous ouvrent grand les portes et vous saluent au passage avec le respect dû aux visiteurs de marque. Vous arrivez sur la place de la Rivière d'où partent trois artères : la rue du Cuivre, l'allée du Globe et l'avenue du Flacon. Si vous voulez aller vers l'ouest, en passant par la rue du Cuivre, rendez-vous au **35**. Si vous choisissez de prendre l'allée du Globe vers le nord, rendez-vous au **82**. Si vous préférez vous diriger vers le nord-ouest, par l'avenue du Flacon, rendez-vous au **332**.

## 267

Païdo hurle à l'aide. Du haut de son Kraan, un Vordak vient de lâcher sur lui un filet métallique hérissé de pointes qui pénètrent atrocement dans sa chair. Votre infortuné compagnon est pris au piège, incapable de faire le moindre geste pour se libérer, au risque de se blesser grièvement au contact des redoutables piques. Il ne reste plus qu'un seul adversaire au sol pour l'affronter, puisque tous les autres ont péri sous ses coups, mais Païdo se trouve, hélas ! dans l'impuissance la plus totale et à la merci de l'impitoyable créature. D'un bond, vous vous redressez et vous précipitez au secours de votre ami avant que l'ennemi en question le rejoigne. Mais, entretemps, le Kraan réapparaît ! Il plane au-dessus de la proue et son cavalier lance une longue corde à son complice. Celui-ci s'en empare aussitôt et la passe rapidement entre les mailles du filet. Vous vous ruez vers lui en criant : « Pour le Sommerlund ! » puis vous passez à l'attaque. Le Vordak resté au sol fait volte-face, le visage rendu plus laid encore par la terreur qui l'étreint. D'un coup net et puissant, vous lui tranchez la gorge. La tête tombe dans le vide et vous entendez simultanément retentir un cri perçant. Hélas ! ce n'est ni un hurlement d'effroi ni un cri de douleur, mais un croassement rauque de victoire : le Kraan fait battre ses lourdes ailes et

reprend son vol ; la corde reliée à la selle se resserre impitoyablement autour du filet qui emprisonne Païdo, et vous le voyez prendre de l'altitude sans pouvoir faire quoi que ce soit pour l'en empêcher. L'ignoble volatile s'éloigne à tire-d'aile vers le nord, emportant Païdo blessé et désespéré qui oscille lentement sous le ventre cuirassé de l'animal comme un poisson dans une nasse. Rendez-vous au [350](#).

## 268

Un hurlement de douleur et de dépit emplit la pièce au moment où vous assenez le coup de grâce. Le Helghast s'affale sur le sol, sa chair se transformant instantanément en un magma verdâtre et putride. Vous chancellez à la vue de ce repoussant spectacle, mais vous ne prenez pas le temps d'approfondir les conséquences de cet événement, car la substance mortelle que vous avez ingurgitée commence à saper vos forces. Votre pouvoir curatif ne suffit plus à endiguer l'intoxication, et vous devez agir sans répit pour neutraliser le poison qui est en train de vous tuer lentement, Païdo et vous. Si vous possédez une Potion de Laumspur, un Élixir de Rendalim ou de l'Herbe d'Œde, rendez-vous au [178](#). Si vous ne possédez aucun de ces trois remèdes, rendez-vous au [281](#).

## 269

« Ne prenez pas cet air abattu ! dit le vieil homme d'un ton consolateur. Même les érudits de Garthen ont été incapables de trouver la solution. Mais à présent il est temps de payer votre dette. » Sur ces paroles, le vieil homme demande à Païdo de lui remettre la grande couverture en laine qui dépasse de son sac à dos. Puis il exige de vous que vous lui donniez un Objet Spécial. Rayez le quatrième Objet Spécial que vous avez inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous possédez moins de 4 objets, supprimez le dernier de votre liste. Si vous n'avez aucun Objet Spécial, rayez le premier Objet de Sac à Dos inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*. Lorsque vous aurez terminé, reprenez votre chemin vers le nord en vous rendant au [135](#).

## 270

Votre instinct et votre expérience vous révèlent que cet inconnu souhaite sincèrement vous aider. Si vous décidez de vous cacher dans la charrette, rendez-vous au **32**. Si vous ne voulez pas accepter l'aide que vous propose ce mystérieux personnage, il vous faut affronter les moines qui approchent. Rendez-vous, dans ce cas, au **41**.

## 271

Après avoir pris congé du Seigneur Adamas, vous repartez, en compagnie de Païdo, le long de la grande rue pavée qui mène aux portes de la ville. La route principale que vous prenez à la sortie vous conduit ensuite à Sharr, un petit village de pêcheurs et de mariniers construit près d'un grand pont en pierre qui enjambe la Phoen. Vous quittez la grand-route pour obliquer vers la rivière. Le long du quai en bois, il y a une barge en partance pour Tharro. Les Gorkhas sont déjà attelés à l'embarcation, et l'équipage commence à larguer les amarres. En vous voyant approcher, le capitaine ordonne à ses hommes d'interrompre les manœuvres : « Attendez un peu, moussaillons ! On dirait qu'il y a encore des passagers pour Tharro ! » Aussitôt, on abaisse une passerelle et deux mariniers viennent à votre rencontre pour guider vos chevaux. Après que vous avez mis pied à terre, le capitaine avance à grands pas vers vous et vous accueille comme si vous étiez des amis de longue date. « Le Seigneur Adamas m'avait averti de votre arrivée, vous explique-t-il. Il était temps, je commençais à désespérer de votre venue ! Votre parcours est déjà payé et, comme on m'a prévenu que vous aimeriez voyager tranquillement, je vous ai réservé une cabine particulière, à l'arrière du bateau. Ne vous inquiétez pas pour vos chevaux, mes hommes en prendront soin. » Le capitaine vous indique ensuite le chemin de votre cabine : « Vous voyez les deux escaliers qui descendent au bout du pont ? Prenez celui de gauche : votre cabine se trouve au bout du couloir. Mais si vous voulez manger un morceau ou boire une chope de bonne bière, il y a un bar aménagé dans la cale ; on y accède par l'escalier de droite. » Si

vous désirez aller visiter votre cabine, rendez-vous au [53](#). Si vous préférez vous diriger d'emblée vers le bar, rendez-vous au [151](#).

## 272

Les créatures sortent furtivement de leurs huttes et inspectent les alentours avec méfiance. Bien qu'elles paraissent plutôt conformées pour marcher à quatre pattes, elles se déplacent debout sur leurs membres postérieurs. Vous prenez vos jambes à votre cou, mais les étranges créatures vous rattrapent rapidement, puisqu'elles sont sur leur territoire et en connaissent les moindres parcelles. Il ne vous reste plus qu'à les affronter. Si vous possédez un arc et que vous souhaitiez l'utiliser, rendez-vous au [28](#). Si vous possédez une Graine de Feu et que vous vouliez la lancer sur vos poursuivants, rendez-vous au [207](#). Si vous préférez dégainer une arme de poing, rendez-vous au [346](#).

## 273

Vous vous glissez furtivement dans l'allée qui longe le magasin d'archerie, puis vous retournez à l'endroit où sont attachés vos chevaux. De grands cris vous parviennent de l'intérieur du bâtiment: on vient probablement de découvrir le corps de votre victime ! Sans perdre un instant, vous remontez en selle et vous prenez une avenue qui part vers le nord de la ville. Rendez-vous au [63](#).

## 274

Païdo soulève la main et découvre la pièce : vous avez fait le bon choix. Vous décidez de prendre le deuxième quart et vous vous installez pour un repos bien mérité. Le sol tendre et spongieux s'avère un excellent matelas ! Vous vous enroulez dans votre manteau Kaï et, quelques minutes après, vous sombrez dans un profond sommeil (vous gagnez 3 points d'ENDU-RANCE). Quatre heures plus tard, Païdo vous réveille pour que vous le remplaciez. Rien ne vient troubler votre garde durant le reste de la nuit et, aux premières lueurs du jour, vous vous remettez tous deux en chemin. Rendez-vous au [138](#).

## 275

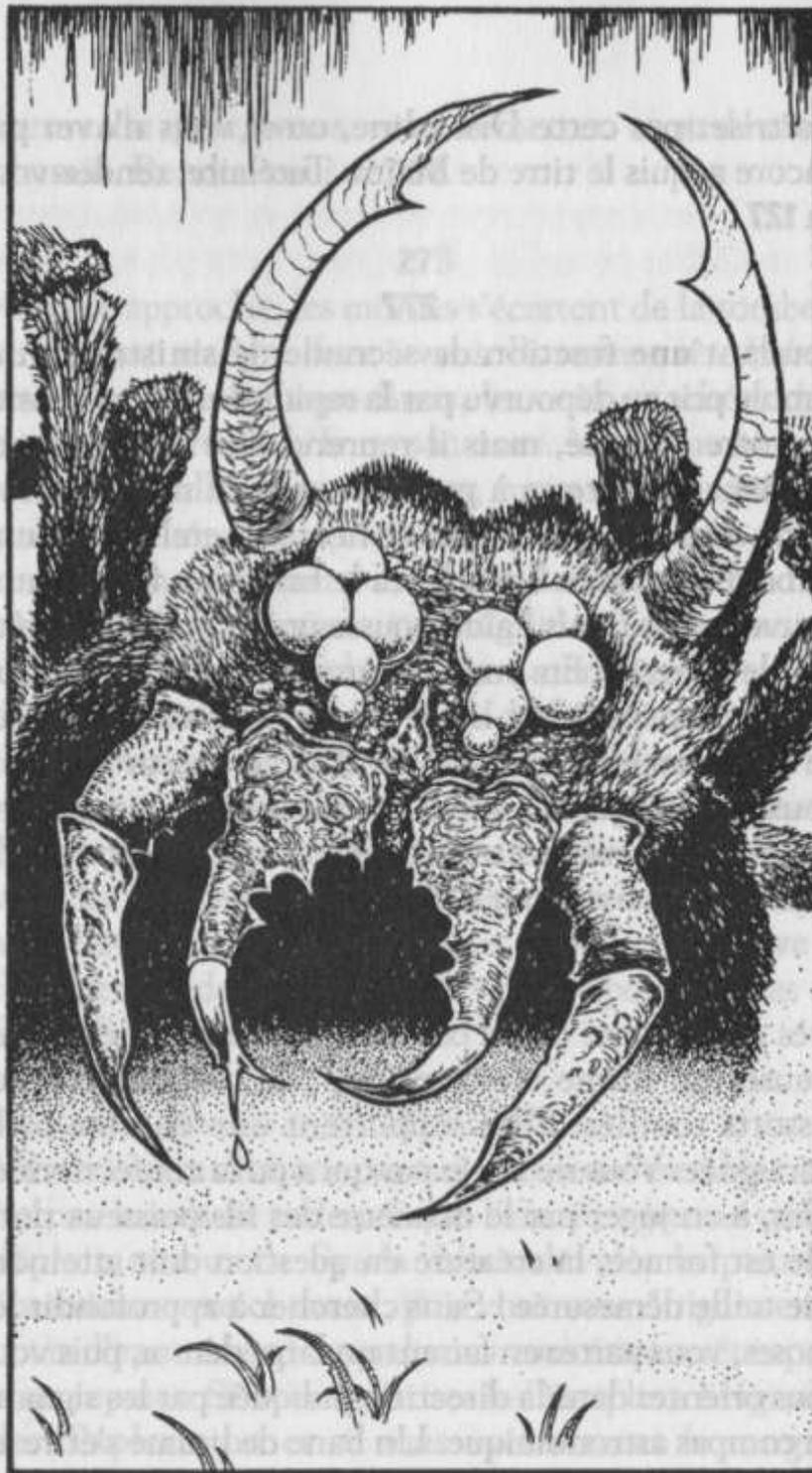
A votre approche, les moines s'écartent de la tombe et se mettent en ligne face à vous. Ils restent tête baissée sous leurs amples capuchons, les mains cachées dans les plis généreux de leurs soutanes. Vous demandez le nom des malheureux défunts, mais vous ne recevez, pour toute réponse, que l'écho de votre propre voix à travers le ruissellement incessant de la pluie. Soudain, comme s'ils obéissaient à un signal muet, les moines rejettent leurs capuchons d'un même mouvement, découvrant d'effroyables faces décharnées. « Grands dieux ! » s'exclame Païdo d'une voix étranglée. Les hideuses créatures poussent à l'unisson des ululements fantomatiques qui effraient vos chevaux. Tandis que vous luttez pour les calmer, les moines squelettiques avancent pour attaquer. Si vous possédez le Glaive de Sommer, rendez-vous au [8](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [101](#).

## 276

Même à cette distance, vous sentez le sol trembler sous les pas lourds et cadencés de l'armée ogienne qui se déploie autour de Syada. Vous dévalez la piste en éperonnant vos chevaux, puis vous vous dirigez vers le cours d'eau au bord duquel vous vous étiez arrêtés pour vous reposer. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Exploration et si vous avez atteint le rang de Maître Tutélaire, rendez-vous au [227](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas encore acquis le titre de Maître Tutélaire, rendez-vous au [127](#).

Pendant une fraction de seconde, le sinistre moine semble pris au dépourvu par la rapidité et l'impétuosité de votre attaque, mais il reprend vite ses esprits et parvient de justesse à parer le coup du revers de son bâton noir. Les deux armes se heurtent en libérant une gerbe d'étincelles. Vous levez le bras pour frapper une nouvelle fois, mais Païdo pousse un cri qui vous arrête en plein geste. En vous retournant, vous voyez que votre compagnon est livide et que ses bras sont agités de tremblements incontrôlés. Il s'écroule sur le sol en poussant un gémissement sourd, renversant dans sa chute les couverts et les assiettes qui étaient sur la table. Rendez-vous au [238](#).

Près d'une mare d'eau boueuse se dressent des vrilles creuses en forme d'entonnoir, tels de gigantesques ressorts rouillés. Elles supportent une énorme toile d'araignée. Vous ne voyez pas qui a pu la confectionner mais, à en juger par le diamètre des fils poisseux dont elle est formée, la créature en question doit atteindre une taille démesurée ! Sans chercher à approfondir les choses, vous partez en faisant un large détour, puis vous vous orientez dans la direction indiquée par les signaux du compas astronomique. Un banc de brume s'étire au ras du sol et, soudain, une gigantesque araignée surgit sur votre passage ! Païdo réprime à grand-peine un cri d'effroi en voyant le monstre noir et velu foncer sur vous, les mandibules prêtes à vous harponner. Si vous voulez affronter cette créature de cauchemar, rendez-vous au [5](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [260](#).



**278** Une gigantesque araignée noire et velue fonce sur vous, les mandibules prêtes à vous harponner.

Vous exercez votre pouvoir dominateur sur les chiens qui se rapprochent et vous faites en sorte qu'ils ne décèlent pas votre odeur. Les molosses s'arrêtent net et lèvent le museau pour renifler bruyamment autour d'eux, déconcertés par la subite défaillance de leur flair. Vous leur ordonnez ensuite d'attaquer leurs maîtres. Ils s'exécutent aussitôt et se retournent contre les moines en grognant féroce. Les premiers à subir l'assaut lèvent les bras avec effroi, puis s'écroulent sur ceux qui suivent. Pris de panique par cette imprévisible agression, les moines refluent en toute hâte afin d'échapper aux crocs meurtriers de leurs propres bêtes. Rendez-vous au [328](#).

En fin de journée, vous arrivez à Stia, un village comprenant à peine une dizaine de maisons. Un baraquement délabré se dresse au bord de la Grand-Route du Nord. Alors que vous passez devant, la porte en bois vermoulu s'ouvre en grinçant et un vieil homme apparaît sur le seuil. Il est vêtu d'une armure quelque peu rouillée qui produit un vacarme de quincaillerie lorsqu'il se déplace : « Halte-là, étrangers !

déclame le vieillard d'un ton suffisant. Vous n'irez pas plus loin avant d'avoir acquitté le droit de passage. » A ces mots, vous arrêtez vos chevaux et vous toisez le ridicule personnage de toute votre hauteur : « De quel droit osez-vous lever un impôt sur la route de la Reine ? » demande Païdo, contrarié par cet empêchement qui retarde votre voyage. « De par l'autorité de la Reine elle-même ! » rétorque le vieil homme d'un air indigné, tout en pointant un doigt crochu sur un panneau cloué au mur de sa cabane. L'avis porte en effet le sceau de la reine Evaine, mais le texte s'est aux trois quarts effacé avec le temps et reste parfaitement illisible. « Nous sommes justement en mission pour raison d'État et devons rejoindre Tharro sans délai, reprenez-vous en exhibant le Laissez-Passer du Seigneur Adamas. Écartez-vous et laissez-nous aller ! » Le vieillard vous arrache



**280** *Un vieil homme portant une armure antique et rouillée apparaît sur le seuil.*

brusquement le document des mains, puis il l'examine attentivement, bien que sa vue soit certainement trop basse pour qu'il puisse déchiffrer quoi que ce soit. « Bah ! finit-il par dire en vous le rendant avec mépris. C'est un faux ! Vous ne me tromperez pas avec ce vulgaire bout de parchemin ! » « Et nous, nous ne nous laisserons pas faire par un vieux cupide à l'esprit aussi rouillé que son armure ! » tonne Païdo d'un air excédé. A peine en a-t-il terminé qu'une douzaine de villageois munis de fourches et d'outils divers se rapprochent pour connaître la raison du vacarme et se rangent en ligne derrière le vieil homme. Voyant la tournure que prennent les événements, vous demandez à combien se monte ce fameux droit de passage. « Je ne suis pas aussi cupide que vous le prétendez, jeune homme : un bibelot fera l'affaire ! Donnez-moi chacun quelque chose et vous aurez la voie libre, répond-il d'un ton conciliant. Toutefois, je ne vous laisserai pas insinuer que je n'ai plus toute ma raison, reprend-il en lorgnant Païdo d'un air narquois. Nous autres, habitants de Stia, sommes justement fiers de notre esprit et particulièrement friands de devinettes en tout genre. Par conséquent, je vous propose un marché : si vous répondez correctement à mon énigme, vous passerez gratuitement. Si vous ne trouvez pas la bonne réponse, vous vous acquitterez de bon gré. Est-ce que cela vous convient ? » Si vous acceptez le marché, rendez-vous au [112](#). Si vous refusez ces conditions, rendez-vous au [149](#).

## 281

Le vertige et la nausée commencent à diminuer vos capacités. Vous tentez désespérément de rassembler vos dernières forces pour lutter contre le poison, mais le combat que vous avez dû livrer contre le Helghast vous a considérablement affaibli. Peu à peu, la sensation de malaise se transforme en une paralysie générale ; vous sombrez dans une profonde léthargie dont vous ne sortirez jamais plus. Votre aventure est, hélas ! terminée.

## 282

Vous longez la rue tortueuse qui s'enfonce entre de vieilles maisons et une enfilade de magasins poussiéreux. Les commerçants referment bruyamment les volets de leurs échoppes, marquant ainsi la fin d'une longue journée de labeur. Trois cents mètres plus loin, la rue oblique vers l'est et continue de grimper vers la Colline de la Forteresse. A mi-chemin, vous arrivez à la hauteur d'un curieux bâtiment en pierres vertes vernissées. Un marchand gras et trapu se tient sur le seuil, guettant l'arrivée de clients éventuels malgré l'heure tardive. « Bonsoir, gentilshommes ! dit-il en vous voyant. Soyez les bienvenus au bazar de Rath Radis, le grand magasin des merveilles ! » Par la porte grande ouverte, vous apercevez tout un bric-à-brac d'instruments étranges, probablement destinés à l'exercice de la magie. Si vous voulez entrer dans ce magasin, rendez-vous au [316](#). Si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au [204](#).

## 283

A la lumière vacillante de votre flamme, vous constatez que le sol du tunnel s'est effondré sur une longue portion. Vous contournez prudemment le trou béant, puis vous continuez à longer l'obscur passage. Le martèlement s'amplifie au fur et à mesure que vous avancez. Vous arrivez bientôt à un embranchement d'où part un autre tunnel sur la gauche. Apparemment, de récentes excavations ont mis au jour un riche filon de minerai d'argent qui étincelle dans la pénombre. Alors que vous scrutez ce nouveau souterrain, vous apercevez soudain un nain en train de creuser la roche à grands coups de pioche. Si vous désirez l'interpeller, rendez-vous au [165](#). Si vous préférez ne pas le déranger dans son activité, vous rebroussez chemin pour revenir à la surface, puis reprenez votre route. Rendez-vous, dans ce cas, au [152](#).

## 284

Tandis que le batelier tire une pinte de bière de Bor de son tonnelet, vous remarquez que plusieurs passagers chuchotent entre eux tout en vous jetant de curieux regards. Au fil de leurs conversations à mi-voix, vous parvenez à saisir quelques adjectifs tels que « fou », « insensé », « inconscient ». Le serveur vient vous apporter votre consommation, puis il s'éloigne rapidement de votre table. Un silence de mort s'abat sur la salle lorsque vous commencez à boire la bière épaisse et mousseuse que vous avez commandée. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous avez atteint le rang de Maître Primat, ajoutez 3 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [302](#). S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au [119](#).

## 285

Vous constatez avec soulagement que Païdo revient enfin à lui : son pouls devient plus rapide et quelques gouttes de sueur perlent à son front. Il reprend lentement connaissance, émergeant d'un long sommeil qui eût pu durer éternellement. Lorsque vous lui racontez ce qui est arrivé, il vous avoue n'en avoir gardé aucun souvenir. Puis il secoue la tête d'un air incrédule : « Un Helghast, ici même ? Comment cela se peut-il ? » « Ces maudits serviteurs du Seigneur des Ténèbres Gnaag ont apparemment réussi à s'infiltrer dans le monastère, lui répondez-vous. Ils y sont longtemps restés cachés à l'insu de tous, mais je crains qu'ils ne passent bientôt à l'offensive et se mettent à semer la terreur et la destruction dans tout le pays.

D'après ce que nous avons pu constater, ils connaissent notre véritable identité... et je parierais même qu'ils savent pourquoi nous sommes ici ! » « Voilà de bien mauvaises nouvelles, Loup Solitaire, reprend Païdo d'une voix sombre. Il n'y a plus une minute à perdre ! Si par malheur la Talestria tombait aux mains de Gnaag avant que nous n'atteignions le Danarg, notre mission serait irrémédiablement vouée à l'échec ! » Sans vous appesantir sur cette sombre perspective, vous aidez votre compagnon à se

relever, puis vous inspectez l'endroit à la recherche d'une issue. Rendez-vous au [201](#).

## 286

« Le Gouverneur Nehdra n'habite pas là, rétorque le garde. Ici, c'est la prison de la ville ! » L'homme vous dévisage en plissant les yeux d'un air soupçonneux, comme si Païdo et vous représentiez pour lui des clients en puissance. « Au bout d'ia rue du Cuivre, à côté du Temple de l'Épée, vous verrez une tour : c'est la résidence du Gouverneur. Mais j'espère que vous avez un bon motif pour le déranger à c't'heure, sinon vous reviendrez passer la nuit ici ! » reprend-il en grimaçant un affreux sourire. Laissant là le garde et ses pessimistes commentaires, vous sortez de la cour, puis vous prenez le chemin de la rue du Cuivre. Rendez-vous au [204](#).

## 287

Du plat de votre arme, vous déviez le jet de feu liquide qui s'abat en pluie au-dessus du Danarg. Entre-temps, deux autres Kraans se sont rapprochés ; ils se mettent à planer au-dessus de la proue et leurs cavaliers sautent immédiatement sur le pont pour attaquer la superstructure du vaisseau. « Arrêtez-les ! hurle Païdo en dégainant son arme. Arrêtez-les vite, ou nous sommes perdus ! » Sans perdre une seconde, vous vous élancez sur le pont en brandissant le Glaive de Sommer.

Premier VORDAK HABILITÉ: 22 ENDURANCE: 28

Second VORDAK HABILITÉ: 21 ENDURANCE: 26

Combattez ces créatures l'une après l'autre. Elles sont insensibles à la Puissance Psychique, mais non au Foudroiement Psychique. A moins que vous ne maîtrisiez la Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique, réduisez votre HABILITÉ de 2 points pour toute la durée du combat. Par ailleurs, doublez tous les points d'ENDURANCE que vous ferez perdre à vos ennemis grâce au

Glaive de Sommer. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [79](#).

## 288

Moins de deux kilomètres plus loin, vous glissez subitement de votre selle. En vous entendant tomber, Païdo amène son cheval près de vous et met pied à terre pour vous secourir. Il tire de sa poche une compresse imbibée de Potion de Laumspur, puis il l'applique avec soin sur votre plaie, la maintenant en place à l'aide d'une sangle de sa sacoche. Ce garrot de fortune arrête aussitôt l'hémorragie. « Ce n'est vraiment pas de chance, Loup Solitaire, vous dit-il en vous aidant doucement à remonter en selle. Votre quête est à peine commencée qu'une flèche empoisonnée vient saper vos forces, et cela sans que ce soit de votre faute ! » Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale et que vous ayez atteint le rang de Maître Primat, rendez-vous au [156](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas encore acquis le titre de Maître Primat, rendez-vous au [322](#).

## 289

Vous vous jetez à terre et vous roulez derrière la table, seul abri que vous puissiez trouver dans cette partie du réfectoire. Païdo est étendu non loin de vous, inconscient mais encore en vie ; son épée d'acier bleu gît près de lui, et le manche d'un long poignard dépasse de la tige de sa botte. Si vous voulez vous emparer de l'épée de votre compagnon, rendez-vous au [47](#). Si vous préférez prendre son poignard pour le lancer sur le Helghast, rendez-vous au [211](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition et si vous avez atteint le rang de Maître Tutélaire, rendez-vous au [131](#).

## 290

Dès que vos doigts se referment sur le fruit, ce dernier s'ouvre brusquement, telle une étoile de mer. De longs tentacules

s'enroulent autour de votre poignet, vous empêchant de rejeter cette horrible chose loin de vous.

Pour comble de malheur, vous sentez pénétrer dans votre paume de multiples aiguillons qui vous injectent un poison paralysant. Si vous possédez un poignard, rendez-vous au [97](#). Si vous n'en avez pas, rendez-vous au [132](#).

## 291

Le bar devient la scène d'un indescriptible chaos ! Les passagers, pris de panique, se ruent vers l'escalier, renversant tables et chaises sur leur passage. Païdo est acculé au fond de la cale, pressé par la horde répugnante des araignées noires. Trost, quant à lui, reste introuvable. Le nécromancien se tourne face à vous et profère une malédiction tout en dessinant d'étranges signes dans les airs avec ses mains. Vous tirez une arme et vous vous élancez sur lui, mais vous demeurez figé sur place : un voile de givre s'est subitement abattu sur vos cheveux et vos vêtements, une pellicule de glace vient troubler votre regard et des petits nuages de buée s'échappent de votre bouche ! Le souffle court et haletant, vous vous efforcez désespérément de rester conscient malgré le froid glacial qui vous étreint. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de Nexus, rendez-vous au [345](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [159](#).

## 292

L'espoir revient : peut-être allez-vous enfin découvrir le temple perdu derrière l'île de roche rouge que vous avez aperçue ? Vous vous remettez en marche sans tarder, impatients de couvrir les trente kilomètres qui vous en séparent avant la tombée de la nuit.

Heureusement, le marécage offre fréquemment de longues bandes de terre ferme, et les créatures qui l'habitent ne vous posent aucun problème que vous ne puissiez résoudre à grands renforts de cris ou de coups bien sentis à l'aide de vos armes. Mais alors que le ciel s'obscurcit et que vous vous rapprochez du

haut plateau, votre progression devient de plus en plus difficile. En effet, dans cette partie-ci du Danarg, le terrain boueux est envahi par des plantes rampantes couvertes de moisissures visqueuses ; de plus, de grands trous emplis de vase puante déchirent le sol en de multiples endroits, et nombreux sont ceux qui atteignent probablement des profondeurs insondables ! A présent, au train où vous avancez, vous craignez fort de ne pas atteindre l'île rouge avant la nuit... Rendez-vous au [307](#).

### 293

Vous entendez au loin des bruits de pas précipités et des aboiements féroces. Sans perdre un instant, vous vous glissez par le passe-plat et atterrissez dans les cuisines. Rendez-vous au [191](#).

### 294

La porte de la taverne se referme brutalement dans votre dos et vous vous retrouvez de nouveau sous la pluie battante. « Les gens du coin sont vraiment accueillants ! » lance ironiquement Païdo tandis que vous vous dirigez vers les écuries en pataugeant dans la gadoue. « Croyez-vous qu'ils prendraient mal la chose si je retournais réclamer le reste de mes provisions ? » Vous souriez de cette apparente désinvolture, mais vous savez que Païdo est au fond de lui-même fort ennuyé d'avoir ainsi perdu tous ses vivres, d'autant qu'il n'a rien pu avaler avant de se faire jeter dehors. S'il vous reste un Repas dans votre Sac à Dos, vous le lui offrez de bon cœur avant de reprendre votre route vers le nord. (N'oubliez pas de rayer un Repas de votre *Feuille d'Aventure*.) Rendez-vous ensuite au [318](#).

### 295

L'état de Païdo empire de minute en minute. Sa respiration se ralentit, son pouls devient de plus en plus faible, puis s'arrête définitivement. Dans la solitude glacée du souterrain, une immense tristesse s'empare de vous ; plus qu'un guide et compagnon, c'est un véritable ami que vous venez de perdre. Mais votre peine ne tarde pas à se muer en fureur lorsque vous

repensez à la vile manœuvre qui lui a coûté la vie et a bien failli mettre un terme à la vôtre également. Galvanisé par la rage et le désespoir, vous vous emparez de l'épée de Païdo, fermement résolu à venger sa mort par le sang de ses assassins. C'est ainsi qu'au mépris de toute prudence vous abaissez le levier qui actionne le plancher de la chaire et vous remontez dans la nef. Mais, au moment précis où vous arrivez en haut, un éclair fulgurant vous fige sur place. Une détonation assourdissante vous perce les tympans et une douleur intolérable explose dans votre poitrine : trois moines armés de mousquets de Bor s'étaient embusqués près de la chaire, persuadés que vous ressortiriez par là tôt ou tard. Ils n'ont malheureusement pas attendu en vain !

## 296

Le sous-bois s'interrompt brusquement, juste au bord d'une profonde faille. Montant du fond de l'abîme, des bouffées d'air froid viennent vous frapper le visage tandis que vous oscillez dangereusement à quelques centimètres du vide. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse et si vous avez atteint le rang de Maître Primat, ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si le résultat est compris entre 0 et 4, rendez-vous au [69](#). S'il est compris entre 5 et 9, rendez-vous au [140](#).

## 297

Le plan de Païdo marche à merveille. Les gardes sont bien trop occupés à contrôler les passagers pour s'apercevoir qu'il y a deux hommes en plus parmi les maquignons. Ni vus ni connus, vous pénétrez donc sans encombre dans Tharro. Vous voici sur la place de la Rivière, d'où partent trois artères : la rue du Cuivre, l'allée du Globe et l'avenue du Flacon. Si vous voulez aller vers l'ouest, en passant par la rue du Cuivre, rendez-vous au **35**. Si vous choisissez de prendre l'allée du Globe vers le nord, rendez-vous au [82](#). Si vous préférez vous diriger vers le nord-ouest, par l'avenue du Flacon, rendez-vous au [332](#).

## 298

Dès que vous entrez dans la cabane, vous êtes attaqué par un homme armé d'un manche de pioche. C'est un grand costaud aux yeux profondément enfoncés, affligé d'une longue cicatrice qui lui barre le visage du front au menton. L'homme pousse un cri de rage en brandissant son arme au-dessus de vous.

MINEUR A LA BALAFRE HABILITÉ : 17 ENDURANCE : 25

A moins que vous ne maîtrisiez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, réduisez votre HABILITÉ de 3 points pendant les deux premiers Assauts, puisque la rapidité de cette attaque vous prend au dépourvu. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [321](#).

## 299

Une heure s'écoule avant que les yeux perçants de Païdo distinguent enfin la silhouette d'une barge à l'horizon. En effet, vous voyez approcher un troupeau de Ghorkas hirsutes et crottés qui traînent lentement l'embarcation en amont, apparemment indifférents à la puissance accrue du contre-courant. La barge arrive enfin à la hauteur de la jetée et fait halte pour débarquer une foule disparate de fermiers et de voyageurs. « Z'allez tous les deux à Tharro ? vous demande le capitaine. Ça fera 40 Lunes par personne, y compris les chevaux. » Si vous voulez monter à bord, payez le prix du parcours (40 Lunes = 10 Pièces d'Or), puis rendez-vous au [266](#). Si vous ne souhaitez pas embarquer, ou si vos moyens ne vous le permettent point, rendez-vous au [348](#).



### 300

Une frange d'écume verdâtre marque le bord de l'étang; vous vous en servez de repère pour éviter d'approcher l'eau de trop près. Sur votre gauche, les mares de boue deviennent de plus en plus nombreuses et vous êtes bientôt contraints de marcher sur une étroite langue de terre spongieuse, flanquée de part et d'autre par des eaux noires et putrides. « Par tous les dieux ! s'écrie Païdo en chassant rageusement les insectes qui le harcèlent, je donnerais tout pour fouler un sol ferme au lieu de cette infecte gadoue ! » Comme en réponse à son souhait, vous voyez soudain émerger devant vous une bande de roche volcanique qui forme comme une chaussée surélevée au-dessus du bourbier. Vous la suivez jusqu'à ce qu'elle se sépare en deux : l'une oblique vers l'ouest, l'autre continue plein sud. Si vous désirez prendre la piste ouest, rendez-vous au [105](#). Si vous préférez poursuivre vers le sud, rendez-vous au [123](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de Nexus et que vous ayez atteint le rang de Maître Primat, rendez-vous au [326](#).

### 301

De par leur taille et leur apparence, ces fruits ressemblent quelque peu à des oranges. Si vous voulez en cueillir un, rendez-vous au [290](#). Si vous préférez ne pas y toucher, rendez-vous au [177](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, rendez-vous au [148](#).

### 302

Vous videz votre chope d'un seul trait et vous vous essuyez la bouche du revers de la main. Quelques secondes plus tard, le plancher de la cale se met à tanguer, d'abord doucement, puis de plus en plus fort. Vous vous accrochez à la table pour éviter de tomber mais, curieusement, les autres passagers ne semblent nullement affectés par ce brusque roulis. Vous leur criez que la barge est en train de couler, et qu'ils doivent se sauver avant qu'il soit trop tard, mais votre avertissement ne déclenche que rires et



**302** *Leurs visages se transforment en d'épouvantables masques grimaçants.*

moqueries de leur part ! Leurs visages deviennent de plus en plus gros, ils se tordent et se déforment en grimaces affreuses; les ricanements s'amplifient et résonnent dans votre tête en un crescendo assourdissant. Soudain, un grand diable vêtu de rouge surgit à vos côtés ! Il vous empoigne par les épaules et vous sentez ses ongles s'enfoncer profondément dans votre chair. Dans un sursaut d'effroi, vous reculez en chancelant, puis vous dégainez votre arme pour combattre l'épouvantable apparition. Mais alors que vous titubez vers lui pour lui porter un coup, vous vous sentez pris de vertige et vous vous étalez de tout votre long sur le plancher. Rendez-vous au [104](#).

### 303

Votre flèche file droit au but et transperce la gorge de votre ennemi. L'intensité de la douleur le fait tirer brutalement sur les rênes de son cheval qui, affolé, le désarçonne d'une ruade. A la vue de la défaite spectaculaire de leur chef, le moral des troupes s'affaiblit ; vous les voyez se replier à la hâte dans le plus grand désordre. « Fuyons ! vous crie Païdo en agitant son épée noircie par le sang de l'ennemi. Fuyons avant qu'ils se rassemblent et passent de nouveau à l'attaque ! » Vous vous rangez immédiatement à l'avis de votre compagnon et, après avoir rengainé votre arme, vous le suivez en remontant la rivière vers l'ouest. Rendez-vous au [136](#).

### 304

Le propriétaire du magasin d'archerie, un homme maigre à la longue moustache qu'il tripote sans cesse en parlant, semble porter le plus vif intérêt à votre Arc en argent. Il vous demande aimablement de bien vouloir le lui prêter quelques instants afin qu'il puisse l'essayer. Une salle de tir a été aménagée à l'arrière du magasin, et il vous invite à vous y rendre en sa compagnie. Si vous souhaitez le suivre et lui prêter votre Arc, rendez-vous au [117](#). Si vous préférez refuser, vous pouvez quitter le magasin et continuer votre chemin ; rendez-vous, dans ce cas, au [264](#).

## 305

Deux énormes chiens de garde font irruption par le porche. Ils s'élancent dans l'allée centrale avec une rapidité déconcertante, les babines retroussées et l'œil aux aguets. Dès qu'ils vous aperçoivent, ils redoublent de vitesse et bondissent vers vous. Si vous possédez un arc et que vous souhaitiez l'utiliser, rendez-vous au [164](#). Si vous n'en avez pas, préparez-vous à faire front, car les chiens sont déjà presque sur vous.

CHIENS DE GARDE HABILITÉ: 15 ENDURANCE: 25

Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [231](#).

## 306

A l'intérieur du moulin, deux grandes roues en granit écrasent le grain à un rythme accéléré par la crue des eaux. Une échelle monte vers une petite pièce située au-dessus de la salle de mouture. L'aménagement est rudimentaire : un lit, une chaise et un coffre en bois sont les seuls meubles de ce grenier poussiéreux. En ouvrant le coffre, vous découvrez un Plan de Tharro, des provisions équivalentes à un Repas, ainsi qu'une Hache. Vous pouvez prendre ce qui vous intéresse, sans oublier, bien sûr, d'effectuer les modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure*. Ensuite, vous quittez le moulin et continuez votre route vers le nord. Rendez-vous au [318](#).

## 307

Païdo ouvre la marche à travers un enchevêtrement inextricable de lianes et de plantes rampantes hérissées de piquants. Soudain, une onde parcourt la surface boueuse qui s'étend à vos pieds, et la tête d'un énorme python des marais surgit à travers la végétation pourrissante. L'épouvantable reptile s'arque au-dessus de vous, ses mâchoires béantes découvrant une double rangée de crochets qui luisent dans la lumière crépusculaire. Une goutte de venin en tombe, qui met aussitôt le borbier en ébullition ! Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Contrôle



**307** Soudain, une onde parcourt la surface boueuse et la tête énorme d'un Python des Marais surgit.

Animal et que vous ayez atteint le rang de Maître Primat, rendez-vous au [45](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, ou si vous n'avez pas encore le titre requis, rendez-vous au [155](#).

### 308

Le bâton du Helghast crache une flamme d'un bleu glacial que la fulgurance dorée de votre glaive vient immédiatement étouffer. Les deux armes s'entrechoquent dans un fracas d'enfer, vous enveloppant tous deux d'une myriade d'étincelles.

HELGHAST DE GNAAG HABILETÉ : 38 ENDURANCE : 48

Cette créature est insensible à la Puissance Psychique, mais non au Foudroiement Psychique. A moins que vous ne maîtrisiez la Discipline Magnakaï de l'Ecran Psychique, vous devrez réduire votre HABILITÉ de 2 points au début de chaque Assaut que vous livrerez. Si vous avez complété le Cercle de l'Esprit, vous pouvez augmenter votre HABILITÉ de 2 points pendant toute la durée de ce combat. Par ailleurs, n'oubliez pas de doubler tous les points d'ENDURANCE que vous ferez perdre à votre ennemi grâce au Glaive de Sommer. Si vous sortez vainqueur de ce terrible affrontement, rendez-vous au [195](#).

### 309

Grâce à ses pouvoirs magiques, Païdo couvre votre retraite en déclenchant un rideau de flammes aveuglantes entre l'ennemi et vous. Vous profitez de l'occasion pour plonger dans le sous-bois qui borde la piste. Païdo vous imite aussitôt, et vous vous enfoncez tous deux sous le couvert des arbres. Rendez-vous au [111](#).

### 310

Le nécromancien recule dans l'ombre pendant que vous vous préparez de nouveau à tirer. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science des Armes avec un arc, ajoutez 3 au chiffre que vous avez tiré. Si le résultat est

compris entre 0 et 8, rendez-vous au [184](#). S'il est supérieur ou égal à 9, rendez-vous au [213](#).

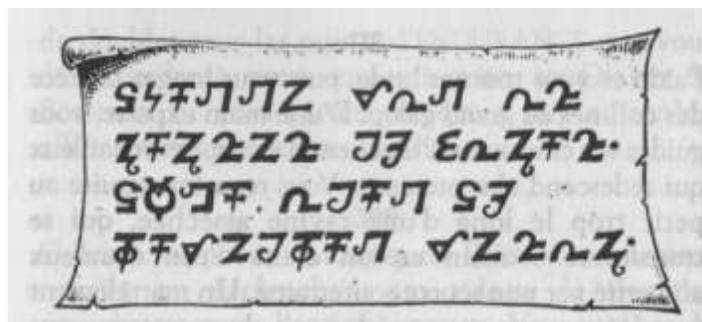
### 311

Païdo et vous tournez bride, puis vous longez la crête des collines au grand galop. D'une main experte, vous guidez vos chevaux sur un chemin escarpé et rocailleux qui redescend abruptement. Vous repartez ensuite au petit trop le long d'une ravine asséchée, qui se transforme soudain en un cours d'eau écumeux alimenté par une source souterraine. Un martèlement sourd évoquant un grondement de tonnerre vous avertit que l'armée de Zegron, Seigneur d'Ogia, n'est plus très éloignée de vous. Rendez-vous au [136](#).



### 312

Vous ouvrez prudemment le livre noir. Les pages sont faites d'un métal aussi souple et fin que du parchemin de soie. Des mots ésotériques et de nombreux symboles sont gravés sur la surface lisse et miroitante. Les étranges inscriptions ne ressemblent en rien à ce que vous avez pu voir auparavant, mais vous sentez instinctivement qu'elles ont trait au mal. Vous vous apprêtez à rejeter ce maudit recueil loin de vous quand vous découvrez soudain que quelque chose a été glissé sous la reliure : c'est un minuscule rouleau de parchemin. Vous vous empressez de le déplier et, ce faisant, les battements de votre cœur s'accélèrent car vous reconnaissez immédiatement un message rédigé en giak, le langage des Seigneurs des Ténèbres ! Si vous désirez conserver ce document, inscrivez-le dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*, puis glissez-le dans votre poche. Rendez-vous ensuite au [255](#).



### 313

Vous enjambez prestement le corps du Xlog et courez prêter main forte à Païdo qui, harcelé par trois autres créatures du même acabit, se rapproche dangereusement du bord de l'étang. Vous attaquez ses adversaires par-derrière, transperçant le flanc de l'un après avoir fendu le crâne de l'autre. Le dernier se retourne contre vous, laissant Païdo grièvement blessé au bras. Il se précipite sur vous toutes griffes dehors ; de sa gueule béante jaillit une longue langue poisseuse qui vous asperge le visage d'une salive brûlante. Instinctivement, vous baissez la tête pour vous essuyer, et ce mouvement vous permet heureusement d'esquiver l'attaque. Soudain, la créature pousse un cri étranglé et s'affale sur le sol dans un grand éclaboussement. En rouvrant les yeux, vous voyez que votre ennemi gît, face contre terre, le poignard de Païdo planté en plein milieu du dos. « Attention ! hurle alors votre ami, en voilà encore un ! » En effet, un autre Xlog s'apprête à vous surprendre par-derrière !

**XLORG HABILETÉ : 23 ENDURANCE : 32**

A moins que vous ne maîtrisiez la Discipline Magnakaï de l'Art de la Chasse, réduisez votre total d'HABILETÉ de 4 points pour toute la durée du combat. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [160](#).

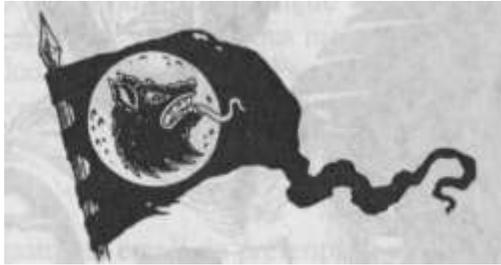
### 314

Vous empoignez fermement Païdo par le bras et lui conseillez de se calmer. L'homme qui lui fait face est vêtu d'un surtout rouge portant comme armoiries une tour fortifiée face à une main



**314** *L'homme porte l'uniforme de la garnison de Tharro.*

ouverte : c'est l'uniforme des gardes de Tharro ! Vous expliquez rapidement à votre compagnon que se quereller avec cet homme risquerait fort de compromettre votre mission. Païdo se range aussitôt à votre avis, présente ses excuses au soldat et va même jusqu'à lui offrir un verre pour se faire pardonner. L'homme accepte de bonne grâce, mais à une condition : que ce ne soit pas de la bière de Ferina ! Rendez-vous au [126](#).



### 315

Vous plongez la main dans la mare mais, au lieu de ressentir les bienfaits de l'eau fraîche, vous rencontrez une viscosité répugnante au toucher, comme si vous aviez posé la main sur une méduse ! Pour comble d'horreur, les bords de cette prétendue mare commencent à se soulever et à se replier sur eux-mêmes, découvrant une créature ovoïde tapie au fond du trou. Il en jaillit une longue vrille qui s'enroule autour de votre cou. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï du Foudroiement Psychique, rendez-vous au [74](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [223](#).

### 316

Le magasin est empli de présentoirs et de vitrines où sont exposés bibelots et curiosités en tout genre. Il y a là de petits rouleaux de parchemin spécial destinés à la rédaction des sortilèges, des cubes de métaux rares, des fétiches, des talismans, des cierges rituels, des poudres, des potions, des anneaux, des baguettes, ainsi qu'une collection de reliques ayant appartenu aux héros de jadis. Cet étalage est fascinant, mais un article en particulier retient votre attention : un anneau gris et translucide qui luit dans le coin d'une vitrine. Vous savez pertinemment que

les objets de ce magasin sont, pour la plupart, des attrape-nigauds ; mais l'Anneau de Cristal Gris, quant à lui, irradie une aura authentiquement magique. Malheureusement, le prix est en proportion avec la qualité : [120](#) Lunes ! Si vous souhaitez acheter cet objet, payez au marchand les 120 Lunes exigées (ou 30 Pièces d'Or), puis rendez-vous au [139](#). Si vous désirez acquérir l'Anneau mais que vous n'en ayez pas les moyens, rendez-vous au [242](#). Si vous ne voulez pas faire cet achat, vous pouvez sortir du magasin pour continuer à remonter la rue. Rendez-vous, dans ce cas, au [204](#).

### 317

Le pouls de Païdo s'affaiblit de seconde en seconde ; si vous ne lui administrez pas immédiatement un antidote, votre compagnon mourra dans l'heure qui suit. Si vous possédez une Potion de Laumspur, un Elixir de Rendalim ou de l'Herbe d'Æde, rendez-vous au [331](#). Si vous n'avez aucun de ces remèdes, rendez-vous au [295](#).

### 318

La pluie diluvienne s'abat sans trêve tandis que vous parcourez la grand-route de Tharro. Le tonnene gronde et roule à travers la plaine et les collines, tel un rugissement de fauve affamé. Peu à peu, la voie ravinée par les eaux descend vers une large vallée où une piste venant de l'est la rejoint. Un poteau indicateur marque : Topham -15 kilomètres. Si vous souhaitez obliquer vers l'est, rendez-vous au [249](#). Si vous préférez continuer la grand-route, rendez-vous au [280](#).

### 319

Vous sentez que ces cristaux sont sur le point d'exploser. Si l'un d'eux venait à perforer le réservoir du Levitron, le gaz pressurisé qu'il contient s'enflammerait immédiatement et l'explosion qui en résulterait réduirait le vaisseau en poussière ! Si vous voulez ramasser ces cristaux noirs pour les jeter au plus vite par-dessus

bord, rendez-vous au [50](#). Si vous préférez aller porter secours à Païdo en premier lieu, rendez-vous au [169](#).

### 320

Vous faites appel à toute votre science pour tenter de sauver la vie de votre infortuné compagnon. Vous posez fermement les mains à plat sur sa poitrine et vous lui transmettez l'influx de votre pouvoir guérisseur, neutralisant ainsi graduellement l'effet du poison qui coule dans ses veines. L'opération prend un temps infini et ce n'est qu'à l'aube que le résultat escompté est enfin atteint. Rendez-vous au [10](#).

### 321

Votre agresseur s'écroule raide mort à vos pieds. Quelques secondes plus tard, la porte du fond s'ouvre brusquement sous les coups répétés de Païdo. « Qu'est-ce qui vous a donc retenu si longtemps ? » lui demandez-vous d'un ton où perce une pointe d'irritation. Votre compagnon vous sourit d'un air énigmatique et, après avoir repris son souffle, il vous invite à le suivre. Dans la pièce de derrière, vous découvrez alors une multitude de petits sacs empilés du sol au plafond ; ils sont tous emplis de minerais d'argent ! « Pas étonnant que le scélérot se soit battu comme un diable pour défendre ce trésor ! vous écriez-vous. Il y a là de quoi payer la rançon d'un roi ! » Vous pouvez prendre une partie du butin avant de quitter la cabane (chaque Sac d'Argent compte pour un Objet de Sac à Dos). Ensuite, si vous voulez continuer à remonter la vallée, rendez-vous au [152](#). Si vous préférez aller inspecter la mine, rendez-vous au [120](#).

### 322

Vous sentez qu'il se passe quelque chose d'anormal. La blessure est sérieuse, certes, mais vous en avez déjà subi de plus graves. C'est alors que la vérité vous apparaît dans toute son horreur: vous avez contracté le korovax, une terrible maladie endémique qui sévit au nord de la Talestria. Son issue est rapide... et fatale ! Vos muscles commencent à trembler et vous avez de plus en plus

de mal à coordonner vos mouvements. Vous vous sentez saisi par un froid glacial, votre respiration se fait haletante et vous comprenez que vous n'avez plus que quelques minutes à vivre. Vous sombrez rapidement dans l'inconscience et vous passez de vie à trépas en l'espace de quelques instants. Votre aventure est hélas terminée !



### 323

Votre flèche atteint le premier moine en plein cœur. Les autres reculent précipitamment ; à la vue de leur frère agonisant et du Helghast dont la dépouille achève de se consumer en un magma nauséabond, ils vous dévisagent avec effroi et l'un d'eux s'écrie : « Quelle sorte de démon êtes-vous donc ? » « C'est un sorcier du mal ! » répond un autre « Oui ! Un boucher sans âme ! » accuse un troisième. D'après leur réaction, vous réalisez que ces moines n'ont aucune idée de la véritable identité de leur soi-disant doyen. Ils croient fermement que vous êtes venu au monastère dans le but d'assassiner leur maître, et les restes encore fumants de ce dernier les confortent dans leur opinion. Sans vous laisser le temps de vous justifier à leurs yeux et leur prouver qu'ils ont été abusés par un imposteur, ils dégainent leur épée et se ruent sur vous comme des possédés.

MOINES DE L'ÉPÉE HABILITÉ: 24 ENDURANCE: 42

En raison de la rapidité de l'attaque, vous devrez mener les deux premiers Assauts sans arme. Notez également que ces hommes sont insensibles à la Puissance Psychique, mais non au Foudroiement Psychique. Vous pouvez fuir le combat après trois Assauts, en vous glissant par le passe-plat qui donne sur les cuisines ; rendez-vous, dans ce cas, au [191](#). Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [293](#).

### 324

Vous attendez jusqu'au dernier moment pour décocher votre flèche, puis vous tirez. Le projectile va se planter dans l'œil droit de la créature. Avec un couinement de douleur, elle s'écroule en labourant la boue de ses pattes, puis s'immobilise. Sans même prendre le temps de vérifier que l'araignée est bel est bien morte, vous remettez votre arc en bandoulière puis vous emboîtez le pas de Païdo, qui se dirige en suivant les signaux émis par la tour du Temple. Rendez-vous au [129](#).

### 325

Un frisson glacé vous parcourt de la tête aux pieds (vous perdez 3 points d'ENDURANCE). « Est-ce que tout va bien ? vous demande Païdo d'un air inquiet. Nous ferions peut-être mieux de redescendre ? » Sans dire un mot, vous acquiescez de la tête et le suivez dans l'escalier qui mène à la cale. Une chaleur réconfortante vous accueille à l'entrée du bar. Le soldat Trost vient à votre rencontre, mais vous ne lui accordez pas la moindre attention : vous êtes bien trop occupé à chercher l'étranger du regard. Vous l'apercevez enfin dans un coin sombre, tranquillement assis en train de lire son livre noir à une table. Rendez-vous au [166](#).

### 326

Alerté par votre instinct, vous devinez qu'un nuage de gaz nocif vous attend sur la piste sud. Votre maîtrise de la Discipline Magnakaï de Nexus vous protégera des émanations toxiques mais Païdo, lui, risque fort de succomber à leurs redoutables effets. Si vous décidez, malgré tout, de continuer vers le sud, rendez-vous au [123](#). Si vous préférez vous diriger vers l'ouest, rendez-vous au [105](#).

### 327

A gauche de la porte du temple, vous remarquez trois symboles gravés dans la pierre de bleu: un lit, un cheval et une niche de

pain. Au cours de vos voyages précédents, vous avez souvent vu de tels signes ; ils indiquent clairement que les moines de ce temple offrent le gîte et le couvert aux voyageurs ainsi qu'à leurs montures. Si vous désirez profiter de leur hospitalité, rendez-vous au [78](#). Si vous ne voulez pas passer la nuit dans cet endroit, vous pouvez vous diriger vers la tour de guet ; rendez-vous, dans ce cas, au [14](#).

### 328

Une fois encore, vous portez Païdo sur vos épaules et retournez au fond de la nef pour inspecter la porte. En passant devant la chaire, un sixième sens vous avertit qu'elle recèle un secret. La curiosité l'emporte sur la prudence et vous vous arrêtez pour l'examiner de plus près ; rendez-vous au [96](#).

### 329

« Je voudrais voir Tadia », dites-vous en vous inclinant poliment, ce qui vous offre l'avantage de ne pas avoir à regarder de trop près l'effroyable vieille chouette qui vous fait face. « Seriez-vous par hasard la gentille dame que je recherche ? » Un sourire édenté se peint sur les lèvres parcheminées de la dame en question. « Je suis sa mère, répond-elle avec fierté. Qu'est-ce que vous lui voulez ? » Avant même que vous n'ayez eu le temps de lui répondre, une voix claire et mélodieuse s'élève de l'intérieur. « Fais-les entrer, mère, je les attendais ! » La vieille femme vous conduit alors jusqu'à une grande pièce située tout en haut d'un escalier. Des milliers de livres sont alignés sur de longues étagères croulant sous le poids, le sol est jonché de parchemins et de cartes diverses. La lumière pénètre par un large dôme percé dans le plafond, au-dessous duquel se dresse un gros télescope en bronze. Une jeune et très belle femme est assise à une étrange table en os incrustée de gemmes. Ses cheveux sont fins comme la soie et blonds comme l'or; elle porte sur son front pâle et dégagé un diadème de jais où sont gravés de mystérieux symboles. Rendez-vous au [42](#).

## 330

La nuit est claire et, grâce à la pleine lune, vous parvenez facilement à suivre le sentier secret. Il serpente à travers un entrelacs de plantes géantes, contourne des tertres moussus grouillant d'insectes et passe au ras de multiples entrées de terriers. En arrivant à l'orée d'un bosquet d'arbres tors et touffus, Païdo s'allonge à plat ventre, ignorant les araignées velues qui fourmillent autour de lui, puis il pointe un doigt vers un groupe de huttes grossièrement construites qui apparaissent par une trouée. Des silhouettes sombres vont et viennent dans le village. Ce furent probablement des êtres humains, il y a bien longtemps, mais qui n'ont désormais plus rien de commun avec notre noble race. « Des Ghagrims ! chuchote Païdo avec une nuance d'effroi dans la voix. Les hommes-bêtes du Danarg ! » Jadis, les Ghagrims étaient une peuplade primitive qui vivait en bonne intelligence avec les animaux et les oiseaux de la jungle paradisiaque entretenue par les Anciens Mages ; mais le Danarg a bien changé depuis, et les Ghagrims aussi. Corrompus par le mal qui s'est peu à peu étendu à toute la région, ils sont devenus des êtres cruels et brutaux, ne reculant devant rien pour assurer leur subsistance au sein de cet enfer végétal. Si vous voulez approcher du campement des Ghagrims, rendez-vous au [172](#). Si vous préférez les éviter et continuer à longer le sentier secret, rendez-vous au [229](#).

## 331

Vous prenez la gourde d'eau accrochée à la ceinture de Païdo, vous y versez votre Potion, puis vous secouez vigoureusement le tout. Vous soulevez ensuite doucement la tête de votre ami et vous commencez à lui faire couler le breuvage goutte à goutte entre les lèvres. L'opération est extrêmement lente et laborieuse car, dans son état comateux, Païdo serait incapable de tousser s'il avalait de travers, et vous risqueriez de lui emplir les poumons par mégarde. Ce n'est qu'à l'aube du jour suivant que vous êtes sûr de savoir votre compagnon hors de danger. Rendez-vous au [103](#).

## 332

La nuit tombe et les échoppes qui bordent l'allée sont en train de fermer. On allume les lanternes et, dans la lumière jaune et vacillante qu'elles prodiguent, les gens s'en retournent chez eux après une longue journée de labeur. Seul un magasin reste ouvert ; d'après l'enseigne accrochée au-dessus de la porte, vous pouvez lire :

### RHOLA RHADA - CARTOGRAPHE

Si vous voulez entrer dans cette boutique, rendez-vous au [147](#). Si vous préférez continuer à remonter la rue, rendez-vous au [204](#).

## 333

L'âcre puanteur qui se dégage de la créature effraie votre cheval à un point tel que vous êtes obligé de mettre pied à terre et d'avancer sur le tronc en le tenant fermement par la bride. Soudain, le monstre pousse un cri épouvantable ! Votre monture se cabre et heurte celle de Païdo. Ce dernier tente de la maîtriser, mais la peur est contagieuse : les deux chevaux se mettent à ruer et, dans leurs mouvements frénétiques et désordonnés, leurs sabots font éclater l'écorce du tronc. Vous les voyez tous deux glisser inexorablement vers le vide, entraînant votre compagnon dans leur chute. Au dernier moment, il vide les étriers et se rattrape du bout des doigts, mais le bois est humide et il ne pourra pas tenir longtemps ! Vous vous précipitez pour lui porter secours mais, à cet instant précis, un cuisant coup de griffes vous rappelle la présence de la monstrueuse créature que vous devez affronter :

ANAPHEG HABILITÉ: 18 ENDURANCE: 50

Cette créature est insensible à la Puissance Psychique, mais non au Foudroiement Psychique. A moins que vous ne maîtrisiez la Discipline Magnakaï de l'Écran Psychique, déduisez 2 points de votre total d'HABILITÉ pour toute la durée du combat, car ce redoutable adversaire fait également usage de son pouvoir

psychique pour saper vos forces mentales. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [197](#).



### 334

Le carreau d'arbalète vous frôle la tempe en sifflant. Païdo reste béat d'admiration devant la fulgurance de vos réflexes, mais il se reprend rapidement et dégaine son poignard pour le lancer sur le nain. La lame s'enfonce dans la barbe hirsute du petit homme, lequel tombe à la renverse en poussant un cri étranglé. Il se relève péniblement, les mains crispées sur le manche pour tenter d'extraire le fer qui s'est planté dans son cou, mais la blessure est fatale ! Dans un horrible gargouillement, il retombe sur le plancher, renversant dans sa chute une kyrielle de verres et de bouteilles. Rendez-vous au [70](#).

### 335

La Lune éclaire l'île de sa lueur blafarde. Le sentier s'enfonce dans un bosquet d'arbres touffus et vous remarquez, par une trouée, qu'il mène à un groupe de huttes grossièrement bâties. Des ombres noires et difformes vont et viennent parmi les cases. « Des Ghagrims ! murmure Païdo d'une voix où perce l'effroi. Vite ! Éloignons-nous de ce repaire d'hommes-bêtes avant qu'il soit trop tard ! » Rendez-vous au [272](#).

### 336

Le ragoût est aussi délicieux que le fumet le laissait présager. Les moines sourient benoîtement et semblent ravis de vous voir manger de si bon appétit. Une fois votre repas terminé, l'un d'eux s'avance vers vous et dit: «Veuillez me suivre, s'il vous plaît. Notre doyen aimerait vous voir avant votre départ. » Vous sortez

du réfectoire en compagnie des moines, puis l'on vous introduit dans la chambre du doyen. C'est une grande salle hexagonale et voûtée dont les murs sont ornés de tapisseries représentant des créatures étranges et grotesques. Le sol est couvert de tapis somptueux et plusieurs socles en marbre se dressent çà et là dans la pièce ; sur chacun d'eux est posé un grand bol rempli à ras bord d'un liquide argenté. Un courant d'air soulève la tapisserie du fond et, quelques secondes plus tard, vous la voyez s'écarter pour livrer passage à un vieil homme vêtu d'une houppelande noire à capuchon. « Nos hôtes ont-ils dîné ? » demande ce dernier d'une voix froide et monocorde. « Oui, maître », répondent les moines à l'unisson. « Bien ! reprend le doyen en avançant vers vous. Maintenant, laissez-nous. » Les moines obéissent aussitôt et referment doucement la porte derrière eux. Dans la pièce, la lumière s'affaiblit graduellement. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [343](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [190](#).

### 337

L'un des cubes de cristal noir explose subitement, projetant une myriade d'éclats tranchants dans les airs. L'un d'eux vous frappe à la cuisse et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vous réalisez avec horreur que si un éclat venait à perforer le réservoir pressurisé du Levitron, le vaisseau tout entier exploserait comme une bombe. Si vous voulez vous empresser de ramasser tous les cubes de cristal pour les jeter par-dessus bord, rendez-vous au [50](#). Si vous jugez préférable d'aller d'abord aider Païdo à combattre les Vordaks, rendez-vous au [200](#).



### 338

« Et pour la dernière énigme j'offre une magnifique récompense !  
» reprend le vieil homme en exhibant un petit coffret d'argent

incrusté de perles. «Cet inestimable objet provient du trésor de Valborg l'Enchanteur », explique-t-il à l'assistance médusée. Vous êtes quant à vous quelque peu sceptique sur l'origine prétendue de ce coffret, mais vous admettez néanmoins qu'il s'agit d'un remarquable ouvrage ; il doit bien valoir 100 Lunes, peut-être même plus ! Après avoir réclamé le silence, le Comte énonce sa dernière devinette : « Un jour que je me trouvais au marché de Garthen, j'ai demandé à un fermier combien il avait vendu d'œufs dans la journée. Voici ce qu'il m'a répondu : mon premier client m'a dit qu'il achèterait la moitié de mes œufs, plus un demi-œuf ; un peu plus tard, le deuxième client m'a dit la même chose, et le troisième également; j'ai respectivement exécuté leur commande à tous trois, et j'ai vendu toute ma production sans toutefois casser un seul œuf. Combien ce fermier a-t-il vendu d'œufs en tout 1 » Lorsque vous aurez trouvé la solution, rendez-vous au paragraphe correspondant à ce nombre. Si vous n'arrivez pas à trouver la réponse, rendez-vous au [133](#).

### 339

Les étranges créatures poussent un petit hennissement en vous voyant approcher. La puanteur du gaz vous noue l'estomac et Païdo s'arrête net, incapable d'avancer plus loin ; il tombe à genoux au milieu des émanations et se trouve pris de violentes nausées. Dans un gloussement narquois, les deux créatures bondissent alors vers vous pour vous attaquer.

**RAHGUS HABILITÉ: 23 ENDURANCE: 33**

Les Rahgus sont insensibles à la Puissance Psychique et au Foudroiement Psychique. En raison de la nocivité extrême du gaz que vous inhalez malgré vous, vous devez réduire votre total d'HABILITÉ de 8 points pour toute la durée du combat, sauf si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de Nexus et si vous avez atteint le rang de Maître Primat. Vous pouvez abandonner le combat après 3 Assauts ; rendez-vous, dans ce cas, au [48](#). Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [344](#).

## 340

La porte n'est heureusement pas fermée à clef. Vous soulevez le loquet et pénétrez dans un passage obscur qui débouche peu après sur une immense cave voûtée, emplie de tonnelets de bière et d'innombrables bouteilles de vin poussiéreuses. Le plafond est étayé sur toute sa longueur par de gros piliers de pierre, et l'atmosphère confinée est chargée du parfum acre des chandelles de suif qui se consomment lentement. Vous vous agenouillez pour déposer Païdo à terre, puis vous examinez la fiole que vous avez trouvée dans les cuisines. Vos craintes sont immédiatement confirmées : la bouteille contient du poison ! Les quelques gouttes de liquide épais qu'elle renferme encore proviennent du gnadurmier, un arbre dont la sève hautement toxique est fréquemment utilisée à de tristes fins. C'est le poison de prédilection des assassins, car il est parfaitement inodore et ne laisse aucune trace. Les moines ont dû en verser dans l'assiette destinée à Païdo. Vous savez que cette substance est mortelle, aussi devez-vous agir sans perdre une minute si vous voulez sauver la vie de votre compagnon. Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de la Science Médicale, rendez-vous au [320](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, rendez-vous au [261](#).

## 341

Grâce à votre remarquable intuition, vous sentez que l'aubergiste est caché derrière le comptoir, une arbalète fermement calée au creux de l'épaule, guettant le moment propice pour lancer son carreau sur vous. Si vous possédez un arc et que vous vouliez vous en servir, rendez-vous au [215](#). Si vous préférez lancer une Graine de Feu par-dessus le comptoir, rendez-vous au [33](#). Si vous voulez tout d'abord avertir Païdo du danger, rendez-vous au [176](#).

### 342

Vous éperonnez votre monture pour remonter au plus vite la berge escarpée, puis vous regagnez la piste après avoir traversé l'étendue de branches mortes qui jonchent le rivage. Moins d'un kilomètre plus loin, vous percevez le bruit d'une cascade. En continuant le chemin vers le nord, vous arrivez au pied d'une grande chute d'eau qui se déverse dans un bassin naturel nimbé de brume. Un arbre immense abattu en travers forme comme un pont naturel permettant de traverser la nappe d'eau écumeuse. Alors que vous vous trouvez à mi-chemin de l'étroit passage, un rugissement effroyable vient couvrir le fracas de la cascade. En détournant les yeux de l'abîme tumultueux que vous surplombez, vous voyez alors arriver vers vous une créature dont l'aspect vous glace le sang ! Rendez-vous au [212](#).

### 343

Vous sentez que vous êtes en présence d'une grande force maléfique. A cette révélation, votre peau se hérissé et votre sang ne fait qu'un tour. Mais votre appréhension se transforme en véritable effroi lorsque la menace se manifeste plus précisément. Rendez-vous au [190](#).

### 344

Vous aidez Païdo à se remettre debout et vous le soutenez tout le long de la chaussée, laissant derrière vous les cadavres des Rahgus et le nuage de gaz nauséabond. Quelques centaines de mètres plus loin, la piste volcanique se termine abruptement, au seuil d'un enchevêtrement inextricable de joncs et de chardons noirs. Les nappes d'eau se font plus rares, mais les périls que recèle cette partie du Danarg n'en sont pas moins grands. « Vous voyez ces taches brunes, là-bas ? dit Païdo d'une voix encore entrecoupée par les effets toxiques du gaz. Ce sont des sables mouvants ! » Vous apercevez en effet des étendues sablonneuses d'un ocre pâle où ne poussent que quelques touffes d'herbe jaunâtre. Vous commencez à compter ces maudites taches, mais

vous vous arrêtez, découragé, après en avoir déjà dénombré plus de cinquante ! Si vous voulez tenter de traverser les sables mouvants, rendez-vous au [21](#). Si vous préférez rebrousser chemin jusqu'au croisement, afin d'emprunter la piste ouest, rendez-vous au [175](#). Si vous maîtrisez la Discipline Magnakaï de l'Intuition, rendez-vous au [142](#).



### 345

Grâce au pouvoir que vous confère votre Discipline Magnakaï, vous augmentez votre métabolisme basai afin de contrecarrer l'effet frigorigérant du sortilège du nécromancien. Quelques secondes plus tard, le givre et la glace disparaissent, anéantis par la chaleur dégagée par votre corps. Rendez-vous au [199](#).

### 346

Un Ghagrim avance à pas lourds tout en vous fixant d'un œil terrible. Les babines dégoulinantes de bave, il lèche frénétiquement la lame de son épée avant de passer à l'attaque :

GHAGRIM HABILITÉ: 23 ENDURANCE: 38

Vous pouvez fuir le combat à l'issue de trois Assauts ; rendez-vous, dans ce cas, au [309](#). Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [9](#).



**346** *Un Ghagrim avance à pas lourds tout en vous fixant d'un œil terrible.*

## 347

Fatigués par leur longue nuit de veille, les gardes vous accueillent en grognant lorsque vous leur demandez d'ouvrir les portes. « Vous êtes donc tellement pressés ? » grommelle l'un d'eux. « C'est une question de vie ou de mort ! » rétorquez-vous d'un ton sans réplique. Cela les décide à lever la lourde herse et vous sortez de la cité. Vous prenez la piste poussiéreuse qui part vers de lointaines collines, en direction de la ville-frontière de Syada. Des buissons d'herbe sèche et brune vous éraflent les jambes tandis que vous traversez l'étendue morne et sauvage qui empiète peu à peu sur la piste déserte. Vous poursuivez ainsi votre chemin dans un silence lourd et surnaturel que seuls viennent percer les croassements des corbeaux qui volent en cercle au-dessus de vous. A midi, vous vous enfoncez au cœur des collines. Les grandes plaines herbeuses ont fait place à des terres incultes où ne poussent que de maigres épineux balayés par le vent. Quelques kilomètres plus loin, la piste s'enfonce dans une étroite vallée. Non loin de la route, une petite cabane en pierre se dresse à l'entrée d'une vieille mine désaffectée. Il vous semble apercevoir un visage qui vous observe furtivement par la fenêtre. Si vous voulez vous arrêter à cette cabane, rendez-vous au [85](#). Si vous souhaitez inspecter la mine, rendez-vous au **120**. Si vous jugez préférable de poursuivre votre chemin, rendez-vous au [152](#).

## 348

« Nous ferions mieux de ne pas nous attarder, Loup Solitaire, dit Païdo en scrutant le ciel d'un air inquiet. Il vaudrait mieux ne pas nous trouver sur la grand-route après la tombée de la nuit, et nous avons encore un long chemin à parcourir avant d'atteindre Tharro. » Vous acquiescez de la tête et vous éperonnez votre cheval sur la piste qui mène au village de Topham. Si vous possédez une Magnétite, rendez-vous au [29](#). Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au [170](#).

## 349

Vous tirez une bouteille d'un casier, vous en cassez le col d'un coup sec contre le mur, puis vous versez la Potion de Laumspur dans le vin. Vous soulevez ensuite doucement la tête de votre ami et vous commencez à lui faire couler le breuvage goutte à goutte entre les lèvres. L'opération est extrêmement lente et laborieuse car, dans son état comateux, Païdo serait incapable de tousser s'il avalait de travers, et vous risqueriez de lui emplir les poumons par mégarde. Ce n'est qu'à l'aube du jour suivant que vous êtes sûr de savoir votre compagnon hors de danger. Rendez-vous au [10](#).

## 350

Une vague de colère et de dépit vous étreint le cœur lorsque le Kraan disparaît à l'horizon en emportant votre infortuné compagnon dans ses serres. Votre rage se mue peu à peu en une infinie tristesse à la pensée du destin cruel qui attend Païdo. Votre ami survivra-t-il à son enlèvement ? Vous priez pour lui de toute votre âme et vous invoquez les esprits de vos ancêtres afin qu'ils le protègent. Comme en réponse à vos prières, vous éprouvez soudain une sensation de calme et de sérénité : le pouvoir extrasensoriel que vous a transmis la Pierre de la Sagesse d'Ohrido, dès l'instant que vous l'avez tenue entre vos mains, a considérablement augmenté votre intellect et votre clairvoyance. Vous reprenez confiance, car vous savez maintenant que Païdo survivra à cette ultime épreuve et qu'un jour vous le retrouverez à vos côtés. Le voyage de retour vers le Dessi s'effectue rapidement, sans encombre, mais dans une désolante solitude. Le compas astronomique vous permet de garder le cap sur Elzian et, lorsque vous survolez enfin le canal qui encercle la ville, un vaisseau pilote vient à votre rencontre pour vous escorter. Tout au long de votre course en solitaire, vous vous êtes exercé à manœuvrer le Levitron et, en arrivant au-dessus de la plate-forme située en haut de la Tour de la Vérité, vous effectuez un atterrissage parfait. Le Seigneur Rimoah et le Conseil Suprême des Anciens Mages sont rassemblés pour vous

accueillir. En apprenant le succès de votre mission, ils vous acclament avec enthousiasme. Malgré la triste nouvelle concernant la capture de Païdo par les agents des Seigneurs des Ténèbres, leur espoir d'un avenir meilleur semble renaître peu à peu. Le Conseil Suprême vous écoute avec la plus vive attention raconter les dangers que vous avez dû affronter lors de votre périple à travers la Talestria, puis votre exploration plus périlleuse encore dans le Danarg, et enfin la fabuleuse découverte du Temple Perdu. A la fin de votre récit, tous rendent hommage à votre bravoure et à votre audace. Mais, en dépit de leurs félicitations, vous les sentez quelque peu distants, comme s'ils étaient préoccupés au plus profond d'eux-mêmes par un grave problème. Lorsque vous demandez la raison de ce malaise au Seigneur Rimoah, le noble vieillard vous répond : « Votre quête a encore accru votre remarquable perception des choses, Loup Solitaire, et l'on ne peut décidément rien vous cacher ! En effet, de sérieux événements se sont produits depuis notre dernière entrevue et, bien que votre quête ait été couronnée de succès, les périls que nous redoutions se sont sensiblement aggravés entre-temps. Les Seigneurs des Ténèbres ont ouvertement déclaré la guerre à plusieurs Etats du Magnamund, et nombreux sont ceux qui ont capitulé sous les assauts des légions giaks. Comme vous pouviez le prévoir, la Talestria a été envahie peu après votre passage. Le Sommerlund, quant à lui, a réussi à tenir tête à l'armée de Gnaag, mais il a toutefois perdu la province méridionale du Ruanon. » En apprenant cette consternante nouvelle, vous éprouvez immédiatement le désir de retourner sans tarder dans votre pays natal ; mais cela, vous en êtes conscient, vouerait inévitablement votre quête du Magnakaï à l'échec ! Rimoah vous demande ensuite de le suivre dans la Salle du Conseil. Au centre de la pièce, une vasque circulaire emplie d'un métal argenté est encastrée dans le sol. Rimoah s'agenouille au bord de l'étrange bassin et en effleure la surface du bout des doigts. Peu à peu, une apparition prend forme au sein du liquide miroitant. Vous voyez une forteresse entourée de collines verdoyantes. « Voici la ville de Tahou, capitale d'Anari, explique le vieux Mage d'une voix solennelle. La Pierre de la Sagesse que vous devez à présent rechercher se trouve enfouie au

cœur de cette ancienne cité, bâtie à l'aube de la formation du Magnamund. » La vision de Tahou marque le début de la nouvelle aventure qui vous attend. Si vous possédez la bravoure d'un Maître Kai digne de ce nom, préparez-vous à affronter l'étape suivante de votre quête dans le prochain volume de la série du Loup Solitaire !



# TABLE DE HASARD

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

# Table des coups portés

Quotient d'attaque

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